

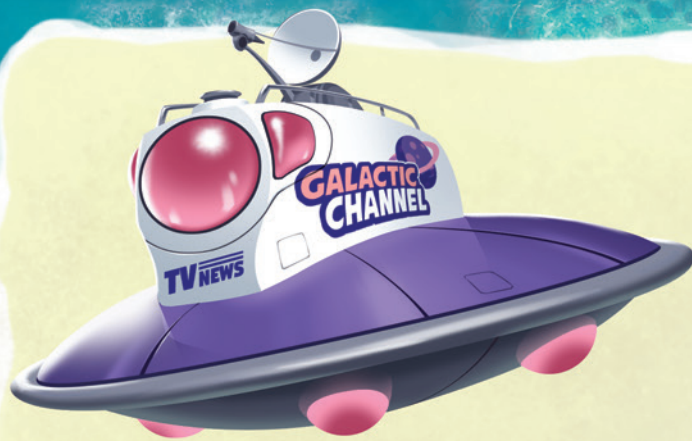


EILMELDUNG

SPIELREGEL

„Kschhh... hören wir hier unheilvolle Geräusche ... kschhh... werden lauter! Es ist angsteinflößend: die ganze Insel bebt ... kschhh... des gigantischen Titans! Ich kann nicht bestätigen, dass ... kschhh... stehen am Ende einer Ära. Lavalord ist erwacht ... kschhh... die Insel wird verwüstet, die Vulkane brechen aus ... Sie sehen einen Exklusivreport für TV KOMI ... kschhh... Lakaien haben ein interdimensionales Portal errichtet. Wenn sie es aktivieren, ist die Menschh... kschhh... Untergang geweiht. Was ... was passiert?! Sehen Sie! Gewaltige Schatten erscheinen überall auf der Insel!! Achten Sie auf diese Giganten ... kschhh... fluten ... Verbündete von Lavalord? Nein, im Gegenteil ... sie scheinen anzugreifen!! Ja, wir werden Zeuge einer letzten, verzweifelten Schlacht gegen Lavalord!!! Es ist unglaublich! Zurück zur Werbung!“

...itty ist ein junges Katzenwesen aus Süd-Tokio 🐾 Der King versicherte uns: „Natürlich war ich zum Kampf auf der Insel eingeladen, aber ich musste bereits eine Stadt vernichh...“



ÜBERSICHT

Bei *King of Monster Island* werdet ihr zu Riesenmonstern, die zusammenarbeiten müssen, um ein titanisches Bossmonster zu bekämpfen, bevor dieses ein interdimensionales Portal errichtet.

In jedem Zug werft ihr Würfel, um anderen Monstern Schaden zuzufügen, euch selbst zu heilen, Energie zu erhalten und Karten zu kaufen, euch über die Insel zu bewegen, Hilfe durch Menschen zu aktivieren und euren Ruhm zu mehren. Die Aktionen des Bosses werden komplett durch das Spiel selbst gesteuert. Durch die Würfel, die aus dem Vulkan fallen, bewegt sich der Boss, aktiviert seine Schergen und greift in seiner Nähe stehende Monster an. Sein Ziel: Seine Schreckensherrschaft auf Monster Island solange zu halten, bis seine Schergen alle Pfeiler des interdimensionalen Portals errichtet haben!

Um zu gewinnen, müsst ihr den Boss besiegen, bevor er das Portal aktiviert oder auch nur ein einziges eurer Monster besiegt. **Ansonsten wird die Erde vernichtet!**

INHALT UND SPIELELEMENTE

5 MONSTER-TAFELN

Diese Tafeln stellen die Monster dar, die ihr spielt. Alle haben einen Namen, ein Einstellrad für Ruhmes- (★), und ein weiteres für Lebenspunkte (♥).



1 SPIELPLAN MONSTER ISLAND

Dieser Spielplan stellt Monster Island dar. Die Insel ist in 6 Zonen aufgeteilt, jede mit mehreren Feldern:

- 2 Felder für Hilfeplättchen (Wert 3 und 4) oder einen Pfeiler



In der Mitte ist ein Platz für den Vulkan



3 Felder für Würfel oder Kristallplättchen

1 BOSSTAFEL

Diese Tafel zeigt den Zustand des Bosses an, den ihr gemeinsam besiegen wollt. Sie hat ein Einstellrad für Ruhm (★) und zwei für Lebenspunkte (♥) — eins für die „Zehner“ und eins für die „Einser“.



1 3D-VULKAN

Der Vulkan besteht aus Kunststoffbasis und -gipfel, die Seiten sind aus Karton. Nach dem Zusammenbau stellt ihr ihn in die Inselmitte.



10 MONSTERWÜRFEL

Jeder Monsterwürfel zeigt 6 Symbole, welche Aktionen zeigen, die ihr ausführen könnt.

- ♥: Erhalte Lebenspunkte (♥)
- ⚡: Erhalte Energiebrocken (⚡)
- ★: Erhalte Ruhm (★)
- ✋: Füge 2 Schaden zu (✋)
- ✋: Füge 1 Schaden zu (✋) oder bewege dich
- 🛠️: Konstruiere Hilfeplättchen

8 BOSSWÜRFEL

Jeder Bosswürfel zeigt die unten stehenden 3 Symbole. Der Boss wendet diese Effekte an, wenn er seine Würfel aktiviert:

- 🛠️: Der Boss ordert 1 Schergen herbei
- 🏰: Der Boss erbaut 1 Kristall
- ★: Der Boss erhält 1 Ruhmespunkt (★)



51 POWERKARTEN

Jede Powerkarte hat einen Namen, Kosten in Energiebrocken (⚡), einen Typ (**BEHALTEN**/**ABWERFEN**) und einen Effekt.

