

RICHARD GARFIELD'S

CARNIVAL OF MONSTERS™



Die Königliche Monstrologische Gesellschaft ist sehr exquisit. Jedes Jahr erlaubt die Gesellschaft nur einem einzigen angehenden Monstrologen den Beitritt in die elitäre Vereinigung. Um in den Kreis der renommiertesten Monster-Experten des gesamten Imperiums für Sage und Überlieferungen aufgenommen zu werden, müssen die Bewerber mit den beeindruckendsten und prächtigsten Menagerien monströser Wesen aufwarten.

Deshalb begeben sich die wetteifernden Anwärter auf Entdeckungsreisen in magische Länder und suchen nach den exotischen Kreaturen. Eine kleine finanzielle Unterstützung der Gesellschaft ermöglicht das Abenteuer und das Einstellen von Mitarbeitern.

Am Ende der vierten Jagdsaison präsentieren die Bewerber schließlich ihre Sammlung. Hierfür kommt die Königliche Monstrologische Gesellschaft zu einem jährlichen Bankett zusammen, das besser bekannt ist als: *Carnival of Monsters*.

KOMPONENTEN

206 Carnivalkarten
(72 Länder, 78 Monster, 13 Mitarbeiter, 22 Events und 21 Geheime Ziele)



10 Startländer



5 Spielertableaus



108 Kronen
(mit unterschiedlichen Werten)



1 Spielplan



24 Jägermarker



3 Königliche Jäger-Würfel



7 Saison-Karten



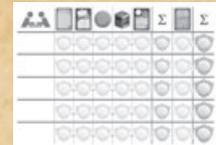
12 Kleinkredite



5 Konsolidierte Kredite



1 Punkteblock



KARTEN UND TABLEAUS IM DETAIL



Monsterstufe

Landsymbol

Gefahrensymbole

Siegpunkte (SP)



Kosten

Landtyp

Landsymbol

Karteneffekt

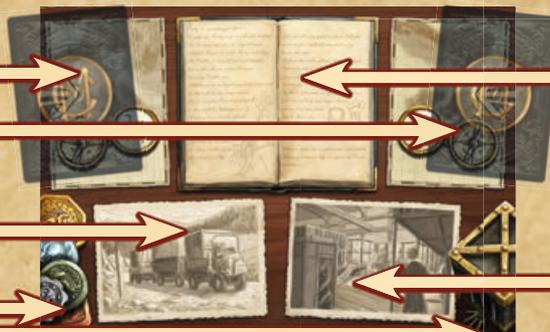
Landpunkte

Entferntes Land-Symbol

DIE WILDNIS
Karten, die du von deinem Nachbarn bekommst, aber noch nicht angeschaut hast

AUFGEHOBENE KARTEN
Erbeutete Karten, die du später aufgehoben hast.

Lege deine Kronen und Jägermarker hier ab.



Hier liegt die Karte, die du eben gerade erbeutet hast.

MENAGERIE
Monster und Trophäen, die du in vorherigen Saisons ausgespielt oder gewonnen hast, die aber nicht mehr aktiv im Spiel sind

SPIELIDEE

In **Carnival of Monsters** bereist ihr die letzten Winkel der Welt und fangt außergewöhnliche und exotische Monster ein. Um den Sieg zu erringen, stellt ihr talentierte Mitarbeiter ein und verfolgt geheime Ziele. Punkte sammelt ihr, indem ihr diese Ziele erreicht, euch Kronen verdient und vor allem indem ihr mit den größten Monstern sicher zurückkehrt.

SPIELVORBEREITUNG

1) Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

2) Mischt alle Carnivalkarten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel.



3) Mischt die Saisonkarten und zieht vier davon zufällig, ohne sie anzusehen. Legt diese vier Saisonkarten verdeckt auf das vorgesehene Feld des Spielplans. Die restlichen Saisonkarten kommen verdeckt zurück in die Spielschachtel.



4) Legt alle Kredite hier bereit.



5) Gebt jedem Spieler ein Spielertableau und vier Kronen. Legt den Rest der Kronen zusammen mit den Jägermarkern und den Königlichen Jägerwürfeln auf dem Spielplan bereit.



6) Mischt zuletzt die 10 Startländer und gibt jedem Spieler zwei davon. Legt die Startländer offen neben eure Spielertableaus. Legt die restlichen Startländer zurück in die Spielschachtel.



SPIELABLAUF

Ihr spielt **Carnival of Monsters** über vier Runden (= Saisons). Zu Beginn jeder Saison erhaltet ihr jeweils acht Carnivalkarten. Ihr werdet davon eine Karte erbeuten und die restlichen Karten an euren Nachbarn weitergeben. Das wiederholt ihr, bis alle Karten verteilt sind. Erbeutete Karten (z. B. Länder und Monster) könnt ihr während der Saison entweder direkt ausspielen oder für einen späteren Zeitpunkt aufheben.

Am Ende jeder Saison werden ausgespielte Monster in die Menagerie gelegt. Dort bleiben sie bis zum Ende der Partie.

Nach vier Saisons addiert ihr alle Siegpunkte, die ihr durch Monster in eurer Menagerie, Geheime Ziele und restliche Kronen gesammelt habt.

