

# MONSTER COMBAT

der Ereigniskarten (EK), liest das Ereignis laut vor (siehe «Ereigniskarten») und legt die Karte abschliessend aufgedeckt auf den Ablagestapel (EKA).

(V2) Die Auslöser-Karten haben keine Bedeutung; sie gelten als normale Spielkarten. Stattdessen wird bei jedem Zug in der zweiten Phase ein Ereignis ausgelöst.

## HANDKARTE SPIELEN (OPTIONAL)

Der Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand auf die Kartenablage (KA). Die Aktion der Karte wird ausgelöst (siehe «Spielkarten»). Diese Phase ist optional.

## ENDE EINES SPIELZUGES

Sobald ein Spieler eine, zwei oder alle drei Phasen durchgeführt hat, ist sein Zug beendet. Hat er bei Zugende mehr als sieben Karten auf der Hand, muss er seine Handkarten reduzieren, indem er überschüssige Karten auf die Kartenablage (KA) legt. Die Aktionen abgelegter Karten werden dabei nicht ausgelöst. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

## ENDE DES SPIELS

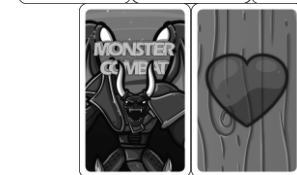
(V1) Sobald nur noch ein Spieler übrig ist, der über verbleibende volle Herzen verfügt, endet das Spiel. Der letzte Überlebende gewinnt.

(V2) Sobald alle Monster besiegt wurden, oder kein Spieler mehr über verbleibende volle Herzen verfügt, endet das Spiel. Werden alle Monster besiegt, gewinnen die Spieler; werden alle Spieler besiegt, gewinnt das Spiel.

## DIE KARTEN

Es gibt fünf verschiedene Arten von Karten, die anhand ihrer Rückseiten unterschieden werden können:

- Spielkarten (Logo auf Holz)
- Auslöser-Karten (Logo, kleine Ausrufezeichen)
- Ereigniskarten (Logo, grosses Ausrufezeichen)
- Monsterkarten (Logo und Monster)
- Lebenskarten (durchsichtiges «leeres» Herz)



## SPIELKARTEN

Es gibt sechs verschiedene Spielkarten:

- Schwertkarten (Einzelangriff)
- Blitzkarten (Massenangriff)
- Schildkarten (Verteidigung)
- Leben-zurück-Karten (Herz +)
- Aussetzen-Karten (ZZZ)
- Diebkarten (1er und 2er Magnet)



## SCHWERTKARTE (EINZELANGRIFF)

(V1) Wird eine Schwertkarte gespielt, verliert der nachfolgende Spieler ein Leben, es sei denn, dieser kann sich mit einer Schildkarte verteidigen; dann gilt der Angriff als abgewehrt.

(V2) Wird eine Schwertkarte gespielt, verliert das aktive Monster ein Leben. Da alle Spieler vereint gegen die Monster kämpfen, richten sich alle Angriffe ausschliesslich gegen die Monster und niemals gegen Mitspieler.

## BLITZKARTE (MASSENGRIFF)

(V1) Wird eine Blitzkarte gespielt, werden alle Spieler (ausser der aktive Spieler) von einem Blitz getroffen und verlieren ein Leben, es sei denn, ein Mitspieler kann sich mit einer Schildkarte schützen, dann gilt der Angriff für diesen Spieler als abgewehrt. Es wird reihum geschaut wer sich schützen kann; legt jeder Mitspieler eine Schildkarte ab, wird der aktive Spieler selbst vom Blitz getroffen und verliert dadurch ein Leben (der aktive Spieler kann sich nicht schützen).

(V2) Wird eine Blitzkarte gespielt, verliert das aktive Monster zwei Leben.

## SCHILDKARTE (VERTEIDIGUNG)

(V1) Schildkarten dienen der Verteidigung. Wird der Spieler durch einen Mitspieler, ein Ereignis, oder ein Monster angegriffen, kann er eine Schildkarte ausspielen; dann gilt der Angriff als abgewehrt (gilt nur für Angriffe, nicht für andere Ereignisse, Aussetzen-Karten, oder Diebkarten).

(V2) Wird der Spieler durch ein Ereignis oder ein Monster angegriffen, kann er eine Schildkarte ausspielen; dann gilt der Angriff als abgewehrt.

## LEBEN-ZURÜCK-KARTE (HERZ +)

(V1) Hat der Spieler bereits Leben verloren, kann er diese durch eine Leben-zurück-Karte wieder auffüllen. Er spielt die Karte und darf ein leeres Herz wieder umdrehen auf die Seite mit dem vollen Herzen.

(V2) Mit einer Leben-zurück-Karte kann der Spieler entweder eines seiner eigenen leeren Herzen wieder umdrehen zu einem vollen Herzen, ein leeres Herz eines Mitspielers wieder auffüllen, oder einen durch das Spiel besiegt Spieler wiederbeleben (es wird in jedem Fall immer nur ein Herz aufgefüllt). Ein wiederbelebter Spieler darf seine Handkarten wieder komplett auffüllen, indem er fünf Karten vom Nachziehstapel (NS) zieht.

## AUSSETZEN-KARTE (ZZZ)

(V1) Wird eine Aussetzen-Karte gespielt, setzt der nachfolgende Spieler eine Runde aus. Bei einem Spiel zu zweit, führt der aktive Spieler somit zwei aufeinanderfolgende Züge aus.

(V2) Wird eine Aussetzen-Karte gespielt, schläft das aktive Monster für eine Runde und kann nicht angreifen (auch nicht über ein Ereignis). Während das aktive Monster schläft, sind alle Angriffe gegen es doppelt so stark.