Powerkarten gibt es in 2 Typen:

BEHALTEN Die Spieler lassen diese Karten offen vor sich bis zum Spielende liegen (wenn nicht anders angegeben).

ABWERFEN Effekte auf diesen Karten werden sofort ausgeführt, dann wird die Karte abgeworfen.



15 EREIGNISKARTEN

EREIGNISSE werden in die Powerkarten eingemischt und sorgen für unvorhersehbare Umstände während eurer Kämpfe.

Es gibt positive (**grün**) und negative (**rot**) Ereignisse.

ENERGIEBROCKEN UND -MARKER

Lass die Energiebrocken, die du durch ⚡ erhältst, vor dir liegen. Du kannst sie ausgeben, um damit Powerkarten zu kaufen oder bestimmte Karteneffekte auszulösen.



Die 10-Marker stellen 10 in deinem Vorrat dar. Ihr könnt jederzeit wechseln.



8 FIGURAUFGSTELLER

Diese Figuren stellen die von euch gespielten Monster dar, sowie die Bosse, gegen die ihr kämpft.



6 VERBÜNDETE-BÜGEN

Diese Bögen stellen Verbündete dar, die euch zur Seite stehen. Alle haben einen Namen und eine Auflistung an Fähigkeiten, mit der jeweils minimalen Anzahl ★, um diese zu aktivieren.



Ihr beginnt das Spiel ohne Verbündete. Sobald ein Spieler seinen ersten ★ erhält, darf er sich zudem (genau) einen Verbündeten für diese Partie wählen.

Auf der Rückseite jedes Bogens befindet sich eine Spielhilfe.

3 BOSS-BÜGEN

Diese doppelseitigen Bögen stellen die 3 Bosse dar, gegen die ihr kämpfen könnt, obwohl ihr immer nur einen pro Spiel bekämpft. Jeder Boss besitzt 2 Schwierigkeitsgrade (**NORMAL**, blauer Hintergrund und **FORTGESCHRITTEN**, roter Hintergrund), einen Namen, die Anzahl an Würfeln des Bosses (●), die Lebenspunkte (♥), mit denen der Boss beginnt, eine dauerhafte Fähigkeit (gelb), und eine Liste weiterer Fähigkeiten und deren minimalen ★, die zur Aktivierung notwendig sind.



30 SCHERGENPLÄTTCHEN

Diese Plättchen stellen die Verbündeten des Bosses dar. Alle haben eine Illustration und eine bestimmte Menge Lebenspunkte. Es gibt 4 Typen:



8 FLAMMLINGE

Diese Plättchen stellen Extra-Schergen dar, die ihr nur beim Spiel gegen den ultimativen Boss benötigt: **LAVALORD**.



12 KRISTALL- UND 3 PFEILERPLÄTTCHEN

Kristallplättchen kommen auf den Spielplan, wenn ⬆️-Würfel oder Erbauer-Schergen aktiviert werden. Sobald 3 Kristallplättchen in einer Zone liegen, tauscht ihr sie durch ein Pfeilerplättchen aus. Sollten sich 3 Pfeiler auf dem Spielplan befinden, haben alle Spieler verloren. Ihr werdet diese Pfeiler nicht besonders mögen.



12 HILFEPLÄTTCHEN

Hilfeplättchen stellen die Hilfe dar, die ihr durch die Menschen erhaltet. Auf ihnen sind Würfelsymbole abgebildet, die ihr nutzen dürft. Manchmal befindet sich dort auch ein Energiebrocken ⚡, den ihr erhaltet, sobald ihr das Plättchen aktiviert.



1 STOFFBEUTEL

Legt alle 30 Schergenplättchen in den Beutel und mischt sie gut durch.

VORBEREITUNG

- 1 Legt den Insel-Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Baut den Vulkan zusammen und stellt ihn in die Spielplanmitte. Richtet die Felsen an den 6 weißen Linien aus.
- 3 Sucht euch einen Boss-Bogen aus und legt ihn neben den Spielplan. In eurer ersten Partie solltet ihr die blaue Seite (**NORMAL**) von **CRYSTAL DRAGON** nehmen. Nehmt die Bosstafel und stellt die Räder auf 0★ und die Anfangs-♥ (auf dem Bogen angegeben).
*Beispiel: **CRYSTAL DRAGON** (NORMAL) beginnt mit 15♥.*
- 4 Legt die auf dem Boss-Bogen gezeigte Anzahl ♥ bereit. Die übrigen lasst ihr in der Schachtel.
- 5 Stellt die zum Bogen passende Bossfigur auf eine beliebige Zone des Spielplans.

- 2 Baut den Vulkan zusammen und stellt ihn in die Spielplanmitte. Richtet die Felsen an den 6 weißen Linien aus.