Derjenige von euch, der am Ende die meisten Siegpunkte erreicht hat, wird als neuestes Mitglied der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft aufgenommen.

GELD AUSGEBEN UND KREDITE AUFNEHMEN

Die Währung von **Carnival of Monsters** sind Kronen. Viele Aktionen, die ihr im Laufe der Partie ausführen werdet, kosten euch Kronen oder bringen euch welche ein.

Immer wenn ihr Kronen ausgibt, legt ihr sie zurück in die Bank.

Kronen gibt es mit unterschiedlichen Wertigkeiten. Ihr dürft sie jederzeit bei der Bank wechseln.

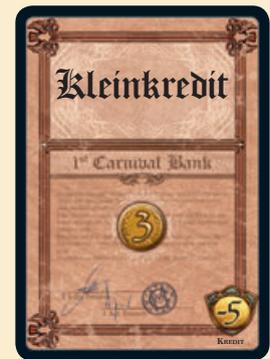
Ihr dürft zu jedem Zeitpunkt im Spiel Kredite aufnehmen. Manchmal müsst ihr sogar Kredite aufnehmen. Nehmt euch dafür eine Karte „Kleinkredit“ und drei Kronen vom Spielplan.

Am Ende der Partie kostet euch jeder Kleinkredit, den ihr aufgenommen habt, 5 Siegpunkte.

Es ist **nicht** möglich, Kredite später zurückzuzahlen.

***Hinweis:** Ihr könnt je drei Kleinkredite gegen einen Konsolidierten Kredit eintauschen, falls euch die Kleinkredite ausgehen.*

Ein Konsolidierter Kredit ist für das Spiel in jeder Beziehung identisch mit drei Kleinkrediten.



DIE SAISONS

Jede Saison besteht aus 4 PHASEN:

- PHASE 1: Saisonkarte aufdecken
- PHASE 2: Carnivalkarten erbeuten und ausspielen
- PHASE 3: Gefahrenprobe
- PHASE 4: Ende der Saison

PHASE 1: SAISONKARTE AUFDECKEN

Für jede Saison wünscht sich die Gesellschaft Monster einer bestimmten Art. Am Ende der Saison wird der Bewerber mit der eindrucksvollsten Sammlung der gewünschten Monster mit einer Trophäe belohnt.

Deckt zu Beginn jeder Saison die oberste Karte des Saisonstapels auf. Die Karte zeigt einen Typ Monster, der **in dieser Saison** besonders gefragt ist.

SAISONBONUS

Jeder von euch erhält einen Bonus von zwei Kronen, wenn er in dieser Saison das **erste** Mal ein Monster der gewünschten Art ausspielt. Jeder von euch kann diesen Bonus nur ein Mal pro Saison erhalten.

TROPHÄE

Zusätzlich zum Saisonbonus wird am Ende der Saison die Saisonkarte selbst als Trophäe vergeben. Derjenige von euch mit den meisten **Siegpunkten** auf Monstern der gewünschten Art oder mit den meisten **Gefahrensymbolen** im Falle der Gefahrensaison erhält die Saisonkarte als Trophäe und legt sie in seine Menagerie (siehe **PHASE 4: ENDE DER SAISON**).

SAISON DER WOLKENLANDE

Jeder Spieler erhält 2 Kronen, sobald er das erste Monster der Wolkenlande ausspielt.



TROPHÄE: Die meisten SP auf Monstern der Wolkenlande im Spiel.



Beispiel: Am Anfang der Saison wurde die Wolkenlande-Saison aufgedeckt: Die Gesellschaft belohnt Monster aus den Wolkenlanden!



Während der Saison gelingt es Dennis, den Quetzalcoatl auszuspielen. Weil der Quetzalcoatl sein erstes Monster der Wolkenlande ist, erhält er zwei Kronen von der Bank.



Am Ende der Saison hat Dennis mit seinen 16 Siegpunkten vom Quetzalcoatl mit Leichtigkeit mehr Punkte als seine Mitspieler. Er erhält deshalb die Saisonkarte als Trophäe – drei weitere Siegpunkte – und legt sie in seine Menagerie.



PHASE 2: CARNIVALKARTEN ERBEUTEN UND AUSSPIELEN

Um die Gesellschaft zu beeindrucken, musst du die hintersten Winkel der bekannten Welt durchsuchen. Weise Forscher haben jedoch immer ein offenes Auge für Gelegenheiten, die sich auf dem Weg ergeben!

In dieser Phase spielt ihr alle gleichzeitig!

Teilt zu Beginn der Phase jedem Spieler verdeckt acht Carnivalkarten aus und nehmt sie auf die Hand. Zeigt die Karten nicht euren Mitspielern.

Als Nächstes werdet ihr achtmal jeweils eine Karte erbeuten.

Das Erbeuten läuft in drei Schritten ab:

Schritt 1: Erbeutet eine Karte

Schritt 2: Gebt die restlichen Karten weiter

Schritt 3: Spielt die erbeutete Karte aus oder behaltet sie für später

SCHRITT 1: ERBEUTET EINE KARTE



Schaut euch gleichzeitig jeweils eure eigenen Handkarten an und sucht euch **eine** davon aus. Diese Karte erbeutet ihr und legt sie verdeckt auf euer Spielertableau.

