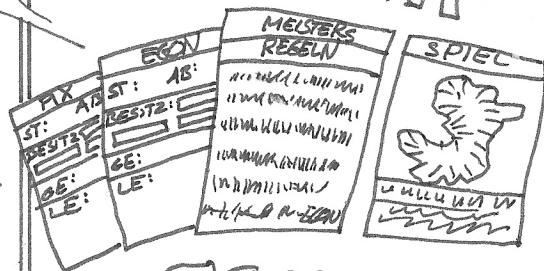




# EGON

WARUM AUCH NICHT 2  
FRAG' ICH MICH?!

EXTRA

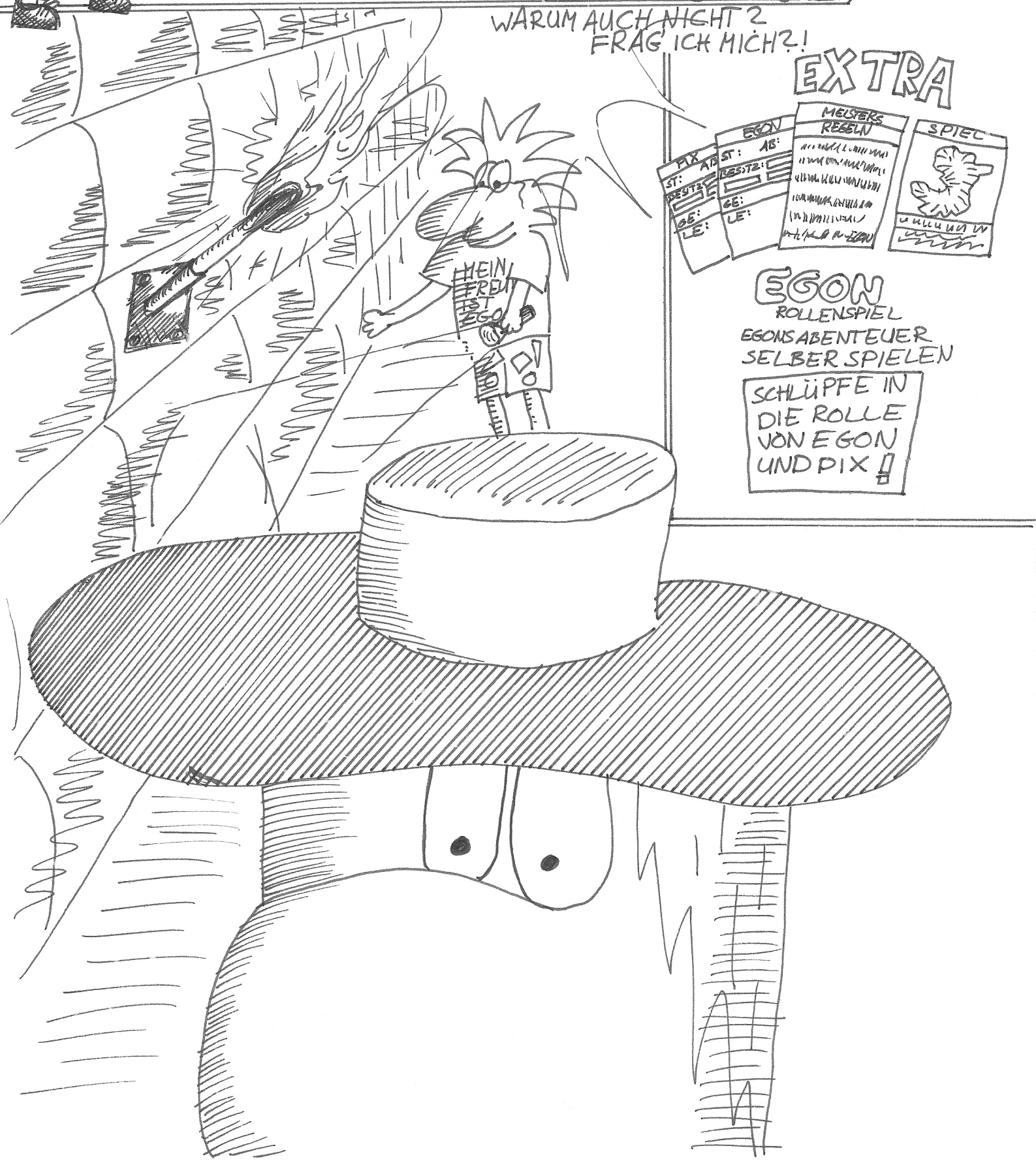


EGON

ROLLENSPIEL

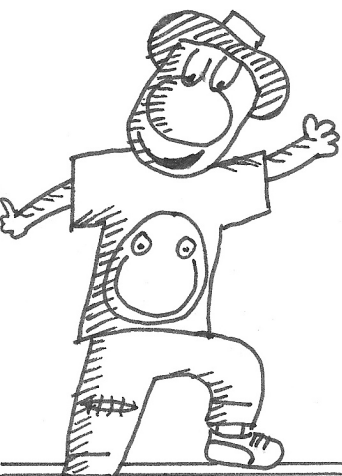
EGONS ABENTEUER  
SELBER SPIELEN

SCHLÜPFE IN  
DIE ROLLE  
VON EGN  
UND PIX





Copyright by Timo Kloss  
[www.inutilis.com](http://www.inutilis.com)



liebe Egon-Freunde,  
hattet ihr schon mal Lust  
meine Abenteuer selber  
zu erleben? Jetzt geht  
es! Aber Achtung: Normale  