- 3 Sucht euch einen Boss-Bogen aus und legt ihn neben den Spielplan. In eurer ersten Partie solltet ihr die blaue Seite (**NORMAL**) von **CRYSTAL DRAGON** nehmen. Nehmt die Bosstafel und stellt die Räder auf 0★ und die Anfangs-♥ (auf dem Bogen angegeben).
*Beispiel: **CRYSTAL DRAGON** (NORMAL) beginnt mit 15♥.*

15♥

50

- 5 Stellt die zum Bogen passende Bossfigur auf eine beliebige Zone des Spielplans.

- 10 Nehmt pro Spieler 1 zufällig gewählten Verbündete-Bogen sowie 1 zusätzlich und legt alle offen neben den Spielplan. Die anderen lasst ihr in der Schachtel oder nutzt ihre Rückseiten als Spielerhilfen.

4



6

Bildet folgende Vorratshaufen neben dem Spielplan:

- 12 Kristall- und 3 Pfeilerplättchen
- 10 Monsterwürfel
- Beutel mit 30 Schergenplättchen
- Energiebrocken und 10 ⚡-marker
- 12 Hilfeplättchen (verdeckt)
- 8 Flammlinge, jedoch nur bei **LAVALORD**

7

Mischt alle Power- und Ereigniskarten in einen Stapel. Legt diesen Stapel verdeckt neben den Spielplan. Legt den Markt aus, indem ihr die obersten 3 Karten des Stapels aufdeckt. Wenn ihr dabei eine Ereigniskarte ziehen solltet, mischt sie in den Stapel zurück und zieht eine neue Karte.

8

Zieht blind einen Schergen aus dem Beutel und legt ihn in die Zone des Bosses. Dann macht ihr dasselbe für die anderen 5 Zonen, im Uhrzeigersinn.

9

Jeder Spieler sucht sich eine Monsterfigur aus und nimmt sich die dazu passende Tafel. Stellt eure Anzeigen auf 0 ⭐ und 10 ❤️. Stellt die Figuren auf den Spielplan, sodass der Boss und die Monster alle in unterschiedlichen Zonen stehen.

BOSSE & SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt 3 unterschiedliche Bosse, jeder mit 2 Schwierigkeitsgraden:

NORMAL (blauer Hintergrund) und **FORTGESCHRITTEN** (roter Hintergrund).

Die fortgeschrittene Version jedes Bosses hat zwar die gleichen Kräfte, aber unterschiedliche Werte für ❤️ und 🗡️.

Wir empfehlen, die Bosse in dieser Reihenfolge herauszufordern:

1 CRYSTAL DRAGON → **2 LITHO SAUR** → **3 LAVALORD**

beginnend jeweils mit der blauen Seite (**NORMAL**). Sobald ihr diese besiegen konntet, probiert die rote Seite (**FORTGESCHRITTEN**) aus.

Wir schlagen außerdem vor, dass derjenige mit der größten Erfahrung in diesem Spiel den Boss-Bogen verwaltet und sich um die Kräfte und Bewegungen des Bosses kümmert, damit der Spielablauf flüssiger wird.

1



2



3



SPIEL- ABLAUF

♥ Lebenspunkte

☀ Schaden

★ Ruhm

🎲 Monsterwürfel

⚡ Energiebrocken

🔴 Bosswürfel

SPIELZIEL

SIEGCONDITION

Ihr alle gewinnt sofort gemeinsam, wenn der Boss auf 0 ♥ fällt.

NIEDERLAGEBEDINGUNGEN

Wenn einer dieser Fälle eintritt, verliert ihr alle sofort:

- ☛ 1 oder mehr Monster beginnen ihre Monsterphase bei ☠.
- ☛ 3 Pfeiler wurden auf dem Spielplan errichtet.
- ☛ Du müsstest einen Schergen aus dem Beutel ziehen, aber er ist leer.

ZUGÜBERSICHT

1 BOSS- PHASE

- 1 Prüfe die aktiven Fähigkeiten des Bosses
- 2 Wirf die verfügbaren 🎲
- 3 Bewege den Boss
- 4 Aktiviere Schergen in der Zone des Bosses
- 5 Aktiviere 🔴 in der Zone des Bosses

2 MONSTER- PHASE

- 1 Wirf 6 🎲
- 2 Werte die 🎲 aus
- 3 Kaufe Powerkarten

3 ENDE DES ZUGS

Ihr seid im Uhrzeigersinn reihum am Zug, beginnend bei einem beliebigen Monster. Jeder Zug besteht aus 3 Phasen:

1. BOSSPHASE

Führe in dieser Phase nacheinander die folgenden Schritte aus:

1 Prüfe die aktiven Fähigkeiten des Bosses

Wende zunächst seine Fähigkeit **VOR DER BEWEGUNG** an, dann alle anderen aktiven Fähigkeiten, falls zutreffend (siehe **BOSS-BOGEN** S. 7). Die aktiven Fähigkeiten sind diejenigen, die auf dem Boss-Bogen gelistet sind und für die der Boss genug ★ hat.

2 Wirf alle verfügbaren 🎲 in den Schlund des Vulkans.

Du musst dabei nicht zielen; lass sie alle gemeinsam hineinfallen, so gerade wie möglich, von etwa 3 Zentimeter oberhalb des Vulkanschlunds. Sie werden daraufhin zufällig in die 6 Zonen des Spielplans rollen. **Es kann allerdings vorkommen, dass manchmal keine 🔴 zum Wurf verfügbar sind.**

Definition: Verfügbare Würfel sind alle 🔴 (oder 🎲), die nicht auf dem Spielplan liegen.