SCHRITT 2: GEBT DIE RESTLICHEN KARTEN WEITER

Gebt danach die **restlichen** Karten in eurer Hand verdeckt an euren Nachbarn weiter. Ob ihr die Karten an euren linken oder rechten Nachbarn weitergibt, kommt auf die Saison an, in der ihr euch gerade befindet.



In der **ersten** und **dritten** Saison gebt ihr die Karten immer nach **links** weiter.



In der **zweiten** und **vierten** Saison gebt ihr die Karten immer nach **rechts** weiter.

Karten, die ihr von euren Nachbarn bekommt, legt ihr vorerst verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld eures Spielertableaus.

SCHRITT 3: SPIELT DIE ERBEUTETE KARTE AUS ODER BEHALTET SIE FÜR SPÄTER

Zum Schluss müsst ihr entscheiden, was ihr mit der erbeuteten Karte tun möchtet. Ihr habt zwei Möglichkeiten: Spielt die Karte sofort aus oder hebt sie für später auf.

MÖGLICHKEIT 1: SPIELT DIE KARTE SOFORT AUS

Die verschiedenen Kartentypen werden auf unterschiedliche Weisen ausgespielt.

LÄNDERKARTEN

Ihr benötigt Länderkarten, um Monster auszuspielen zu können. **Carnival of Monsters** hat sechs verschiedene Regionen, für jede dieser Regionen gibt es Länderkarten. Jede Länderkarte gibt euch eine bestimmte Anzahl an Landpunkten für die jeweilige Region. Landpunkte werden verwendet, um Monstercarten auszuspielen (siehe **MONSTERCARTEN**).

Wenn ihr Länderkarten ausspielt, legt ihr sie offen neben euer Spielertableau. Am besten legt ihr die Länderkarten sortiert nach Regionen aus.



Beispiel: Michael hat eine Wolkenlande-Karte erbeutet, die er sofort spielen möchte. Er legt sie zu seiner Wolkenlande-Karte, die er schon hatte. Nun hat er zwei Landpunkte für die Wolkenlande.

ENTFERNTE LÄNDER: Manche Länder sind schwerer zu erreichen als andere. Ihr dürft Entfernte Länder nur dann ausspielen, wenn ihr schon andere Länder der gleichen Region im Spiel habt.

 Zeigt die Länderkarte **ein** ENTFERNTES LAND-Symbol, müsst ihr **mindestens ein** anderes Land derselben Region bereits im Spiel haben.

 Zeigt die Länderkarte **zwei** ENTFERNTES LAND-Symbole, müsst ihr **mindestens zwei** andere Länder derselben Region bereits im Spiel haben.

Hinweis: Es ist egal, welches Land der gefragten Region ihr im Spiel habt. Ihr könnt das gleiche Land benutzen, um mehrere Entfernte Länder auszuspielen.



Beispiel: Martin hat einen Verwunschener Wald im Spiel, er kann den Vergessenen Tempel mit einem ENTFERNTES LAND-Symbol ausspielen. Damit hat er jetzt drei Landpunkte für den Verwunschener Wald.

Anstelle des Vergessenen Tempels hätte er den Urvater des Lebens mit zwei ENTFERNTES LAND-Symbolen jedoch noch nicht ausspielen können. Nachdem er jetzt aber einen Verwunschener Wald und den Vergessenen Tempel im Spiel hat, kann er auch den Urvater des Lebens ausspielen.

MONSTERKARTEN

Diese Karten zeigen die wundersamen Kreaturen, die ihr benötigt, um die Monstrologische Gesellschaft zu beeindrucken. Jedes Monster stammt aus einer der sechs Regionen im Spiel und bringt am Ende der Partie Siegpunkte.

Um eine Monsterkarte auszuspielen, benötigt ihr Landpunkte der passenden Region. Die Menge an Landpunkten entspricht der Stufe des Monsters oben rechts auf der Monsterkarte. Falls ihr ausreichend Landpunkte habt, dürft ihr das Monster ausspielen und offen vor euch legen.



Beispiel: Dennis möchte seinen Stufe 4 Quetzalcoatl ausspielen. Glücklicherweise hat er zwei normale Wolkenlande-Karten und das Wolkenschloss (drei Wolkenlande-Punkte) und damit ausreichend Landpunkte, um den Quetzalcoatl auszuspielen.

Achtung: Jeder Landpunkt darf pro Saison nur einmal ausgegeben werden, um Monster auszuspielen. Hast du also zum Beispiel sechs Landpunkte der Dunkellande, darfst du im Laufe der Saison auch nur Monster der Dunkellande ausspielen, deren Monsterstufen in der Summe nicht mehr als 6 ergeben.

Ihr dürft auch nur einen Teil der Landpunkte eines Landes nutzen, um ein Monster auszuspielen. Den Rest der Landpunkte dürft ihr später in der Saison für andere Monster verwenden. Würde Dennis zum Beispiel den Phoenix (benötigt zwei Landpunkte) ausspielen und mit seinem Wolkenschloss (gibt drei Landpunkte) bezahlen, hätte er noch einen Landpunkt übrig.

