

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Alter: ab 8 Jahren

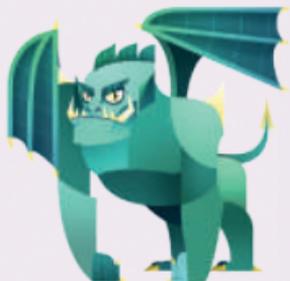
Spieldauer: 10 bis 20 Minuten

Personen: 2

MUTLOSE MONSTER

MUTLOSE MONSTER ist ein **asymmetrisches Bluffspiel** für 2 Personen. Ihr schlüpft jeweils in eine Rolle und errichtet ein Verlies oder müsst daraus entkommen.

Mutlose Monster helfen dir, dein Verlies zu errichten und zu verhindern, dass dein Gegenüber entkommt – aber nur, wenn sie sich im Verlies dort aufhalten dürfen, wo sie sich wohlfühlen. Willst du als Charakter allerdings dem Verlies entkommen, musst du gut schlussfolgern und unversehrt einen Ausweg daraus finden.



SPIELMATERIAL

11 Verlies-Karten (je 1× Ein- und Ausgang, 3 Gänge, 6 Monster)

1 Charakter-Spielstein

2 Aktionskarten (*Angriff* und *Sprung*)

2 Übersichtskarten

SPIELZIEL

Das **Verlies** muss den Charakter mit seinen Monstern aufhalten. **Der Charakter** muss durch klugen Einsatz der beiden Aktionskarten aus dem Verlies entkommen.

SPIELAUFBAU

Wählt jeweils eine der beiden Rollen.

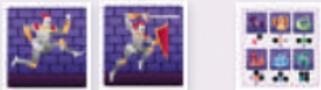
Das Verlies ...

- mischt die **6 Monster** und legt sie verdeckt auf einen Stapel,
- nimmt die **3 Gänge** sowie den **Ausgang** auf die Hand,
- legt den **Eingang** in die Mitte des Tisches,
- legt eine Übersichtskarte vor sich ab.



Der Charakter ...

- legt die **2 Aktionskarten** und eine Übersichtskarte vor sich ab,
- legt seinen Spielstein auf den **Eingang**.



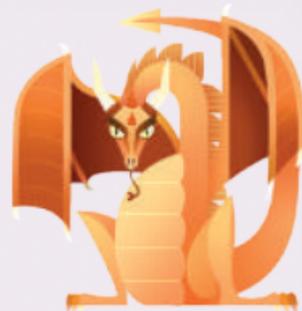
SPIELABLAUF

1. Phase: Das Verlies
2. Phase: Der Charakter
3. Phase: Zerstörung des Stockwerks

Ein Spiel verläuft über höchstens drei Runden. In jeder Runde seid ihr auf einem anderen Stockwerk im Verlies und durchläuft die Phasen 1 bis 3 (insgesamt also dreimal). Erreicht der Charakter auf allen drei Stockwerken den Ausgang, hat er das Spiel gewonnen. Wird er auf einem der Stockwerke aufgehalten, endet das Spiel sofort und das Verlies gewinnt.

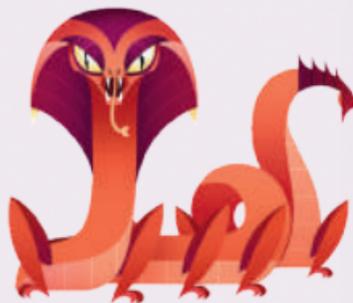
1. PHASE: DAS VERLIES (PERSON 1)

Während dieser Phase versuchst du, als Verlies, die Karten dieses Stockwerks so auszulegen, sich der Charakter im Anschluss auf eine Karte bewegt, unter der sich ein Monster versteckt. Ziehe dafür zunächst **2 Monster** vom Stapel. Du hast nun **6 Verlies-Karten** auf der Hand (1 Ausgang, 3 Gänge und 2 Monster), mit denen du das erste Stockwerk deines Verlieses baust.



Beachte beim Bau eines Stockwerks folgende Regeln:

- Alle 6 **Verlies-Karten** müssen **verdeckt** ausgelegt werden.
- Alle Karten (auch der Eingang!) müssen waagrecht oder senkrecht mit einer Kante an eine andere Karte angrenzen. (Karten über Eck grenzen nicht aneinander an.)