Sollten 🔴 über den Spielplanrand hinwegrollen oder im Vulkan steckenbleiben, wirfst du solche 🔴 erneut hinein.

3 Bewege den Boss

Beachte nacheinander die folgenden 3 Bedingungen. Sobald der Boss sich in diesem Zug bewegt, ignorierst du die noch folgenden Bedingungen und machst sofort mit Schritt

4 Aktiviere Schergen weiter.

- ☛ Sieh dir die aktuelle Zone des Bosses an und die beiden daran angrenzenden Zonen. Ziehe den Boss in diejenige der

3 Zonen, in der die meisten 🔴 liegen, auch dann, wenn es die Zone sein sollte, in der sich der Boss bereits befindet. Behandle das immer so, als hätte er sich gerade hineinbewegt, um entsprechende Effekte auszulösen.

- ☛ Wenn keinerlei 🔴 in diesen 3 Zonen liegen, bewege den Boss um 1 Zone im Uhrzeigersinn weiter.
- ☛ Sollten in mehreren Zonen gleich viele 🔴 liegen, bewege den Boss in die Zone mit den meisten Schergen. Sollten in mehreren Zonen gleich viele Schergen sein, bewege den Boss in diejenige darunter, die am weitesten im Uhrzeigersinn entfernt ist.

BEISPIEL

Bei den 3 Zonen, in die sich der Boss bewegen könnte, liegen 2 🔴 in jeder benachbarten Zone und keiner in seiner aktuellen Zone. Daher prüfst du die Anzahl Schergen in den beiden Zonen mit Gleichstand. Die Zone links hat 1 Schergen, die rechts hat 2, daher bewegt sich der Boss in die Zone rechts.



Aktiviere Schergen in der Zone des Bosses



Soldat:

Alle Monster in dieser Zone erleiden je 1 ⚡.



Kanone:

Alle Monster in allen Zonen erleiden je 1 ⚡.



Schild:

Kein Effekt.



Erbauer:

Erbaue einen Kristall in dieser Zone (siehe **KRISTALLE & PFEILER** rechts).

Aktiviere in der Zone des Bosses

Aktiviert jeden in der Zone des Bosses, indem ihr den Effekt jedes Symbols anwendet, dann **entfernt sie vom Spielplan**. Diese sind jetzt verfügbar und müssen zu Beginn der nächsten Bossphase geworfen werden.

: Erbaue 1 Kristall in dieser Zone (siehe **KRISTALLE & PFEILER** rechts).

: Erhöhe die -Anzeige der Bosstafel um 1.

: Ziehe blind 1 Schergen aus dem Beutel und lege ihn in diese Zone.

Beachte: Wenn es keine Schergen mehr im Beutel gibt und du einen daraus ziehen müsstest, habt ihr das Spiel sofort verloren (siehe **SPIELEND**, S. 10)!

KRISTALLE & PFEILER

Wenn du einen Kristall in einer Zone erbauen musst, setze ihn auf das Würfelfeld, auf dem noch kein Kristall ist. Wenn sich auf dem gewählten Feld bereits ein befindet, nimm diesen vom Spielplan (womit er verfügbar wird) und erbaue auf dem Feld einen Kristall.

Sobald auf allen 3 Würfelfeldern einer einzelnen Zone ein Kristallplättchen liegt, nehmt ihr diese vom Spielplan und stellt einen Pfeiler auf ein beliebiges Hilfefeld dieser Zone. Sollte auf dem gewählten Feld ein Hilfeplättchen liegen, kommt es in die Spielschachtel.



Sobald 3 Pfeiler auf dem Spielplan stehen, öffnet der Boss ein interdimensionales Portal, durch das sich tausende von Schergen über den Planeten ergießen. Wenn das passiert, habt ihr das Spiel sofort verloren!

Wenn der 3. Pfeiler in einer Zone erbaut werden müsste, in der bereits 2 stehen und es keinen Platz dafür mehr gibt, habt ihr das Spiel dennoch sofort verloren!

1 5 15

CRYSTAL DRAGON

4 **20** **SCHARFE KLAUE**
Ich löse SCHARFE KLAUE

15 **SUPER RASCHE BEWEGUNG**
Bewege ich mich nicht zu der Zone mit den meisten , setze ich die Bewegung f

10 **FLIEGENDE SOLDAT**
Nächsten Schergen können benachbarten Zonen an

3 **5** **KRISTALLSTRAHL**
Wenn ich dafür Sorge, dass ein Monster in einer benachbarten Zone verliert, wird es weiter weg von mir gesto

2 **SCHARFE KLAUE**
VOR DER BEWEGUNG
Ich füge dem/n Monster/n mit den meisten in dieser oder den benachbarten Zonen 1 zu.

1 **RASCHE BEWEGUNG**
Bewege ich mich in eine Zone ohne , bewege ich mich weiter.

BOSS-BOGEN



Diese Bögen zeigen die Eigenschaften und Fähigkeiten des Bosses, dem ihr euch stellt.