Spielhilfe: Es hilft, die ausgespielten Monster auf oder neben die Länder zu legen, die zum Ausspielen benötigt wurden. So behält man leichter den Überblick, wie viele Landpunkte man noch zur Verfügung hat.



Beispiel: Nachdem Dennis seinen Quetzalcoatl ausgespielt hat, bleibt ihm nur noch ein Landpunkt für die Wolkenlande übrig. Er kann den Schwertflügler, den er gerade erbeutet hat, nicht sofort ausspielen, da er für diesen zwei Landpunkte benötigt. Also muss er den Schwertflügler bis zur nächsten Saison aufheben oder warten, bis er mehr Wolkenlande ausspielen kann.



GEFÄHRLICHE MONSTER: Manche Monster sind gefährlicher als andere. Auch wenn gefährliche Monster die Monstrologische Gesellschaft sehr beeindrucken (und mehr Siegpunkte einbringen), sind mit ihnen auch Risiken verbunden (siehe **PHASE 3: GEFAHRENPROBE**).



MONSTERLEHRE: Spielt ihr ein Monster mit einem Monsterlehre-Symbol aus, zieht ihr sofort die abgebildete Anzahl Carnivalkarten vom Stapel und dürft sie entweder sofort ausspielen oder sie **kostenlos** für später aufheben (siehe **MÖGLICHKEIT 2: KARTE FÜR SPÄTER AUFHEBEN**).



Beispiel: Claus hat gerade einen Kelpie ausgespielt. Er darf sofort eine Carnivalkarte vom Nachziehstapel ziehen. Die gezogene Karte darf er entweder sofort ausspielen oder kostenlos für später aufheben.

TRAUMLANDE-MONSTER: Jeder weiß, dass man überall träumen kann – alles, was man braucht, ist Schlaf! Darum können die Monster, die ihre Heimat in unseren Träumen haben, in allen Ländern gefunden werden ...

Im Gegensatz zu allen anderen Monstern könnt ihr Traumlande-Monster mit den Landpunkten aller Landtypen ausspielen. Ihr müsst entscheiden, welche Landpunkte ihr verwendet, um ein Traumlande-Monster auszuspielen, und dürft eure Auswahl während der Saison nicht mehr verändern.



Beispiel: Franz hat gerade eine Succubus erbeutet. Leider hat er aber nur drei Traumlande-Punkte im Spiel, was nicht ausreicht, um die Succubus sofort auszuspielen. Weil die Succubus aber ein Traumlande-Monster ist, kann er beliebige Landpunkte ausgeben, um sie auszuspielen. Darum verwendet er noch einen Landpunkt von den Wolkenlanden und kann somit die Succubus ausspielen.

Achtung: Traumlande-Länderkarten können nur verwendet werden, um Traumlande-Monster auszuspielen.

MITARBEITERKARTEN

Monster zu jagen ist nicht nur gefährlich, es bedeutet auch eine Menge harte Arbeit! Ihr könnt die Arbeitsbelastung reduzieren, indem ihr kompetentes Personal einstellt, das euch hilft.

Mitarbeiterkarten zeigen die Personen, die euch bei der Monster-suche unterstützen. Sie arbeiten jedoch nicht ohne Lohn für euch. Im Gegensatz zu allen anderen Karten müsst ihr Kronen bezahlen, um sie ins Spiel zu bringen. Die genaue Menge an Kronen, die ihr bezahlen müsst, steht in der oberen rechten Ecke der Mitarbeiterkarte. Nachdem ihr die Karte ausgespielt habt, legt ihr sie neben euer Spielertableau.

Mitarbeiterkarten bleiben immer bis zum Ende der Partie aktiv.



Die vier Mutigen Entdecker haben eine besondere Fähigkeit. Wenn ihr einen Mutigen Entdecker ins Spiel bringt, dürft ihr euch eine beliebige Region aussuchen. Der mutige Entdecker gilt bis zum Ende der Partie zusätzlich als Land und gibt einen Landpunkt der gewählten Region. Dreht die Karte wie ein Land auf die Seite, um das anzuzeigen.

EVENTKARTEN

In einer Welt voller wunderschöner Monster geschehen unerwartete Ereignisse. Bist du clever, kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen!

Eventkarten lösen einen einmaligen Effekt aus, wenn du sie ausspielst. Diesen Effekt kannst du nur einmal nutzen. Nachdem du den Effekt ausgeführt hast, legst du die Eventkarte auf den Ablagestapel auf dem Spielplan.



Beispiel: Es ist eine gute Saison für Richard, er hat bereits drei normale Höhlenkarten mit je einem Landpunkt und die Glühenden Kaskaden mit drei Landpunkten. Das ist der perfekte Moment, um seine Karte Führung in die Höhlen zu spielen! Für seine sechs Landpunkte bekommt er sechs Kronen – ein ordentlicher Profit!