Monster darfst du an jede beliebigen Stelle des Stockwerks legen. Es handelt sich jedoch um überaus mutlose Monster. Damit sie **aktiv** werden und den Charakter aufhalten können, **musst du die beiden folgenden Bedingungen berücksichtigen:**

1. Wohlfühlbereich

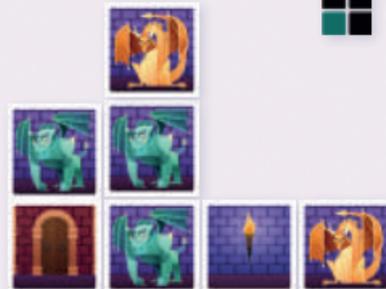
Um genug Mut für einen Angriff gegen den Charakter aufzubringen, muss sich ein Monster an einer Stelle im Verlies befinden, an der es sich wohlfühlt. Die Symbole auf der Übersichtskarte zeigen den **Wohlfühlbereich** jedes Monsters.



-  Lage des Monsters
-  An diesen Stellen müssen Verlies-Karten liegen, damit das Monster sich wohlfühlt.
-  An diesen Stellen dürfen keine Verlies-Karten liegen, sonst fühlt sich das Monster nicht wohl.

Beispiel:

Ziehst du die beiden Monster rechts, lege sie jeweils an eine der unten gezeigten Stellen, damit sie aktiv werden.



Hinweise:

- Der Eingang ist auch eine Verlies-Karte. Du darfst ihn für den Wohlfühlbereich ebenso einsetzen wie den Ausgang, Gänge und Monster.
- Du darfst den vorgegebenen Wohlfühlbereich beliebig drehen, um ihn in deinem Verlies nachzubauen.
- An Stellen, für die nichts vorgegeben ist (weder ein farbiges  oder schwarzes  noch ein ) , darfst du Verlies-Karten legen, oder du lässt sie frei.

2. Angst vor Artgenossen

Die mutlosen Monster fürchten sich sehr voreinander. Grenzen 2 Monster aneinander an (Kante an Kante), so verhält sich das zuerst aufgedeckte Monster nach den normalen Regeln, das zweite jedoch erstarrt vor Angst und kann den Charakter nicht mehr aufhalten.

Legst du ein Monster an eine Stelle, die nur eine oder keine der beiden obigen Bedingungen berücksichtigt, wird es nicht aktiv.

Wichtig: Als Bluff darfst du ein Monster an eine falsche Stelle legen. Ob als Bluff oder aus Versehen, für dich bedeutet das zunächst nur, dass dir eventuell eine Gelegenheit entgeht, den Charakter aufzuhalten.

Du darfst deine Karten beliebig auslegen, sofern du die Regeln für den Bau des Stockwerks beachtest. Sobald du alle Karten zu deiner Zufriedenheit angeordnet hast, ist der Charakter am Zug.

- Monster gehören zu den Verlies-Karten und dürfen Teil des Wohlfühlbereichs eines anderen Monsters sein.
- Wenn der Charakter ein Monster erlegt und anschließend ein zweites daneben aufdeckt, erstarrt das zweite Monster vor Angst und wird nicht aktiv.



Der Charakter greift das Monster an und erlegt es.



Das zweite Monster erstarrt beim Anblick des erlegten Monsters, wodurch der Charakter zum Ausgang gelangt.

2. PHASE: DER CHARAKTER (PERSON 2)

In dieser Phase ist es als Charakter dein Ziel, den Ausgang zu finden, ohne vorher von einem Monster aufgehalten zu werden. Du besitzt keine Lebenspunkte: Sobald du einmal von einem aktiven Monster aufgehalten wurdest, verlierst du und das Spiel endet sofort.

Zu Beginn dieser Phase deckst du eine gewisse Anzahl Verlies-Karten auf, je nachdem, in welchem Stockwerk du dich befindest:

- 1. Stockwerk _____ 2 Karten
- 2. Stockwerk _____ 1 Karte
- 3. Stockwerk _____ 0 Karten



Sobald du die Karten aufgedeckt hast, darfst du deine Aktionen nutzen. Um dich durch das Stockwerk zu bewegen, verfügst du über 3 Aktionen: *Erforschen*, *Angriff* und *Sprung*.