- Die Anzahl der im Spiel genutzten sowie die Anzahl der , mit denen der Boss beginnt, sind oben links angegeben.
- Der gelbe Bereich unten links zeigt die Fähigkeit, die im ersten Schritt der Bossphase aktiviert wird (**VOR DER BEWEGUNG**).
- Die Liste der Fähigkeiten rechts wird immer von oben nach unten gelesen. Eine Fähigkeit ist aktiv, wenn die Bosstafel mindestens so viele anzeigt, wie neben der Fähigkeit angegeben sind. Das bedeutet auch, dass sich die unterschiedlichen Fähigkeiten **aufaddieren**. Je länger das Spiel dauert, desto stärker wird der Boss!
- Wenn die Fähigkeit oben auf der Liste aktiv ist, aktiviert ihr sie immer, wenn der Boss ein aktiviert. **Beispiel:** Wenn **CRYSTAL-DRAGON** 20 hat und er 2 -Symbole aktiviert, dann aktiviert er die Kraft **SCHARFE KLAUE** zweimal.

2. MONSTERPHASE



Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1 Wirf 6

Nimm 6 der verfügbaren . Wenn es nicht genug verfügbare Würfel geben sollte, nimmst du dir  vom Spielplan, bis du insgesamt 6 Würfel hast.

Du hast maximal drei Würfe. Du darfst jederzeit mit dem Würfeln aufhören.

Für deinen ersten Wurf würfelst du mit allen 6 Würfeln (würfle normal auf dem Tisch, nicht in den Vulkan). Bei deinen beiden zusätzlichen Würfeln darfst du vorher entscheiden, welche deiner Würfel du erneut werfen willst (die anderen legst du beiseite).

Vor jedem Neuwurf darfst du zuvor beiseite gelegte  von vorhergehenden Würfeln ebenfalls erneut werfen. Sobald du dreimal gewürfelt hast oder mit dem Würfeln aufhören möchtest, lässt du alle  vor dir liegen und machst weiter mit Schritt


2 Werte die aus.

Erwähnt eine Karte oder ein Spielelement deinen „Wurf“, ist damit immer das endgültige Resultat deines letzten Wurfs gemeint.

Beachte: Solltest du Extrawürfel haben (durch den Effekt einer Powerkarte), wirfst du mit der entsprechenden Anzahl Würfel (6 + Anzahl der Extrawürfel).


2 Werte die aus

Während dieser Phase kannst du Würfel aus deinem Wurf auswerten oder sperren und/oder Würfel aus deiner Zone entsperren.

Einen  auswerten: Wende den Effekt des Würfels gemäß der folgenden Seiten an. Wenn du Würfel auswertest, kannst du sie einen nach dem anderen auswerten oder ihre Effekte gruppieren.

Sperre einen

Du kannst entscheiden, Würfel für später aufzuheben, indem du sie „sperst“. Dazu setzt du jeden dieser Würfel auf ein freies Würfelfeld deiner Zone, **ohne dabei das Resultat dieses Würfels zu verändern**. Solche Würfel sind gesperrt und dürfen in späteren Zügen von jedem Monster genutzt (entsperrt) werden, was gleich erklärt wird. Wenn du mehr Würfel sperren möchtest, als es verfügbare Felder gibt, musst du zunächst einen oder mehrere Würfel entsperren.


Einen  entsperren: Bei der Würfel-Auswertung kannst du beliebige Würfel entsperren, die zuvor in deiner Zone gesperrt wurden. Dazu nimmst du sie einfach und legst sie zu deinem Wurf, **ohne dabei ihr Resultat zu verändern**. Du kannst entspernte Würfel zusammen mit deinen anderen Würfeln auswerten.

Du darfst die Würfel in einer Reihenfolge deiner Wahl auswerten und zwischen jeder Auswertung Würfel sperren/entsperren.





EFFEKTE DER





Wähle ein Monster in deiner Zone, das  erhält.

Monster dürfen nie mehr als 10  haben, es sei denn, ein Karteneffekt oder Verbündete-Bogen besagt etwas anderes.




Du kannst alle  gleichzeitig auswerten. **Du erhältst so viele  wie in der Tabelle gezeigt.** Solltest du mehr als 5  auswerten wollen, werte zuerst Gruppen aus 5  aus, dann den Rest.


Anzahl der 	1	2	3	4	5
 , die du erhältst	1	3	6	10	15




Füge 1  in deiner Zone zu.

ODER

Bewege ein Monster (dich oder einen anderen Spieler) in deiner Zone in eine benachbarte Zone. (Ja, du kannst auch einem anderen Monster in deiner Zone einen Tritt verpassen, um es zu bewegen. Es erhält dadurch keinen .)



Beachte: Du darfst Würfel aus deinem Wurf in deiner Zone auswerten oder sperren, bevor du dich mit deinen  in eine andere Zone bewegst, um in dieser neuen Zone ebenfalls Würfel auszuwerten, zu sperren oder zu entsperren.



















Füge 2  in deiner Zone zu.






SCHADENSREGELN



 nutzt du, um den Boss und dessen Schergen zu vernichten. Wenn du in deiner Zone  zufügst, gelten folgende Regeln:

-  Du darfst dem Boss keinen  zufügen, solange Schergen in dessen Zone sind.
-  Du darfst Nicht-Schild-Scherge keinen  zufügen, solange Schild-Scherge in der Zone sind.
-  Jeder Scherge muss mit einer einzelnen Aktion vernichtet werden, was bedeutet, dass du ihm so viel  zufügen musst, wie er Lebenspunkte besitzt. Der Boss hingegen kann während des gesamten Spielverlaufs  erleiden. Wenn ein Scherge zerstört ist, wirfst du dessen Plättchen zurück in den Beutel.
-  Jeder , den du dem Boss zufügst, sorgt bei diesem für den Verlust von 1 . Aktualisiert die Bosstafel entsprechend.
-  Du darfst  zwischen mehreren Feinden in deiner Zone aufteilen. Das bedeutet, dass die 2 , die du mit einem  zufügst, auf 2 unterschiedliche Feinde aufgeteilt werden können (denke daran, dass Schild-Scherge andere Scherge schützen, die wiederum den Boss beschützen).
-  Aller , die du vor deiner Bewegung nicht nutzt, gehen verloren.

