

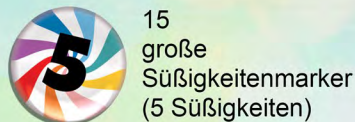
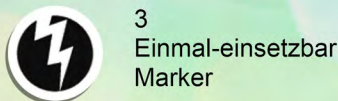
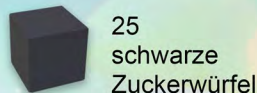
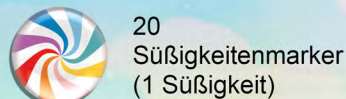
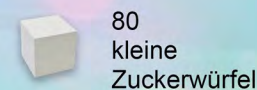


- KINGDOM'S CANDY -
MONSTERS

SPIELANLEITUNG

Du bist ein Bösewicht, gierig nach Süßigkeiten.
 Heuere Monster an und lass sie das Königreich auf der Suche nach Süßigkeiten durchstreifen.
 Nutze ihre besonderen Fähigkeiten und füttere sie regelmäßig mit Zuckerwürfeln.
 Sammle Süßigkeiten, um der mächtigste Bösewicht zu werden!

INHALT



6 Startmonsterkarten



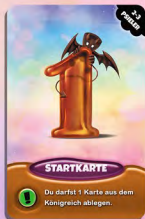
33 Fähigkeitskarten



15 Ereigniskarten



25 Monsterkarten



1 Startkarte



5 Übersichtskarten



5 Süße Höhlen

SPIELAUFBAU

Der Bereich, in dem alle Karten, Zuckerwürfel und Süßigkeiten platziert werden, wird **Königreich** genannt. Alle sollten diesen Bereich gut erreichen können.



Gezogene
Ereigniskarten

KÖNIGREICH

Ablagestapel
Fähigkeitskarten





Süßigkeitenmarker



schwarze
Zuckerwürfel

Ablagestapel
Monsterkarten





Zuckerwürfel



TASCHENDEIB



SÜßIGKEITENKOMBI



IMMERWIEDERKOMMI



TUGWANART

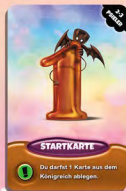


MAGMOT



FROSTBYTE

BÖSEWICHT 1

STARTKARTE

Du darfst 1 Karte aus dem Königreich ablegen.

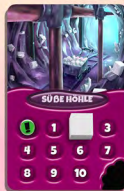


SPIELZUG

HÄNDLICH KAUFEN **MONSTER ANHAUFEN** **5 ZUCKER STABEN**

Zu Beginn deines Zuges.

- Einmal pro Spiel, während deines Zuges.
- Wenn du eine Fähigkeit kaufst.
- Wenn du ein Monster anhaufst.
- Wenn du 5 Zuckerwürfel ablegst.
- Während der schwarzen Süßigkeit.



SÜßHEITLE

1	1	3	
4	5	6	7
8	9	10	



UNO

Erhalte 1

BÖSEWICHT 2

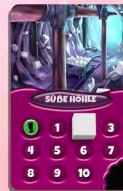



SPIELZUG

HÄNDLICH KAUFEN **MONSTER ANHAUFEN** **5 ZUCKER STABEN**

Zu Beginn deines Zuges.

- Einmal pro Spiel, während deines Zuges.
- Wenn du eine Fähigkeit kaufst.
- Wenn du ein Monster anhaufst.
- Wenn du 5 Zuckerwürfel ablegst.
- Während der schwarzen Süßigkeit.



SÜßHEITLE

1	1	3	
4	5	6	7
8	9	10	

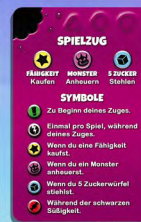


PANCIA

Erhalte 1

SÜÙE HÖHLE

Alle erhalten 1 SüÙe Höhle und 1 kleinen Zuckerwürfel.
Legt den Zuckerwürfel auf das Feld mit der 2.
Die SüÙe Höhle zeigt euch an, wie viele Zuckerwürfel
und SüÙigkeiten (mit einem SüÙigkeitenmarker) ihr zu
Beginn eures Zuges erhaltet.