Spieler dürfen nicht die  
Handkarte sehen!  
Viel Spaß!!!

1. ALBERT  
BÖSE  
HAT'S EILIG

2. EAGON~~FIX~~  
Bloß kein Risiko eingehen!

3. EAGON~~FIX~~ DU SIEHST NICHT, WAS  
ICH LEIDER AUCH NICHT  
SEHE!

4. EAGON~~FIX~~  
AUF SCHATZSUCHE



DAS

EXTRA

EGON

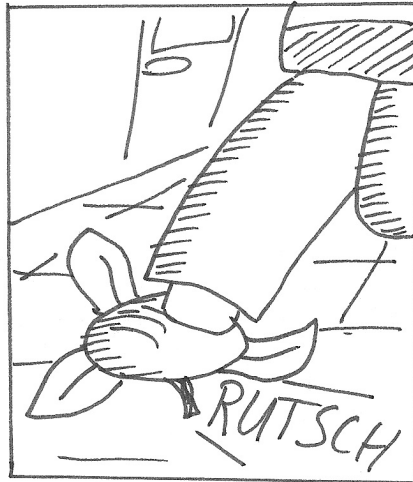
ROLLENSPIEL

EGON wird auf 100%  
Altpapier gedruckt!!!



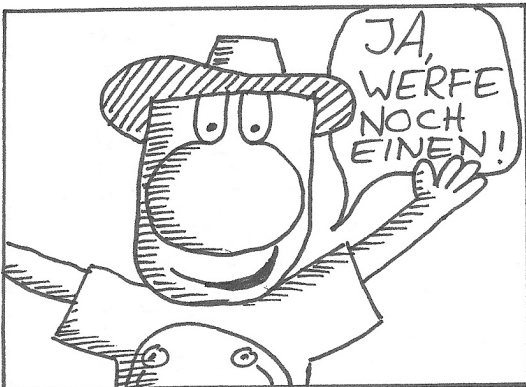
# ALBERT BOSE

HAT'S EILIG



# EGON

Blöß kein Risiko  
eingehen!