Beispiel: Es befinden sich 3 Soldatenscherge und der Boss in deiner Zone, als du die folgenden Würfel auswertest:  

 Du darfst die 5  unter den anwesenden Feinden aufteilen. Zuerst nutzt du 3  für die Zerstörung der Scherge, die du in den Beutel zurückwirfst. Deine verbleibenden 2  nutzt du für den Boss, der deshalb 2  verliert.





Du erhältst 1 Ruhm (★) + wahlweise: entferne 1 (🔴) um 1 Extra-★ zu erhalten (siehe **RUHM KLAUEN** als nächsten Punkt).

★ SPEZIALAKTION: RUHM KLAUEN

Pro (★), den du auswertest, um 1★ zu erhalten, kannst du außerdem Ruhm vom Boss „kauen“, indem du 1 (🔴) aus deiner Zone vom Spielplan entfernst. Wenn du das tust, erhältst du 1★ zusätzlich.

Wichtig: Dieser (🔴) ist ab jetzt verfügbar, also wird er im nächsten Zug des Bosses in den Vulkan geworfen. Je mehr Würfel du vom Spielplan entfernst, desto unberechenbarer wird der Zug des Bosses sein.

Beispiel: Du hast (★)(★)(★)(👤)(👤)(🔧) gewürfelt. Du entscheidest dich, einen (★) auszuwerten, um 1★ zu erhalten und einen (🔴) aus deiner Zone zu entfernen, um 1 zusätzlichen★ zu erhalten. Dann wertest du deinen (👤) aus, um in eine benachbarte Zone zu ziehen. Dort wertest du (★)(★) aus, um 2 weitere★ zu erhalten, aber du entscheidest dich, nur 1 (🔴) aus deiner aktuellen Zone zu entfernen und erhältst daher nur 1 zusätzlichen★. Du entscheidest dich, die übrigen (👤)(🔧) zu sperren. Daher hast du in diesem Zug insgesamt 5★ erhalten und 2 (🔴) entfernt, die zu den verfügbaren Würfeln des Bosses kommen.

★ VERBÜNDETE-BOGEN

Sobald deine Monstertafel mindestens 1★ zeigt, wählst du einen verfügbaren Verbündete-Bogen und legst ihn neben deine Tafel.

Dieser Verbündete liefert dir abhängig von der Anzahl★, die du hast, zusätzliche Fähigkeiten, die sich untereinander ergänzen. Um diese Fähigkeiten zu nutzen, musst du deine★ **nicht** ausgeben.

Wenn deine★ auf 0 fallen (etwa durch eine Ereigniskarte), legst du deinen Verbündete-Bogen wieder zum Stapel der verfügbaren Verbündeten. Du darfst dir einen neuen Verbündeten nehmen, sobald du wieder mindestens 1★ erhalten hast.



Wenn du gleichzeitig 3 oder 4 (🔧) auswertest, ziehst du ein **zufälliges** Hilfeplättchen und legst es offen auf das Hilfefeld mit dem passenden Wert in deiner Zone. Sollte ein Pfeiler auf diesem Feld stehen, darfst du das Hilfeplättchen dort jedoch nicht konstruieren. Liegt bereits ein Hilfeplättchen auf diesem Feld, wirf es ab und ersetze es durch dieses neue. Du darfst das neue Hilfeplättchen sofort aktivieren.

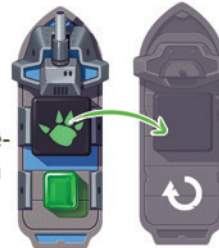
HILFE AKTIVIEREN

Jederzeit während deines Zugs kannst du **eine beliebige Anzahl Hilfeplättchen in den Zonen, in denen du dich jeweils befindest, aktivieren oder aufladen.**

Das Aktivieren oder Aufladen eines Hilfeplättchens ist eine kostenlose Aktion.

Du darfst dasselbe Hilfeplättchen jedoch nicht im selben Zug aktivieren und dann wieder aufladen.

Hilfe aktivieren: Verdecke alle Hilfeplättchen in deiner Zone, die du aktivieren möchtest, nachdem du folgende Schritte ausgeführt hast:



Ein verfügbares Hilfeplättchen (offen) wird genutzt (verdecke es).

- ☛ Wenn ein von dir aktiviertes Hilfeplättchen ein Würfelsymbol zeigt, führe es so aus, als ob es Teil deines Wurfs wäre. Diesen „virtuellen“ Würfel musst du sofort auswerten und du kannst ihn nicht sperren.
- ☛ Ein (❓) bedeutet, dass du den virtuellen Würfel so auswerten darfst, als ob er ein Resultat deiner Wahl zeigen würde.
- ☛ Wenn das Hilfeplättchen einen Energiebrocken zeigt, erhältst du 1★.

Hilfeplättchen aufladen: Decke ein genutztes Hilfeplättchen wieder auf.