GEHEIME ZIELE-KARTEN

Jedes Mitglied der Monstrologischen Gesellschaft hat seine eigene Meinung was eine bemerkenswerte Menagerie auszeichnet, und wird auch nicht müde, den angehenden Mitgliedern Empfehlungen zu geben. Diesen Empfehlungen zu folgen, kann sich bezahlt machen ...

Geheime Ziele sind ein weiterer Weg, um Siegpunkte zu erlangen. Im Gegensatz zu allen anderen Karten werden Geheime Ziele niemals ausgespielt, sie müssen immer für später, genauer gesagt bis zum Ende der Partie, aufgehoben werden, wenn ihr sie erbeutet (siehe **KARTE FÜR SPÄTER AUFHEBEN**). Zeigt am Ende der Partie alle **GEHEIMEN ZIELE**-Karten vor und erhaltet Siegpunkte für diejenigen, die ihr erfüllt (siehe **ENDE DER PARTIE**).



Beispiel: Oliver hat gerade das Geheime Ziel Autorität für Düstere Kreaturen erbeutet. Er behält es für später. Am Ende der Partie zeigt er es vor und erhält für seine fünf Monster aus den Dunkellanden, die er während der Partie gesammelt hat, 10 Siegpunkte.

MÖGLICHKEIT 2: KARTE FÜR SPÄTER AUFHEBEN

Falls ihr die gerade erbeutete Karte nicht ausspielen wollt oder könnt, müsst ihr sie für später aufheben.

Jedes Mal, wenn ihr eine Karte für später aufhebt, müsst ihr **eine Krone** an die Bank zahlen. Kannst du die Krone nicht zahlen, musst du einen Kredit aufnehmen. Lege die Karte verdeckt auf das Feld für aufgehobene Karten auf deinem Spielertableau, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

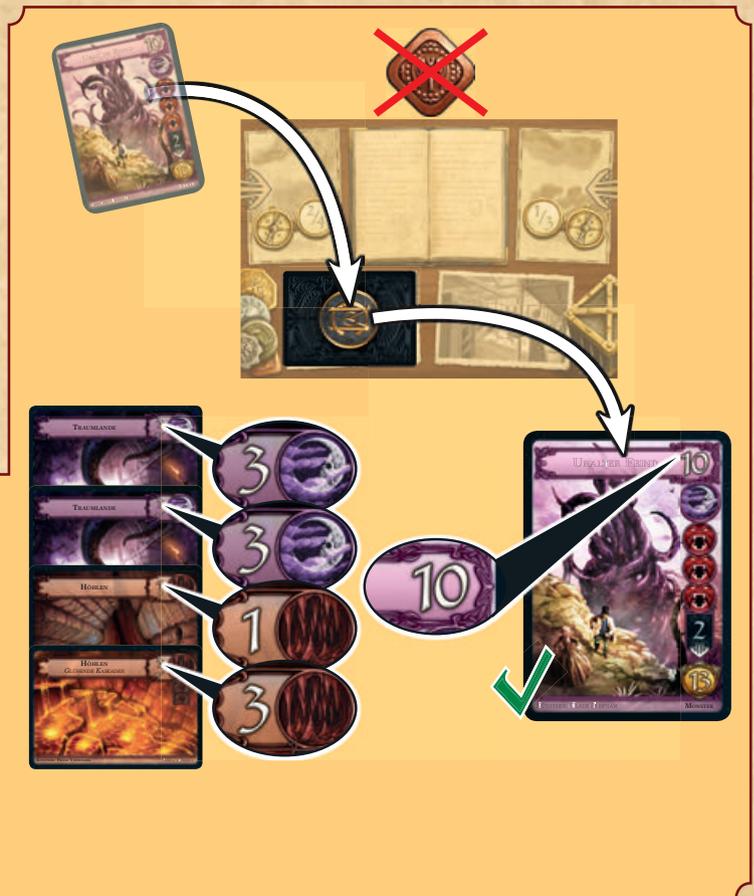
Du darfst aufgehobene Karten später jederzeit – außer während der Gefahrenprobe (siehe **PHASE 3: GEFAHRENPROBE**) – ins Spiel bringen. Natürlich musst du weiterhin die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen oder Kosten bezahlen.

Du darfst beliebig viele Karten für später aufheben.

Beispiel: Zu Beginn der ersten Saison schaut sich Alex seine Karte an und findet den Uralte Feind unter ihnen. Nur mit den beiden Startländern hat er natürlich keine Chance, das mächtige Monster sofort ins Spiel zu bringen.

Er weiß, es ist ein Risiko, aber Alex entscheidet sich, die Karte trotzdem zu erbeuten und für später aufzuheben. Er zahlt eine Krone und legt die Karte auf sein Spielertableau.

Drei Saisons später, kurz vor Ende der Partie, ist es Zeit. Alex hat in der Zwischenzeit viele weitere Länder gesammelt und kann die 10 Landpunkte ausgeben. Er nimmt den Uralten Feind von seinen Aufgehobenen Karten und bringt ihn ins Spiel.