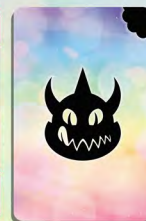


ÜBERSICHTSKARTE

Alle erhalten 1 doppelseitige Übersichtskarte.

STARTMONSTER

Die Startmonsterkarten besitzen eine angebissene Stelle. Alle erhalten 1 zufällige Startmonsterkarte. Legt dieses Monster vor euch hin. Es ist jetzt unter eurer Kontrolle. Entfernt die restlichen Startmonsterkarten aus dem Spiel.



ZUCKERWÜRFEL UND SÜÙIGKEITEN

Legt alle SüÙigkeitenmarker und Zuckerwürfel (weiß und schwarz) in das Königreich.

Alle erhalten zu Spielbeginn 5 Zuckerwürfel.



ANMERKUNG:

Die großen weißen Zuckerwürfel entsprechen 5 Zuckerwürfeln.



EREIGNISKARTENSTAPEL

Trennt die schwarzen SüÙigkeitenkarten von den restlichen Ereigniskarten.

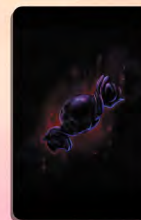
Mischt die Ereigniskarten und teilt sie in 4 verdeckte Stapel mit je 2 Karten auf.

Entfernt die restlichen Ereigniskarten ungesehen aus dem Spiel.

Mischt jeweils 1 schwarze SüÙigkeitenkarte in jeden Stapel.

Legt die Stapel nun aufeinander, um den Ereigniskartenstapel zu bilden.

Legt den Stapel in das Königreich.



FÄHIGKEITSKARTENSTAPEL

Mischt die Fähigkeitskarten mit den angebissenen Stellen und legt die Karten unterhalb des Ereigniskartenstapels ab.

Mischt die restlichen Fähigkeitskarten und legt diese auf die anderen Fähigkeitskarten, um den Fähigkeitskartenstapel zu bilden (siehe Seite 2: Spielaufbau).

Zieht die obersten 3 Karten vom Fähigkeitskartenstapel und legt diese offen rechts neben den Stapel.



ABLAGESTAPEL (Fähigkeitskarten)

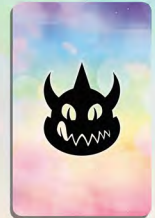
Der Ablagestapel befindet sich links vom Fähigkeitskartenstapel.

Wenn eine Fähigkeit abgelegt wird, legt ihr diese offen auf den Ablagestapel.

MONSTERKARTENSTAPEL

Mischt die Monsterkarten und legt sie in das Königreich, unterhalb des Fähigkeitskartenstapels (siehe Seite 2: Spielaufbau).

Zieht die obersten 3 Karten vom Monsterkartenstapel und legt diese offen rechts neben den Stapel.



ABLAGESTAPEL (Monsterkarten)

Der Ablagestapel befindet sich links vom Monsterkartenstapel.

Wenn ein Monster abgelegt wird, legt ihr dieses offen auf den Ablagestapel.

Anmerkung: Wenn ein Stapel leer wird, mische die Karten vom Ablagestapel NICHT zu einem neuen Nachziehstapel.

STARTSPIELER

Wer zuletzt Süßigkeiten gegessen hat, nimmt sich die Startkarte.
Wer die Startkarte besitzt, beginnt die Runde.

Die Startkartenfähigkeit darf nur beim Spiel zu zweit oder zu dritt eingesetzt werden.

ERWEITERTER MODUS (Optional)

Zieht 4 Fähigkeiten und Monster während des Spielaufbaus.
Dies liefert euch mehr Auswahl für komplexere Strategien.



RUNDENÜBERSICHT

ZUGREIHENFOLGE

Wer die Startkarte besitzt, beginnt die Runde. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Zieht nach jeder Runde, wenn alle ihren Zug ausgeführt haben, 1 neue Ereigniskarte (siehe Seite 8: Ereigniskarten). Führt den Karteneffekt aus. Gebt danach die Startkarte im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELZUG

Während deines Zuges darfst du 1 der folgenden Aktionen ausführen:

1. Stiehl Zuckerwürfel
2. Heuere ein Monster an
3. Kaufe eine Fähigkeit



STIEHL ZUCKERWÜRFEL

Nimm 5 Zuckerwürfel aus dem Königreich.