WÜRFELSYMBOLE AUSGEBEN

Bestimmte Powerkarten oder Verbündete-Bögen geben dir die Möglichkeit, Würfelsymbole zur Aktivierung eines Effekts zu benutzen, wie etwa hier:

(🔧): Wende den hier beschriebenen Effekt an.

Wenn du Würfelsymbole zum Auslösen solcher Effekte aus gibst, darfst du sie nicht mehr für ihre normalen Effekte einsetzen.

BEISPIEL


Wenn du (🔧)(🔧) erwürfelt hast, kannst du den Effekt dieser Karte zweimal auslösen und entweder 2 Schergen oder den Boss und 1 Schergen bewegen.



Wenn du keine weiteren (🔧) auswerten, sperren oder entsperren möchtest oder kannst, machst du weiter mit Schritt **3 Kaufe Powerkarten.**





3 Kaufe Powerkarten

Nach der Auswertung der  darfst du beliebig viele der 3 offen liegenden Powerkarten aus dem Markt kaufen, indem du so viele Energiebrocken aus gibst, wie auf den Karten angegeben (oben links). Kaufe dabei immer eine Karte nach der anderen. Nach jedem Kartenkauf deckst du die oberste Karte des Decks auf und ersetzt damit die gekaufte Karte.

- ☛ Wenn du eine **ABWERFEN**-Karte gekauft hast, führe sie sofort aus, dann wirf sie ab.
- ☛ Wenn du eine **BEHALTEN**-Karte gekauft hast, lege sie zu deiner Monstertafel. Ihr Effekt ist so lange aktiv, wie du die Karte in deinem Besitz hast.
- ☛ Wenn du ein **EREIGNIS** aufdeckst, führe es sofort aus (aber erst nachdem du die **ABWERFEN**-Karte ausgeführt hast, falls du eine gekauft hattest). Wirf die Karte danach ab, bevor du eine neue Karte ziehst.

Wenn der Stapel der Powerkarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel **nicht gemischt** und gekaufte Karten **nicht mehr ersetzt**.



Du darfst 2  ausgeben, um alle 3 offen liegenden Powerkarten abzuwerfen. Decke 3 neue auf, eine nach der anderen, bis wieder 3 verfügbare Powerkarten ausliegen. Dabei müssen eventuell gezogene **EREIGNIS**-Karten, wie oben beschrieben, ausgeführt werden.

So lange du ausreichend  besitzt, kannst du damit fortfahren, Powerkarten zu kaufen oder abzuwerfen.

Im Hinblick auf Spieleffekte gelten **EREIGNIS**-Karten nicht als Powerkarten.

3. ZUGENDE




Führe alle Effekte aus, die bei Zugende wirksam werden, in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Gib dann die verfügbaren  und  an den Spieler links von dir. Er ist jetzt am Zug und beginnt mit **1. BOSSPHASE**.



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine dieser Voraussetzungen eintritt:

- ☛ Der Boss hat 0 .
- ☛ Ein Spieler beginnt seine Monsterphase mit 0  .
- ☛ Der dritte Pfeiler wurde auf dem Spielplan errichtet.
- ☛ Alle Schergen sind auf dem Spielplan und du müsstest einen weiteren aus dem Beutel ziehen.



ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG


Habt ihr bereits alle 3 Bosse geschlagen und wollt eine noch größere Herausforderung? Dann ist das hier euer Spielmodus!








Wählt einen Schwierigkeitsgrad:

NORMAL, mit den Bosstafeln auf der blauen Seite
oder

FORTGESCHRITTEN, mit den Bosstafeln auf der roten Seite

Spielt eine Partie, in der ihr **CRYSTALDRAGON** herausfordert, nach den normalen Regeln.

Sobald **CRYSTALDRAGON** 0  hat, beendet der aktive Spieler seinen Zug ganz normal. Danach, ohne den Zustand auf dem Spielplan zu verändern, befolgt ihr diese Vorbereitungs Schritte:

- ☛ Behaltet eure aktuellen , , , die Verbündete-Bögen und **BEHALTEN**-Karten.
- ☛ Nehmt den besiegten Boss vom Spielplan.
- ☛ Entfernt danach alle Pfeiler vom Spielplan. Pro entferntem Pfeiler setzt ihr 5 Schergen in die jeweilige Zone. Sollten bei diesem Schritt nicht mehr ausreichend Schergen im Beutel sein, habt ihr sofort verloren.
- ☛ Gab es noch genug Schergen, setzt **LITHOSAUR** auf eine Zone eurer Wahl ohne Monster. Stellt seine Bosstafel auf 0  und stellt seine Anfangs-  ein.
- ☛ Lasst die , wo sie sind und legt weitere verfügbare  bereit, bis die Würfel im Spiel der Zahl auf dem neuen Boss-Bogen entsprechen.
- ☛ Jetzt setzt ihr euer Spiel fort, indem ihr **LITHOSAUR** herausfordert.

Sobald ihr **LITHOSAUR** besiegt habt, führt ihr die gleichen Schritte aus, um **LAVALORD** herauszufordern.

Wenn es euch gelingt, **LAVALORD** zu besiegen, habt ihr die Ultimative Herausforderung bestanden.

ZUGBEISPIEL



Pagurah ist am Zug.