WEITERE KARTEN ERBEUTEN

Nachdem alle Spieler sich entschieden haben, ob sie die gerade erbeutete Karte sofort ausspielen oder für später aufheben wollen, wird die nächste Karte erbeutet. Nehmt dazu die Karten auf, die ihr von eurem Nachbarn bekommen habt, sucht euch wieder eine Karte aus und erbeutet sie wie oben beschrieben. Fahrt damit fort, bis alle Karten erbeutet wurden.

Nun ist es Zeit zu sehen, wie gefährlich die Monster, die ihr in dieser Saison ins Spiel gebracht habt, wirklich sind.

PHASE 3: GEFAHRENPROBE

Wenn sich die Saison dem Ende nähert, ist damit zu rechnen, dass Gefährliche Monster aus ihrer Gefangenschaft entkommen wollen. Seiner Majestät ist die Sicherheit seiner Untertanen sehr wichtig. Darum muss derjenige, der seinen Fang nicht unter Kontrolle hat, mit Strafen rechnen!



Manche Monster haben ein oder mehrere Gefahrensymbole auf der Karte abgebildet. Diese Monster werden auch als Gefährliche Monster bezeichnet. In dieser Phase muss jeder von euch mindestens so viele Jäger haben, wie Gefahrensymbole auf den Monstern abgebildet sind, die er in dieser Saison ins Spiel gebracht hat. Für jedes Gefahrensymbol, für das ihr keinen Jäger vorweisen könnt, müsst ihr eine Strafe zahlen.

Hinweis: Du darfst keine deiner Aufgehobenen Karten in dieser Phase spielen. Gebt jedem Spieler ausreichend Zeit, noch Karten ins Spiel zu bringen, bevor ihr die PHASE 3: GEFAHRENPROBE beginnt.

DIE JÄGER



KÖNIGLICHE JÄGER: Zuerst entsendet seine Majestät seine eigenen Königlichen Jäger. Ein beliebiger Spieler würfelt alle drei Königlichen Jäger-Würfel einmal. Das Ergebnis zählt für alle Spieler. Jeder Königliche Jäger-Würfel zeigt entweder keinen, einen oder zwei Käfige. Addiere die Käfige, um zu bestimmen, wie viele Königliche Jäger seine Majestät in dieser Saison beiträgt. Eventuell ungenutzte Königliche Jäger dürfen nicht in die nächste Saison mitgenommen werden.



JÄGERMEISTER: Einige Mitarbeiter unterstützen euch, indem sie euch Gefahrensymbole ignorieren lassen. Ihr dürft diese Mitarbeiter in jeder Saison verwenden.



JÄGERMARKER: Einige Eventkarten geben euch Jägermarker. Jeder Jägermarker kann nur einmal verwendet werden und muss danach zurück in den Vorrat gelegt werden. Ungenutzte Jägermarker könnt ihr in die nächste Saison mitnehmen.

DIE PROBE

Manche eurer Monster zeigen Gefahrensymbole. Ihr müsst nun die Gefahrensymbole auf euren eigenen Monstern durch Jäger neutralisieren. Für jedes Gefahrensymbol müsst ihr einen Jäger ausgeben. Würfelt dazu zunächst alle drei Königlichen Jäger-Würfel. **Jeder** Spieler kann nun für jeden gewürfelten Käfig ein Gefahrensymbol neutralisieren. Des Weiteren könnt ihr für jeden Jägermeister unter euren Mitarbeitern je ein Gefahrensymbol ignorieren/neutralisieren. Für jedes Gefahrensymbol, das ihr jetzt immer noch nicht neutralisiert habt, müsst ihr entweder einen Jägermarker zurück in den Vorrat legen oder 3 Kronen Strafe zahlen. Habt ihr nicht genug Kronen, müsst ihr Kredite aufnehmen.

Beispiel: Es war eine gefährliche Saison für Joachim. Er hat drei Gefährliche Monster ins Spiel gebracht: einen Großen Wurm (ein Gefahrensymbol), eine Außerweltliche Spinne (zwei Gefahrensymbole) und eine Harpyie (ein Gefahrensymbol). Dennis würfelt die Königlichen Jäger-Würfel, aber leider wird nur ein Käfig gewürfelt. Joachim muss also noch für drei Gefahrensymbole Jäger finden. Glücklicherweise hat er Michonne N. Fraser letzte Saison eingestellt, sie erlaubt ihm ein Gefahrensymbol zu ignorieren. Außerdem hat er einen Jägermarker von der Eventkarte „Sicherheitstraining“, die er während der Saison gespielt hat. Nachdem er den Jägermarker zurück in den Vorrat gelegt hat, kommt er auf eine Summe von drei Jägern (ein Königlicher Jäger, Michonne N. Fraser und ein Jägermarker), also immer noch einer zu wenig. Wohl oder übel muss Joachim also für das letzte Gefahrensymbol drei Kronen Strafe zahlen.



PHASE 4: ENDE DER SAISON

Nach der Gefahrenprobe geht die Saison dem Ende zu. Bevor die nächste Saison beginnt, werden diese zwei Schritte abgehandelt:

1. DIE TROPHÄE VERGEBEN

Alle Spieler vergleichen nun ihre Monster im Spiel, die der aktuellen Saisonkarte entsprechen. Derjenige von euch, der die größte Summe an Siegpunkten (oder Gefahrensymbolen im Falls der Gefahrensaison), auf den passenden Monsterkarten vorweisen kann, gewinnt die Saisonkarte als Trophäe und legt sie in seine Menagerie.