Ende

# EGON

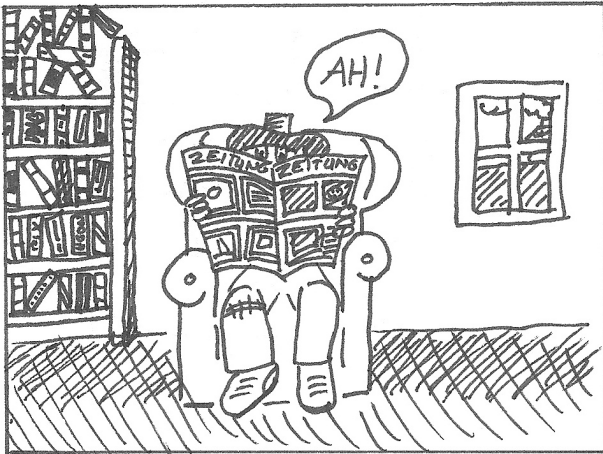
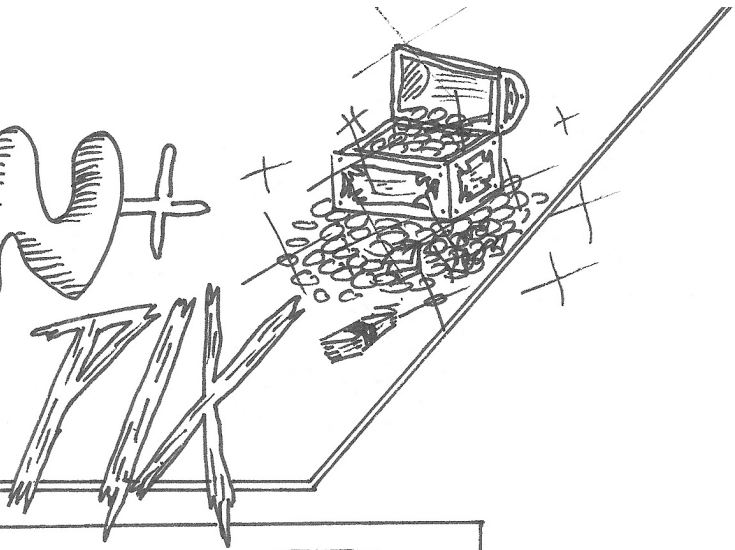
DU SIEHST NICHT, WAS  
ICH LEIDER AUCH  
NICHT SEHE!