1. BOSSPHASE

1] Prüfe die aktiven Fähigkeiten des Bosses

Crystal Dragon hat 3★ und besitzt deswegen 2 aktive Fähigkeiten: seine Fähigkeit **VOR DER BEWEGUNG** und seine Fähigkeit bei 1★. Die erste lässt ihn dem oder den Monster(n) mit den meisten Lebenspunkten in seiner Zone und den benachbarten Zonen Schaden zufügen. Pagurah und Rex Florae haben je 9♥ (H.A.D.E.S. hat 8), daher verlieren beide je 1♥.



2] Wirf die verfügbaren

3 der 5 von Crystal Dragon liegen bereits auf dem Spielplan. Es bleiben ihm nur 2 verfügbare, die in den Vulkan geworfen werden.



5

- 2★
- 1 Kristall
- 2 Schergen

3] Bewege den Boss

Crystal Dragon bewegt sich. Da es keine in seiner Zone oder benachbarten Zonen gibt, bewegt er sich um 1 Zone im Uhrzeigersinn. Da seine Fähigkeit bei 1★ aber aktiv ist, bewegt sich Crystal Dragon weiter, bis er die Zone mit 3 erreicht.

4] Aktiviere Schergen in der Zone des Bosses

In Crystal Dragons Zone befinden sich keine Schergen, also macht er sofort mit dem nächsten Schritt weiter und aktiviert.

5] Aktiviere in der Zone des Bosses

Crystal Dragon erhält 2★ (womit er auf 5★ kommt, was seine nächste Fähigkeit aktiviert). Er erbaut 1 Kristall und fügt seiner Zone 2 Schergen hinzu.

Pagurah kann nun mit seiner Monsterphase beginnen.

2. MONSTERPHASE

1] Wirf 6

Nach dem Neuwurf einiger aus seinem ersten Wurf entscheidet sich Pagurah, seinen 3. Neuwurf verfallen zu lassen und hat jetzt diese: , , , , , und .

2] Auswerten der

A Pagurah bewegt sich mit 1 in eine benachbarte Zone.

B Dort aktiviert Pagurah seinen um 1★ zu erhalten und entscheidet sich dazu, einen aus seiner Zone zu entfernen, um 1 Extra-★ zu erhalten. Sein ★ steigt damit von 0 auf 2. Pagurah darf sich jetzt einen Verbündete-Bogen nehmen und wählt die Ninjas. Die erste Fähigkeit auf diesem Bogen ist jetzt aktiv.

C Pagurah nutzt seine 2 , um sich erneut zu bewegen. In seiner neuen Zone entsperrt er den aus H.A.D.E.S.' letztem Zug (D) und legt ihn zu seinen zwei unbenutzten .

E Pagurah aktiviert das Hilfeplättchen und erhält 1 und ein , das er zu einer weiteren Bewegung nutzt, nachdem er das Plättchen umgedreht hat.



Pagurah entscheidet sich, die 3 zu aktivieren, um in seiner Zone 6★ zuzufügen. Dank Pagurahs Ninja-Verbündeten besitzt der Schild-Scherge bloß 1 Lebenspunkt und wird vom ersten ★ zerstört. Der zweite ★ zerstört den Soldaten-Schergen und die beiden Schergenplättchen kommen wieder in den Beutel.

Da es keine weiteren Schergen mehr in seiner Zone gibt, fügt er die letzten 4★ Crystal Dragon zu. Pagurah aktualisiert die Bosstafel.

Mit seinem letzten erhält Pagurah schließlich einen zweiten .

6★

1★

1★

4★

HINTERHÄLTIG
Schild-Schergen haben in deinem Zug -2 Lebenspunkte (Minimum 1).

3] Kaufe Powerkarten

In dieser Phase entscheidet sich Pagurah, die „Entsperren!“-Karte für 2 zu kaufen. Nachdem er bezahlt und die neue Karte genommen hat, deckt er die oberste Karte des Decks auf. Es ist das negative Ereignis „Viel Aufwand für nix!“, das sofort ausgeführt werden muss. Pagurah und H.A.D.E.S. haben beide je 1 BEHALTEN-Karte, daher trifft sie der negative Effekt. Pagurah hat keine mehr, also verliert er 1★, während sich H.A.D.E.S. entscheidet, 2 abzugeben.

Jetzt ist H.A.D.E.S. dran, der seinen Zug mit einer neuen Bossphase beginnt.





EILMELDUNG

CREDITS

Autor: Richard Garfield

Illustrator: Paul Mafayon

Entwickler: L'Équipe Ludique

Projektleitung: Florent Baudry

Grafik-Designer: Vincent Mougenot

Redakteur: Xavier Taverne

Übersetzung: Michael Kröhnert

Deutsche Redaktion: Jens Bischoff

3D-Designer: Xavier Taverne und Lenaïg Bourgoïn

Dank an: Timothée Simonot, Régis Torres, Origames und die Freitagstester. L'Équipe Ludique möchte dem fabelhaften Dydou danken. Großer Dank auch an Fumo und an Céline, Timothée, Joachim und Gwendoline. Und wir wollen auch Alexis, Robin und Pick nicht vergessen!

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT - Frankreich - www.iello.com

©2022 IELLO. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, Deutschland

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile.
Erstickenungsgefahr!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Hergestellt in Jiaxing, China, durch Whatz Games.



...igazaur seit mehreren Wochen. Nur ein Ei! 🐣 #Evolutionen sind bei den sozialen Medien ganz oben, direkt vor #Wirwollenminis und...