Wenn sich nicht genügend Zuckerwürfel im Königreich befinden, nimm dir von der Person mit den meisten Zuckerwürfeln die restlichen Zuckerwürfel.



HEUERE EIN MONSTER AN

Wähle 1 der 3 ausliegenden Monster aus. Lege die auf der oberen linken Ecke der Monsterkarte angezeigte Anzahl Zuckerwürfel zurück in das Königreich. Lege danach das ausgewählte Monster vor dich hin. Es befindet sich nun unter deiner Kontrolle. Ziehe 1 neue Monsterkarte vom Monsterkartenstapel und lege sie offen in die Auslage des Königreichs.



KAUFE EINE FÄHIGKEIT

Wähle 1 der 3 ausliegenden Fähigkeiten aus. Lege die auf der oberen linken Ecke der Fähigkeitskarte angezeigte Anzahl Zuckerwürfel zurück in das Königreich. Ziehe 1 neue Fähigkeitskarte vom Fähigkeitskartenstapel und lege sie offen in die Auslage des Königreichs.



Du musst dich dazu entscheiden, die gekaufte Fähigkeitskarte **ANZUSTECKEN** oder zu **BEHALTEN**.

Du darfst jederzeit in deinem Zug 2 Zuckerwürfel bezahlen, um 1 schwarzen Zuckerwürfel zurückzulegen.



ANSTECKEN – Fähigkeit

Verstärke deine Monster mit neuen Fähigkeiten!

Stecke die erworbene Fähigkeitskarte unter eine deiner Monsterkarten, sodass nur noch die Fähigkeit sichtbar ist. Das Monster erhält nun diese Fähigkeit.

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt ein Monster ablegen musst, werden die dazugehörigen Fähigkeitskarten ebenfalls auf den entsprechenden Ablagestapel abgelegt.

Jedes Monster darf nur 1 Fähigkeit von einem Typ besitzen, das noch keines deiner Monster besitzt.

Beispiel: Wenn du die Karte SCHOKOLADENREGEN an ein Monster ansteckst, kann kein weiteres deiner Monster eine andere Karte SCHOKOLADENREGEN angesteckt haben.

ANMERKUNG: Jede angesteckte Fähigkeitskarte ist am Spielende 1 Punkt wert.



BEHALTEN – Einfluss

Erhöhe deinen Einfluss im Königreich und erhalte Vorteile!

Lege die gekaufte Karte zur Seite.

Lege sie so unter deine Übersichtskarte, dass nur die Süßigkeiten sichtbar sind.

Diese Süßigkeiten stellen deinen Einflussbereich im Königreich dar. Am Spielende erhältst du außerdem Punkte dafür und sie verleihen dir Boni beim Anheuern von Monstern (Siehe Seite 9: Schurkenhafte Vorteile).

Du darfst nur 1 Karte von jedem Typ in deinem Einflussbereich behalten.

Du darfst die gleiche Karte einmal an ein Monster anstecken und einmal behalten, um deinen Einfluss zu erweitern.

Hinweis zu den Kartenkosten:

Die Kosten zum Anheuern oder Füttern von Monstern können niemals weniger als 0 betragen.



EINE FÄHIGKEIT BENUTZEN

Fähigkeiten dürfen 1x pro Runde zu unterschiedlichen Zeitpunkten als freie Aktion ausgeführt werden, je nach Symbol auf der unteren linken Seite der Karte (Monster- oder Fähigkeitskarte).

(kein Symbol) Du darfst die Fähigkeit zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug ausführen.



Du darfst diese Fähigkeit zu **Beginn deines Zuges** ausführen, bevor du deine Aktion ausführst.



Du darfst diese Fähigkeit ausführen, wenn du **Zuckerwürfel stiehst**.



Du darfst diese Fähigkeit ausführen, wenn du **eine Fähigkeit kaufst**.