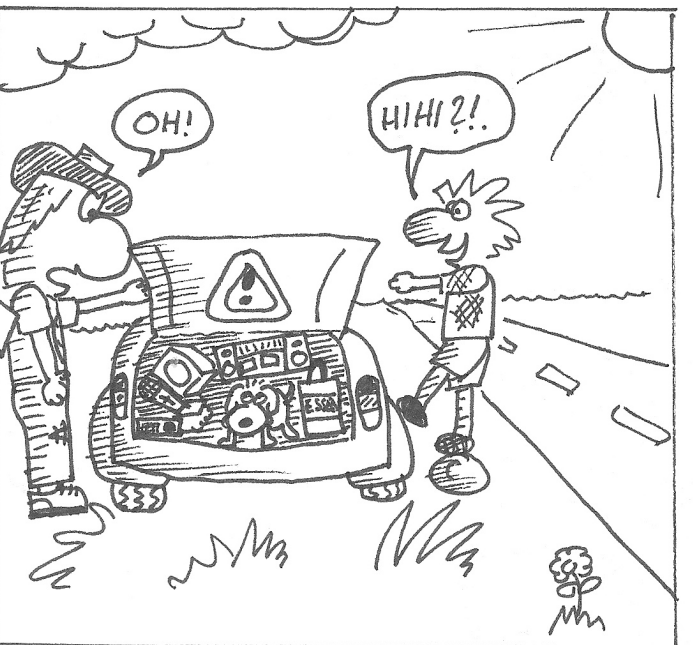


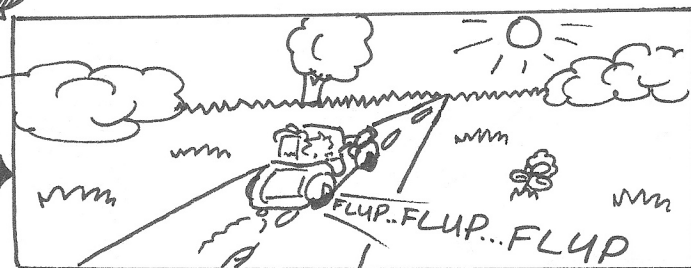
ENDE

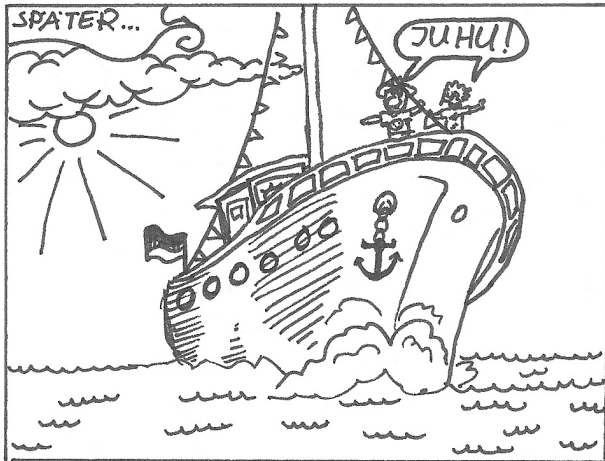
# EGON+

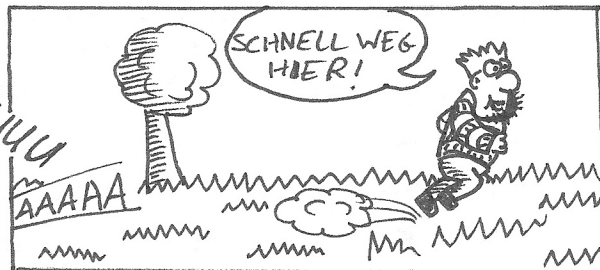
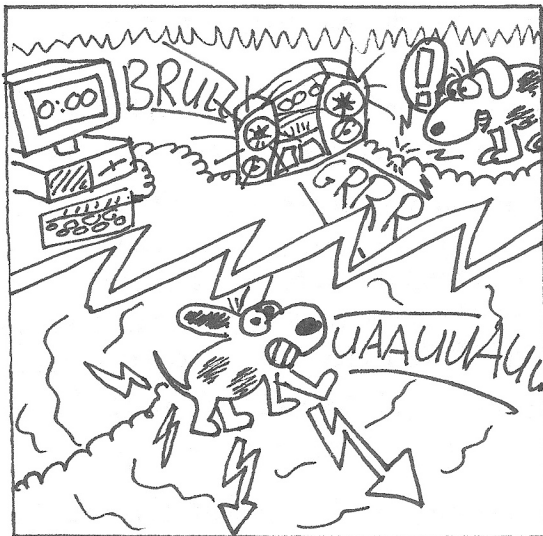
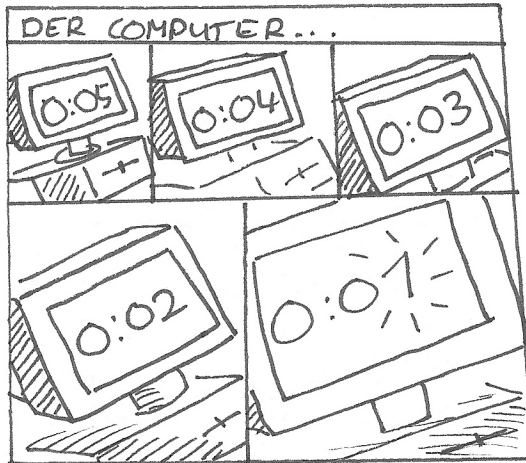
AUF SCHATZ SUCHE











DAS

EGON

SCHLÜPFE  
IN DIE ROLLE  
VON EGON UND  
PIX!