Falls es einen Gleichstand gibt, gewinnt keiner von euch die Trophäe. Legt die Saisonkarte in diesem Fall auf den Ablagestapel.



Beispiel: Es ist die Saison der Wolkenlande, es werden also nur Monster der Wolkenlande gezählt. Loic hat nur drei kleine Cumuluskäfer für jeweils 3 Siegpunkte ausgespielt, er hat zusammen also 9 Siegpunkte. Claus hat zwei Monster der Wolkenlande ausgespielt: den Gewitterrochen (1 Siegpunkt) und den Stillen Beobachter (4 Siegpunkte) mit einer Summe von 5 Siegpunkten. Dennis hat zwar ein Monster der Wolkenlande ausgespielt, aber das hat es in sich: der Quetzalcoatl für 16 Siegpunkte.

Dennis gewinnt mit seinen 16 Siegpunkten die Wolkenlande-Trophäe, die nochmal 3 Siegpunkte wert ist.



Loic

Claus

Dennis

2. MONSTER IN DIE MENAGERIE BRINGEN

Monster bleiben immer nur bis zum Ende einer Saison im Spiel. Jeder von euch legt am Ende der Saison seine Monster in seine Menagerie auf seinem Spielertableau.

Wichtig: Länder und Mitarbeiter bleiben immer bis zum Ende der letzten Saison im Spiel!

EINE NEUE SAISON?

Falls ihr gerade die vierte Saison abgeschlossen habt und keine Saisonkarte mehr auf dem Spielplan liegt, endet die Partie. Anderenfalls beginnt ihr die nächste Saison mit **PHASE 1: SAISONKARTE** aufdecken.

ENDE DER PARTIE

Nach der vierten Saison endet die Partie. Es ist an der Zeit, die Siegpunkte zu addieren, um herauszufinden, wer das neueste Mitglied der Monstrologischen Gesellschaft wird.

GEHEIME ZIELE

Zuerst deckt ihr alle eure Geheimen Ziele auf. Habt ihr die Bedingung auf der Karte erfüllt, bringt das Ziel euch Siegpunkte ein.

SIEGPUNKTE

Addiert nun eure Siegpunkte. Ihr bekommt Siegpunkte für die folgenden Kategorien:

- Die Summe aller Siegpunkte auf Monstern in eurer Menagerie (Monster in euren aufgehobenen Karten bringen nichts).
- Siegpunkte für erfüllte Geheime Ziele.
- Jede Krone, die ihr noch habt, bringt 1 Siegpunkt.
- Jeder Jägermarker, den ihr noch habt, bringt 1 Siegpunkt (Jägermeister bringen nichts).
- Jede Saisontrophäe bringt 3 Siegpunkte.
- Jeder Kleinkredit, den ihr aufgenommen habt, **kostet** euch 5 Siegpunkte. Jeder Konsolidierter Kredit **kostet** euch 15 Siegpunkte.

Beispiel: Am Ende der Partie rechnet Richard seine Punkte zusammen. Zuerst zählt er alle Siegpunkte auf Monstern, die er gespielt hat, zusammen: Fischwesen (3 SP), Mondhai (4 SP), Schrat (6 SP), Wyvern (13 SP) und Pazuzu (10 SP), zusammen 36 SP.



Er hat außerdem zwei Geheime Ziele erfüllt: Der Freund kleiner Dinge bringt ihm nur 1 SP ein, weil alle Monster bis auf das Fischwesen zu groß sind. Der Arbeitgeber des Jahres bringt ihm 12 SP für seine vier Mitarbeiter ein, zusammen also 13 SP.



Er hat noch 7 Kronen aber leider keinen Jägermarker übrig, also 7 SP.



Außerdem hat er die Trophäe der Tiefsee gewonnen, die ihm weitere 3 SP einbringt.

Im Verlauf der Partie musste er einen Kredit aufnehmen, was ihn jetzt 5 SP kostet.

Richard	36	13	7	0	3	59	54

Richards Gesamtpunkte sind also: 36 (Monster) + 13 (Geheime Ziele) + 7 (Kronen) + 3 (Trophäe) - 5 (Kredit) = 54 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand um die meisten Punkte, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gemeinsam gewonnen.

EINE BEMERKUNG ZUR SPIELGESCHWINDIGKEIT

Erfahrene Spieler werden erkennen, dass es nicht unbedingt nötig ist beim Karten erbeuten und ausspielen aufeinander zu warten. Wenn gewünscht, ist es auch möglich, dass einzelne Spieler schneller spielen als andere. Es ist nur wichtig, dass die weitergegebenen Karten klar voneinander getrennt abgelegt werden, sodass immer nur die Karten aufgenommen werden, die gerade dran sind. In ernsthafteren Partien können die Spieler natürlich auf das Spiel „Schritt-für Schritt“ bestehen, weil es selbstverständlich relevant ist, welche Karten die Nachbarn ausspielen.