Die Aktion ***Erforschen*** darfst du so oft nutzen, wie du möchtest.

Die beiden Aktionen ***Angriff*** und ***Sprung*** darfst du jedoch jeweils nur einmal pro Stockwerk nutzen.

1. Erforschen: Bewege dich waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) auf eine Karte, die an deine Karte angrenzt. Decke sie auf, falls sie verdeckt ist. Zeigt sie ein aktives Monster, hast du sofort verloren. **Aber Achtung: Prüft immer zuerst, ob die beiden Bedingungen berücksichtigt wurden und das Monster auch tatsächlich aktiv wird, bevor ihr das Spiel für beendet erklärt.**

2. Angriff: Führe einen Angriff gegen die nächste Karte aus, auf die du dich bewegst, und decke sie auf. Versteckt sich darunter ein Monster, erlegst du es und dein Weg ist frei. Lege deine *Angriff*-Karte auf das Monster, um anzuzeigen, dass es erlegt wurde. Hat sich dort kein Monster versteckt, hast du die *Angriff*-Aktion trotzdem verbraucht und darfst sie auf diesem Stockwerk nicht mehr nutzen.

3. Sprung: Überspringe die nächste Verlies-Karte, bewege dich auf die übernächste Karte und decke diese auf. Zeigt sie ein aktives Monster, hast du sofort verloren. Wenn nicht, decke die übersprungene Karte auch auf.

Diese Phase endet, sobald du den Ausgang dieses Stockwerks erreicht hast.



- Du darfst in alle Richtungen springen, solange du dabei eine Karte überspringst. Durch Springen kannst du eine Karte erreichen, die diagonal zu dir liegt.
- Hast du ein aktives Monster aufgedeckt, aber nicht mit einem Angriff erlegt, bleibt es am Leben. Du musst es also umgehen oder erlegen, um ungehindert weiterziehen zu können.
- Sobald du den Ausgang erreicht hast, musst du das Stockwerk verlassen. Du musst direkt zum nächsten Stockwerk übergehen und darfst hier keine weiteren Karten aufdecken.
- Du darfst deine beiden Fähigkeiten gleichzeitig nutzen und somit beim Springen angreifen.



3. PHASE: ZERSTÖRUNG DES STOCKWERKS (PERSON 1)

Sobald der Charakter den Ausgang erreicht hat, zerstörst du das Stockwerk und errichstest das nächste.

Lege die aufgedeckten Monster offen neben den Spielbereich. Sofern es noch 1 oder 2 nicht aufgedeckte Monster gibt, nimm alle verdeckten Karten auf die Hand, mische sie (damit dein Gegenüber nicht weiß, wo welche Karte lag) und lege die nicht aufgedeckten Monster verdeckt neben den Spielbereich.



Monsterstapel



Aktionskarten des Charakters



Handkarten des Verlieses



Auf vorherigen Stockwerken aufgedeckte Monster



Auf vorherigen Stockwerken nicht aufgedeckte Monster

Lege den Spielstein des Charakters wieder auf den Eingang. Ziehe **2 neue Monster** vom Stapel, sodass du nun wieder den Ausgang, 3 Gänge und 2 Monster auf der Hand hast, und baue das nächste Stockwerk.

Gib dem Charakter die Aktionskarten zurück. Sie sind wieder aktiv und dürfen für das nächste Stockwerk genutzt werden.

SPILENDE

Das Spiel endet, sobald der Charakter auf einem der Stockwerke aufgehalten wurde, womit das Verlies gewinnt, oder der Charakter den Ausgang des dritten Stockwerks erreicht hat, womit er gewinnt.

IMPRESSUM

Autor: Sandro Dall'Aglio **Illustration & Grafik:** Christine Alcouffe

Deutsche Ausgabe: ©2021 Board Game Circus, Daniel Theuerkaufner, Im Mattfeldelde 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland unter der Lizenz von Ôz Editions.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



www.boardgamecircus.com