ACHTUNG!

Rollenspiel

Normale Spieler  
dürfen nicht die  
Landkarte sehen!

### SPIELREGELN

Der **MEISTER** ist die Person, die die Landkarte sehen darf.  
Er ist der wichtigste Spieler im Spiel. Ohne ihn läuft nix!

### WERTE AUSWÜRFELN

Gewürfelt wird mit einem normalen 6-Seitigen Würfel.  
Also: Einmal mit einem Würfel würfeln. Ist einem die  
Zahl zu klein, darf man noch einmal würfeln. Diese Zahl  
**muß** dann aber benutzt werden! Das wiederholt man zwei  
mal: Für **STÄRKE** und **GESCHICKLICHKEIT**. Die Werte werden  
dann auf die Zettel geschrieben. Für jeden Zettel  
muß gewürfelt werden! Bei **GELD** und **BESITZ** wird erstmal  
nichts hingeschrieben.

### DAS SPIEL

Die Spieler fangen in **NACHHAUSEN** an. Der **MEISTER** sagt  
ihnen dann, was es in der Stadt gibt (steht auf der **STADTE-**  
Tabelle). In Läden kann man natürlich die Sachen kaufen (Geld  
abziehen nicht vergessen!). Wollen die Spieler die Stadt  
verlassen, so müssen sie es dem **MEISTER** sagen. Die Spieler  
müssen auch sagen, wohin (Norden, ...) und wie weit (1cm=1km)  
sie gehen wollen. Man kann so viele km(cm) laufen, wie man  
**KRAFT** hat. Nach jedem Lauf-Zug verliert man 1 Kraft-Punkt.  
Hat man keine **KRAFT** mehr, dann hat man das Spiel verloren  
(Es sei denn, man hat noch etwas zum essen). Stoßen die  
Spieler auf eine Stadt, muß der **MEISTER** es sagen...  
Will man über einen Fluß, oder so was, wird eine Probe  
gemacht:

<b>FLUß:</b>	KRAFT+GESCHICK.+W.	13	und höher: geschafft	/KR.-1
<b>SUMPF:</b>	KRAFT+W.	8	und höher: geschafft	/KR.-1
<b>BERG:</b>	KRAFT+GESCHICK.+W.	13	und höher: geschafft	/KR.-3
<b>HÜGEL:</b>	KRAFT+W.	9	und höher: geschafft	/KR.-1

Hat ein Spieler ein Boot, muß er die **FLUß**-Probe natürlich  
**nicht** machen!

GEGNER	(GEGNER)						
						(PIX)	EGON

GEGNER:  
BP: [ ] [ ]

EGON: (PIX):  
BP: [ ] [ ]

### DER KAMPF

-----

Der **MEISTER** darf im Spiel 5 (Höchstens 2 gleichzeitig) Gegner einbauen. Die Gegner haben folgende Werte:

**GESCHICKLICHKEIT:** 3  
**STÄRKE:** 4  
**GELD:** \*  
**BESITZ:** /

\*=**GELD** wird ausgewürfelt! Die gewürfelte Zahl wird verdoppelt.

---

### REGELN

-----

Die Gegner werden in der linken, oberen Ecke platziert. Die Spieler unten, rechts. (Als Figuren normale Spielfiguren benutzen.) Dann wird die **KRAFT** von jedem Spieler verdoppelt und als Bewegungs-Punkte (BPs) benutzt. Wenn man ein Feld läuft, verliert man ein BP. Die Waffen Werte stehen in der **STÄDTE**-Tabelle. Ein Angriff mit Waffe geht so:

$$\begin{aligned} \text{GESCHICKLICHKEIT} + \text{KRAFT} + \text{WÜRFELN} &= A \\ A - \text{GESCHICKLICHKEIT} &= B \quad \text{KRAFT} - B \end{aligned}$$

Hat der Feind keine Kraft mehr, hat man gewonnen und bekommt das Geld von ihm. Zusätzlich bekommt man einen **KRAFT**-Punkt und einen **GESCHICK.**-Punkt. Hat man aber verloren, so verliert man einen **KRAFT**- und **GESCHICK.**-Punkt.