REGELN FÜR 2 SPIELER UND VEREINFACHTES SPIEL

REGELN FÜR 2 SPIELER

Das Spiel zu zweit funktioniert in weiten Teilen genau wie das Spiel mit 3-5 Spielern. Diese kleinen Änderungen müsst ihr jedoch beachten:

ZU BEGINN JEDER SAISON: Nachdem ihr jedem Spieler seine acht Carnivalkarten ausgeteilt habt, gebt ihr jedem Spieler zusätzlich noch einen persönlichen Nachziehstapel mit sieben verdeckten Carnivalkarten. Schaut euch diesen Nachziehstapel nicht an!

WÄHREND IHR KARTEN ERBEUTET: Nachdem ihr euch entschieden habt, welche Karte ihr erbeutet, zieht eine Karte von eurem persönlichen Nachziehstapel auf die Hand. Danach legt ihr eine Karte eurer Wahl von der Hand auf den Ablagestapel und gebt erst dann den Rest der Karten wie üblich an euren Mitspieler weiter. Auf diese Weise wird sich die Zusammenstellung der Karten im Laufe der Saison kontinuierlich verändern.

Wenn euer persönlicher Nachziehstapel aufgebraucht ist, werft ihr noch ein letztes Mal eine Karte ab und gebt die verbliebene Karte an euren Mitspieler.

VEREINFACHTES SPIEL

Falls ihr zum Einstieg eine vereinfachte Version spielen möchtet oder falls ihr mit jüngeren Kindern spielen möchtet, empfehlen wir die folgenden Änderungen. Entfernt vor der Partie alle Geheime Ziele-Karten. Entfernt außerdem alle Mitarbeiterkarten und Eventkarten bis auf die, die Jäger, Jägermarker oder Kronen bringen. Damit habt ihr die Möglichkeit, die Grundsätze des Spiels kennenzulernen. In späteren Partien könnt ihr in die tieferen Strategien des Spiels einsteigen.

DER AUTOR UND DIE KÜNSTLER



RICHARD GARFIELD

Richard Garfield erfand das erste Sammelkartenspiel, *Magic: The Gathering*, das 1993 veröffentlicht wurde. Zu dieser Zeit war er Mathematikprofessor, aber der Erfolg von *Magic: The Gathering* führte dazu, dass er die Lehre verließ um sich ganz dem Spieledesign zu widmen.



LOIC BILLIAU

Illustrator und Storyboarder, er arbeitet für Werbeagenturen, veröffentlichte einige Kinderbücher und etwa ein Dutzend Spiele als Illustrator. Seine Haupteinflüsse sind J. Helwett und H. Miyazaki. Er freut sich riesig, als ehemaliger *Magic: The Gathering*-Süchtiger für Richard Garfields großartigen Verstand zu arbeiten!



MARTIN HOFFMANN

Martin ist seit 2005 freiberuflicher Illustrator und hat seither viele Brett- und Kartenspiele mitgestaltet. In seiner Schulzeit spielte er *Magic: The Gathering* mit Freunden und hatte ein Remasuri-Deck. Witziger Zufall, dass er jetzt selbst an einem Richard Garfield-Spiel arbeiten konnte!



DENNIS LOHAUSEN

Dennis Lohausen ist Illustrator und lebt davon in Köln. Wäre er kein Illustrator, wäre er sicher was anderes geworden: Wolkenlande-Experte, Monsterjäger oder sogar ein stiller Beobachter. Weil das aber alles grade nicht geht, bleibt er Illustrator, denn dann geht das ja alles – irgendwie ...



MICHAEL MENZEL

Michael Menzel wurde 1975 geboren. Nach einer Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten gelangte er über die Computerspielbranche zum Traumberuf Illustrator für Brett- und Kartenspiele. Er illustrierte über 300 Spiele und erhielt drei Mal den Grafikerpreis Graf Ludo.



OLIVER SCHLEMMER

Oli Schlemmer, Jahrgang 1971, schwingt schon seit mehr als 20 Jahren den Pinsel für verschiedenste Projekte aus Musik-, Werbe- und Spielebranche. 2010 gewann er für seine Gestaltung des Spiels „Fresko“ den Graf Ludo für die beste Spielgrafik. Oli lebt mit Frau und Kind in Wiesbaden.



CLAUS STEPHAN

Claus Stephan wollte Geheimagent, Astronaut, dann Musiker, Comiczeichner, Künstler oder Geografielehrer werden. Über den Umweg „Werbung“ ist er beim Illustrieren von Spielen und Büchern gelandet. Cumulus-Wolken erfreuen ihn heute noch, und die leicht verstimmte Gitarre steht neben dem Schreibtisch.



FRANZ VOHWINKEL

Franzzz mag eigentlich keinen Karneval, dafür fand er Monster schon immer Klasse. Franzzz entflo dem viel zu idyllischen Bayern, um im Darmstädter Sumpf Monstergestaltung zu studieren. Seit 13 Jahren entwirft er fiese Monster im finsternen Seattle. Nun regieren echte Monster da drüben. Die sehen aber nicht so gut aus.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de