

MONSTER BUSTERS

Hintergrund

Spieler: 4-8
Dauer: 30 Min.
Ab 6 Jahre

Wilde Monster erstürmen das Königreich. Der Ruf nach Tapferkeit bringt eine Gruppe furchtloser Abenteurer zusammen, und du bist einer von ihnen! Einige Monster aber scheinen... nun, zu wild zu sein, um sich mit ihnen anzulegen (ohne von ihnen umgebracht zu werden!). Solltest du um jeden Preis kämpfen? Oder einen strategischen Rückzug antreten, um ein bisschen länger zu überleben? In Monster Busters versuchst du die Monster gemeinsam mit deinen Abenteurerkollegen zu besiegen. In jeder Runde muss jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand ausspielen, um zu kämpfen oder sich zurückzuziehen (oder trickreich einen Gegenstand benutzen!). Wenn euer gemeinsamer Angriff stark genug ist, könnt ihr das Monster besiegen und wertvolle Gegenstände und Siegpunkte erlangen. Wenn ihr den Kampf allerdings verliert, werdet ihre beerdigt, und es gibt nur ein wenig Mitleid (Siegpunkte). Der Zwiespalt der Abenteurer ist also: Sollte ich tapfer für meinen Ruhm kämpfen und meinen Tod riskieren, oder mich zur rechten Zeit wegducken, um länger zu leben und damit am Ende des Spiels einen noch größeren Triumph (mehr Siegpunkte!) zu erleben?



Spielmaterial



1 Spielbrett



16 Aktionskarten
(2 pro Spieler: Kampf/Rückzug)



15 Ortskarten

Siegpunkte für das Töten des Monsters



10 Monsterkarten
Stärke des Monsters bei verschiedenen Spielerzahlen



49 Gegenstandskarten



32 Spielermarker (4 pro Spieler)



4 Erschöpfungsmarker

Spiel Aufbau

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Spielmaterial (2 Aktionskarten und 4 Spielmarker). Legt einen eurer Marker auf das Feld 0 auf der Punkteleiste.
2. Mischt die Monsterkarten zu einem verdeckten Monsterstapel zusammen.
3. Mischt die Gegenstandskarten und verteilt 2 an jeden Spieler. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Gegenstandsstapel.
4. Legt die Erschöpfungsmarker bereit. Das Spiel kann beginnen!



1



2



1

3

4



Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden ab, bis entweder alle Monster besiegt sind oder ein Spieler alle seine Spielmarker verloren hat. In jeder Runde spielen alle Spieler gemeinsam 6 Phasen durch.

1. Monsterphase

Wenn kein Monster auf dem Tisch liegt, zieht ihr eine Monsterkarte und legt sie offen auf den Tisch. Wenn noch ein Monster anwesend ist, passiert nichts.

2. Ortsphase

Deckt eine Ortskarte auf und legt sie auf die vorherige Ortskarte (falls es schon eine gibt).

3. Spielerphase

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand (Aktions- oder Gegenstandskarte) und legt sie verdeckt vor sich. Je nach Karte kann man dadurch zum Sieg über das Monster beitragen oder sich zurückziehen (siehe unten).

*Die Spieler sollten sich an dieser Stelle besprechen, welche Karten sie spielen wollen, aber alle Diskussionen müssen öffentlich sein. Ihr könnt Versprechen abgeben, aber kein Versprechen ist bindend, wenn man gegen ein Monster kämpft...



1

2

3

4. Aktionsphase

Jeder Spieler deckt die Karte auf, die er gespielt hat, und dann führt ihr den Kampf gegen das Monster durch. Jeder Spieler, der sich nicht zurückgezogen hat, trägt einen Stärkepunkt zum Kampf bei.



Kampf: Was für ein mutiger Held! Du trägst 1 Stärkepunkt zum Angriff bei!



Rückzug: Feigling! Du wirst keinen Ruhm (Siegpunkte) erlangen, wenn sie das Monster besiegen, aber du bist auch nicht tot, wenn sie es nicht schaffen.



Jeder Söldner auf der Ortskarte zählt einen Stärkepunkt.



Einige Gegenstände geben zusätzliche Stärkepunkte, und einige Ortskarten verstärken die Effekte der Gegenstände zusätzlich.

Wenn auf der Karte nicht "Retreat" steht, kämpfst du.

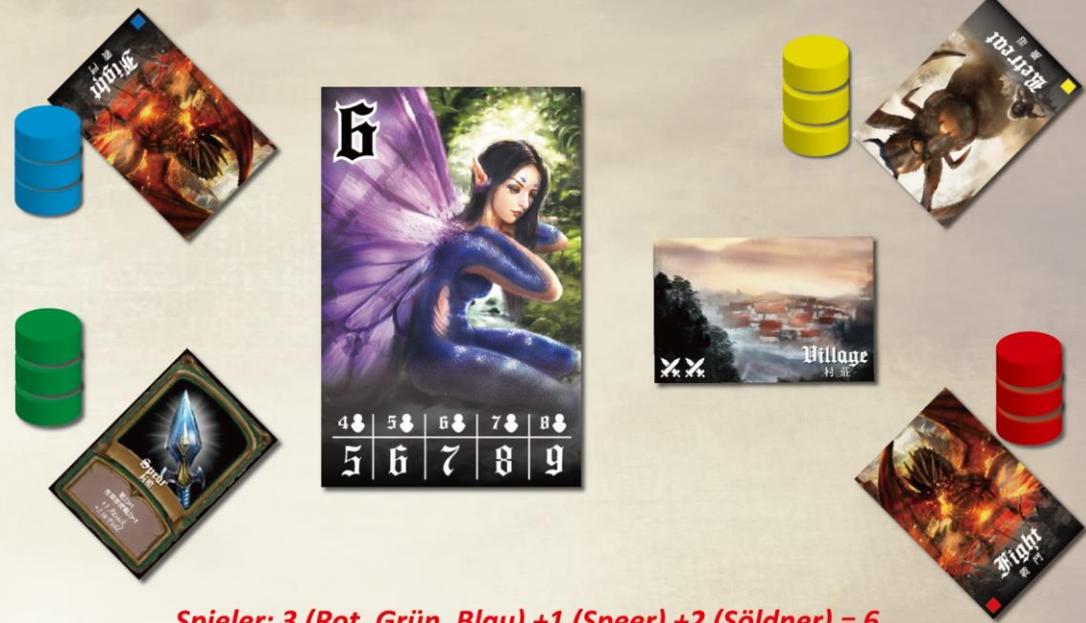
Zählt alle eure Stärkepunkte zusammen, um zu sehen, ob ihr das Monster besiegt habt:

(A) Wenn eure Stärke größer oder gleich der Stärke des Monsters ist, ist es besiegt!

- Alle Spieler, die sich an dem Kampf beteiligt haben, ziehen als Belohnung eine Gegenstandskarte vom Gegenstandsstapel und erhalten die auf der Monsterkarte angegebenen Siegpunkte. Markiert eure Siegpunkte auf der Punkteleiste.
- Spieler, die sich zurückgezogen hatten, bekommen NICHTS. Feigling!

(B) Wenn eure Stärke niedriger ist als die des Monsters, habt ihr den Kampf verloren!

- Alle Spieler, die sich am Kampf beteiligt haben, verlieren einen ihrer Spielermarker und legen ihn auf den Friedhof (siehe Friedhof). Dann ziehen sie als Entschädigung zwei Gegenstandskarten.



Spieler: 3 (Rot, Grün, Blau) +1 (Speer) +2 (Söldner) = 6
Monster: 5 (4 Spieler)
Ergebnis: Die Spieler haben den Kampf gewonnen!

5. Monsterschwächungsphase

Wenn das Monster nicht besiegt worden ist, legt ihr einen Erschöpfungsmarker drauf. Für jeden Erschöpfungsmarker sinkt seine Stärke um 1.

*Unabhängig davon, wie deutlich die Spieler den Kampf verloren haben, wird in jeder Runde nur maximal ein Erschöpfungsmarker auf das Monster gelegt.



6. Aufräumphase

Nehmt alle Aktionskarten wieder auf die Hand. Alle Gegenstandskarten werden abgeworfen. Wenn die Endbedingung noch nicht erreicht ist, spielt ihr eine neue Runde, beginnend mit der Monsterphase.



Friedhof

Wenn ihr euren Kampf verloren habt, musst du einen deiner Spielmarker auf den Friedhof legen. In jeder Runde werden alle Marker der Spieler, die verloren haben, auf den gleichen Sargplatz gelegt.

- Zählt, wie viele Spielmarker schon auf dem Friedhof sind.
- Wenn es noch keine Marker auf dem Friedhof gibt, legt ihr eure Marker auf den Sarg mit der Null. Wenn es schon 3 Marker gibt, legt ihr sie auf die Drei.
- Am Ende des Spiels zählt euer Marker so viele Siegpunkte wie die Zahl auf seinem Sarg anzeigt. Je länger dein Marker also überlebt, desto mehr Siegpunkte bekommst du.



1. **Grün** hat zuerst einen Marker verloren.
2. **Rot** hat als Zweiter einen Marker verloren.
3. **Gelb** und **Blau** haben ihre Marker in derselben Runde verloren.
4. **Weiß** hat seinen Marker später verloren und ihn auf Feld 4 gelegt.

Orte

Es gibt verschiedene Effekte der einzelnen Ortskarten. Achtet darauf, wie sie sich auf eure Gegenstandskarten auswirken.



Feld: Jeder Speer gibt 2 Stärkepunkte.



Höhle: Jede Axt gibt 2 Stärkepunkte.



Tal: Jede Armbrust gibt 2 Stärkepunkte.



Dorf: 2 



Tempel: Wenn ihr den Kampf gewinnt, bekommt ihr die doppelten Siegpunkte.



Söldner: 1 Stärkepunkt für jeden Söldner auf der Ortskarte

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Mindestens ein Spieler hat all seine 3 Spielmarker verloren.
- Ihr habt alle Monster besiegt.

Wenn eine Endbedingung erfüllt ist, spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende. Dann legen alle Spieler, die noch Marker haben, diese auf den Friedhof, als ob sie einen Kampf verloren hätten. (Nun ja, sie sind in Rente gegangen und Jahrzehnte später ehrenhaft begraben worden...)

*All diese "Überlebenden" werden auf dasselbe Sargfeld gelegt.



1. **Grün** und **Gelb** haben alle ihre 3 Spielmarker verloren.
2. **Blau** und **Rot** haben ihre überlebenden Marker auf Feld 9 gelegt.

Rot: $1+9+9 = 19$

Gelb: $3+4+7 = 14$

Grün: $1+4+7 = 12$

Blau: $0+4+9 = 13$

Alle Spieler addieren die Siegpunkte von ihren 3 Markern auf dem Friedhof zu ihrem Punktestand auf der Punkteleiste. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Credits

Game Design: Zong-Ger (bobyang791@gmail.com)

Publisher: Good Game Studio (bobyang791@gmail.com)

Artist: shine Lai (x3e3o3@gmail.com)

Translator: Smoox (smoox.tbd@gmail.com)

Distributed by: Taiwan Boardgame Design