Du darfst diese Fähigkeit ausführen, wenn du **ein Monster anheuerst**.



Du darfst diese Fähigkeit während eines **schwarzen Süßigkeiteneignisses** ausführen.



Du darfst diese Fähigkeit **1x während des Spiels** ausführen. Du darfst sie nur während deines Zuges ausführen, außer der Kartentext besagt etwas anderes. Lege einen Einmal-einsatzbar-Marker auf die Karte, nachdem die Fähigkeit ausgeführt wurde.



Um eine Fähigkeit mit Aktivierungskosten auszuführen, musst du die entsprechende Anzahl Zuckerwürfel bezahlen (dieses **Symbol** befindet sich rechts vom Fähigkeitensymbol).



Nur Ereigniskarten besitzen dieses Symbol. Es bedeutet: „Während der Ereignisphase“



EREIGNISSE

Ereigniskarten

Zieht am Ende jeder Runde 1 Ereigniskarte vom Ereigniskartenstapel und führt die folgenden Schritte aus:

1. Legt die gezogene Ereigniskarte rechts neben den Ereigniskartenstapel, sodass ihr alle anderen gezogenen Ereigniskarten noch sehen könnt.
2. Lest die Ereigniskarte laut vor.
3. Befolgt die Anweisungen der Karte.
4. Die Startkarte wird zur nächsten Person im Uhrzeigersinn weitergereicht.



ANMERKUNG:

Wenn mehrere die Bedingungen einer Ereigniskarte erfüllen, erhalten alle von ihnen die Belohnung.

SCHWARZE SÜßIGKEIT

Schwarze Süßigkeit ist eine Ereigniskarte mit den folgenden Sonderregeln:

Füttere deine Monster

Du kannst dich dazu entscheiden, ein Monster nicht zu füttern. Lege in diesem Fall das Monster und alle zugehörigen Karten auf die entsprechenden Ablagestapel ab.

Monster fressen die auf **ihrer Karte angezeigte** Anzahl Zuckerwürfel. Lege die entsprechende Anzahl Zuckerwürfel zurück in das Königreich.

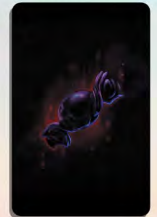
Wenn du ein Monster nicht füttern kannst oder willst, musst du dir für jeden fehlenden Zuckerwürfel 1 schwarzen Zuckerwürfel aus dem Königreich nehmen.

Schwarze Zuckerwürfel sind am Spielende -1 Punkt wert.

Startmonster (wie z.B. UNO) fressen 1 Zuckerwürfel für jedes Monster, das du kontrollierst (ohne das Startmonster selbst).

Beispiel:

MAGMOT frisst 2 Zuckerwürfel.
YUGWARAT frisst 4 Zuckerwürfel.
UNO frisst 2 Zuckerwürfel, da du 2 weitere Monster kontrollierst.



SCHURKENHAFTE VORTEILE

„Die höchste Form der Kriegsführung ist die Zerstörung des Willens seines Feindes, um so allen Angriffen vorzubeugen.“ – Sun Tzu

Einfluss (siehe Seite 6: Einfluss) und Monster können dir zusätzliche Boni entsprechend der Süßigkeiten in der oberen rechten Ecke der Karte verleihen.

MONSTERVORTEILE (Monstertarten)

Wende zu Beginn deines Zuges folgende Boni an:

- 2 Monster mit der gleichen Süßigkeitenfarbe = Erhalte 1 Zuckerwürfel
- 3 Monster mit der gleichen Süßigkeitenfarbe = Erhalte 2 Zuckerwürfel
- Mindestens 4 Monster mit der gleichen Süßigkeitenfarbe = Erhalte 3 Zuckerwürfel
- Jedes Set von unterschiedlichen Süßigkeiten (1 Süßigkeit von jeder der 3 Farben) = Erhalte 1 Süßigkeit



EINFLUSSVORTEILE (Einfluss)

- Wenn du ein Monster anheuerst, wende die folgenden Boni an:
- Für jede Süßigkeit einer Farbe = Monster mit der gleichen Süßigkeitenfarbe kosten 1 weniger
- Jedes Set von unterschiedlichen Farben (1 Süßigkeit jeder Farbe) = Erhalte 1 Süßigkeit

ANMERKUNG: Diese Boni sind kumulativ.