\*=Hat man keine BPs mehr, ist der nächste Spieler drann. Die BPs werden neu berechnet.

# STÄDTE

\*<sup>1</sup> = KANN NUR EINMAL BENUTZT WERDEN!  
 \*<sup>2</sup> = „NUTZ“ GILT NUR BEI GEBRAUCH!

## NACH-HAUSEN:

	LEBENSMITTEL-LADEN:	WAF-FEN-LADEN:	KNEIPE:	B.P.'s	NUTZ	PREIS	BEMERKUNG
	FLEISCH			/	KR.+3	6 DM	* <sup>1</sup> u. * <sup>2</sup>
	GEMÜSE			/	GE.+1	3 DM	* <sup>1</sup> u. * <sup>2</sup>
	KÄSE			/	KR.+2	4 DM	* <sup>1</sup> u. * <sup>2</sup>
		BOGEN		3	KR.+3	10 DM	GEHT NUR MIT PFEILEN!
		PFEIL		/	FÜR BOGEN	1 DM pro Stück	1 PFEIL... * <sup>1</sup>
		SCHWERT		2	KR.+5	20 DM	* <sup>2</sup>
		BIER		/	KR.+1, GE.-1	2 DM	* <sup>1</sup> u. * <sup>2</sup>
		SCHNITZEL		/	KR.+3	6 DM	* <sup>1</sup> u. * <sup>2</sup>
				FÜR DIE KÄMPFE			

## STADT ①: (HAFEN)

BOOT-LADEN:					
BOOT KAUFEN	/	FÜR FLÜSSE	30 DM		NICHT FÜR'S MEER!
BOOT MIETEN	/		5 DM PRO ZUG		NACH GEBRAUCH ZURÜCKBRINGEN

## STADT ②:

In dieser Stadt, kann man seine Sachen verkaufen. Das geht so:

- 1.) Der Preis muß billiger werden!
- 2.) Um zu gucken, ob der Käufer mit diesem Preis zufrieden ist, wird eine Probe gemacht:  
 Alter Preis - Neuer Preis + Würfeln; Ist die Zahl kleiner als 7, hat der Spieler die Ware verkauft und bekommt das Geld, ist sie größer als 7, nimmt der Käufer die Ware **nicht!**

## STADT ③:

	NUTZ	PREIS
SCHIFF	FÜR'S MEER	80 DM

## MM DER HELM:

Der Helm ist der Sinn des Spieles. Die Spieler müssen ihn zusammen finden! Hat man ihn gefunden, ist das Spiel zuende.

Fragen zum Spiel beantworte ich natürlich!

NAME: EGON

DAS EGON ROLLENSPIEL

NAME: PIX

DAS EGON ROLLENSPIEL

GESCHICKLICHKEIT: \_\_\_\_\_

GESCHICKLICHKEIT: \_\_\_\_\_

STARKE: \_\_\_\_\_

STARKE: \_\_\_\_\_

GELD: 60 | \_\_\_\_\_ DM

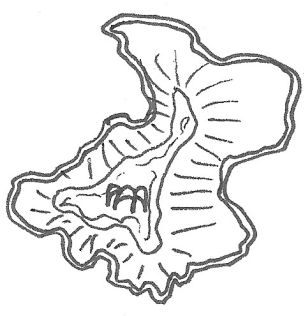
GELD: 60 | \_\_\_\_\_ DM

BESITZ: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

BESITZ: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# LANDKARTE



Meer



## ZEICHEN-ERKLÄRUNG

= Berge

= Städte

= Hügel

= Klippe

= Ufer

= Sumpf

= Flüsse

= Helm

—|— = 1KM