Beispiel für Monstervorteile:

Zu Beginn deines Zuges erhältst du:

- 2 Zuckerwürfel durch die Fähigkeit von UNO.
- 1 Zuckerwürfel, da du 2 Monster der gleichen Süßigkeitenfarbe besitzt.
- 1 Süßigkeit, da du 3 Monster kontrollierst, die jeweils 1 unterschiedliche Süßigkeitenfarbe besitzen.

Beispiel für Einflussvorteile:

- Du heuerst während deines Zuges ONI BABA an.
- ONI BABA kostet dich **2 Zuckerwürfel weniger** und du erhältst **1 Süßigkeit**.



ANMERKUNG: Ziffern auf Süßigkeiten sind für die Monster- und Einflussvorteile bedeutungslos.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald die letzte (4.) schwarze Süßigkeitenkarte gezogen und ausgeführt wurde.

DAS SPIEL GEWINNEN

„Nichts ist süßer als der Geschmack des Sieges.“

Wer am Spielende die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.
Zählt dazu eure Punkte von:

- Monstern (in der oberen rechten Ecke der Karte)
- Einfluss (in der oberen rechten Ecke der Karte)
- Angesteckte Fähigkeiten (jeweils 1 Punkt)
- Süßigkeitenmarker (jeweils 1 oder 5 Punkte abhängig vom Marker)
- Schwarze Zuckerwürfel (jeweils -1 Punkt)
- Zuckerwürfel (1 Punkt für jeweils 4 Zuckerwürfel)
- Boni zum Spielende (durch bestimmte Karten)



Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten die meisten Süßigkeitenmarker besitzt.
Herrscht auch hier ein Gleichstand, wird die Anzahl der Monster verglichen.
Sollte weiterhin ein Gleichstand herrschen, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten die Platzierung.

Beispiel zur Punkteberechnung:

- UNO ist 1 Punkt wert
- Die an UNO angehängte Fähigkeit ist 1 Punkt wert
- FROSTBITE ist 3 Punkte wert
- Der Einfluss ist 6 Punkte wert
- Die Süßigkeitenmarker sind 6 Punkte wert
- Der schwarze Zuckerwürfel ist -1 Punkt wert
- Die 5 Zuckerwürfel ergeben 1 Punkt

Summe: 17 Punkte

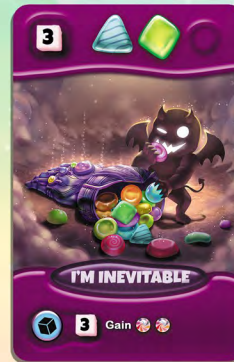


ANMERKUNG: Eine Süßigkeit ohne Ziffer darauf ist am Spielende 1 Punkt wert.

EINE FÄHIGKEIT BENUTZEN

Beispiel:

- Du kaufst die Fähigkeit ICH BIN UNAUSWEICHLICH (3 Zuckerwürfel).
- Du führst die Fähigkeit von MAGMOT aus und bezahlst 1 Zuckerwürfel weniger.
- Du führst ebenfalls die angehängte Fähigkeit von MAGMOT aus und bezahlst 1 Zuckerwürfel.
- Du darfst nun ICH BIN UNAUSWEICHLICH sofort ausführen.
- Um die Karte ICH BIN UNAUSWEICHLICH auszuführen, musst du 3 Zuckerwürfel bezahlen.
- Du darfst dich nun entscheiden, die Karte ICH BIN UNAUSWEICHLICH anzustecken oder zu behalten.



IMPRESSUM

Entworfen von Zemilio und Joe Slack
Grafikdesign von Marco Cosentino
Illustrationen von Bong Ji
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus



Zemilio Entertainment Ltd
Ground Floor
8-9 Marino Mart, Fairview
Clontarf, Dublin 3, Ireland
www.zemilio.com