## DIEBKARTE (1ER UND 2ER MAGNET)

(V1) Wird eine Diebkarte gespielt, darf der Spieler dem nachfolgenden Spieler die angezeigte Anzahl Handkarten stehlen. Der Beklaute darf vor dem Klau seine Karten mischen; die Karten werden verdeckt, also zufällig gezogen. Hat der nachfolgende Spieler zu wenige oder gar keine Karten, zieht der aktive Spieler fehlende Karten vom Nachziehstapel (NS).

(V2) Wird eine Diebkarte gespielt, zieht der aktive Spieler die angezeigte Anzahl Karten vom Nachziehstapel (NS).

## AUSLÖSERKARTEN

Wird eine Auslöser-Karte vom Nachziehstapel (NS) gezogen, muss sofort eine Ereigniskarte (EK) aufgedeckt werden (siehe «Ereignis prüfen»).

## EREIGNISKARTEN

Es gibt fünf verschiedene Ereigniskarten:

- Du erlangst alle deine Herzen zurück
- Du bist immun gegen alles
- Komplette Hand ablegen
- Du wirst angegriffen
- Spielrichtung wechseln

Alle Ereigniskarten sind ausführlich und leicht verständlich beschrieben. Wird eine Auslöser-Karte gezogen, wird sofort ein Ereignis ausgelöst. Ereignisse treffen immer den ausführenden Spieler und dürfen weder aufbewahrt, noch weitergegeben werden. Dauert ein Effekt für eine Runde an, erlischt der Effekt erst wieder, wenn der betroffene Spieler erneut an der Reihe ist. Wird die Spielrichtung gewechselt, endet der aktuelle Zug sofort und der vorhergehende Spieler ist an der Reihe; ansonsten wird der aktuelle Zug nach dem Ereignis fortgesetzt mit der optionalen dritten Phase des Zuges (Handkarte spielen).

## MONSTERKARTEN

Es gibt insgesamt zehn aufsteigend starke Monster. Das schwächste unter ihnen verfügt nur über ein einziges Leben, während der Endboss erst beim zehnten Treffer zu Boden geht.

(V1) Die Monsterkarten können ignoriert werden. Sie vertreten rein symbolisch den Monsterangriff.

(V2) Die Monsterkarten stellen die Gegner der Spieler dar. Wird ein Monster besiegt, folgt das nächste; bis zum finalen Kampf gegen den Endboss. Die Leben der Monster können mit der mitgelieferten Monsterleben-Karte und der Marker-Karte (Spieler) jederzeit nachgeführt werden; immer wenn ein Treffer gelandet wird, wird die Marker-Karte auf der Monsterleben-Karte so verschoben, dass nur noch die verbleibende Anzahl Herzen zu sehen ist. Ab Monster 6 «Der Saurier» verdoppelt sich die Angriffstärke der Monster; sie leeren also jeweils zwei Herzen (zu erkennen an der Markierung «x2»).

## LEBENSKARTEN

Die Lebenskarten symbolisieren die Anzahl einzustechender Treffer, bevor ein Spieler als besiegt gilt. Verliert ein Spieler ein Leben, wird eine seiner Lebenskarten umgedreht; ein durchsichtiges «leeres» Herz wird sichtbar. Füllt ein Spieler ein leeres Herz mit einer Leben-zurück-Karte, oder durch ein Ereignis wieder auf, dreht er ein leeres Herz um; ein volles Herz wird sichtbar.

## INHALT

- 110 Spielkarten
- 21 Lebenskarten
- 20 Ereigniskarten (5 verschiedene Ereignisse)
- 18 Schwertkarten (Einzelangriff)
- 14 Schildkarten (Verteidigung)
- 10 Monsterkarten
- 8 Leben-zurück-Karten (Herz +)
- 8 Diebkarten (5x 1er Magnet, 3x 2er Magnet)
- 5 Blitzkarten (Massenangriff)
- 4 Aussetzen-Karten (ZZZ)
- 1 Monsterleben-Karte
- 1 Marker-Karte (Spieler)



Erklärvideos und Regeln  
[www.ttheroes.ch/rules](http://www.ttheroes.ch/rules)

## MONSTER COMBAT

### ZIEL

#### VARIANTE 1 (V1)

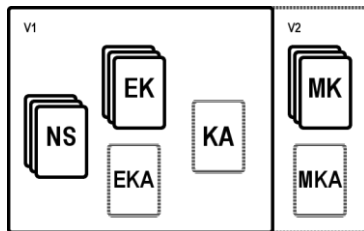
Alle Spieler spielen gegeneinander. Wer als Letzter überlebt, gewinnt.

#### VARIANTE 2 (V2)

Alle spielen vereint gegen das Spiel (die Monster). Werden alle Monster besiegt, gewinnen die Spieler; werden alle Spieler besiegt, gewinnt das Spiel.

### SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spiels werden die Karten entsprechend ihrer Rückseiten getrennt gestapelt, wobei die Auslöser-Karten zum Stapel der Spielkarten gehören (siehe «die Karten»). Die Spiel- und Ereigniskarten werden separat gemischt, die Lebenskarten können beiseitegelegt werden, nachdem sich jeder Spieler drei davon genommen hat und die Monsterkarten werden nach Anzahl Herzen aufsteigend sortiert («der Endboss» kommt also zuhinterst). Anschliessend werden die vorbereiteten Stapel gemäss Schema auf dem Spielfeld platziert.



(V1) Links werden die verdeckten Spielkarten als Nachziehstapel (NS) platziert und direkt daneben die verdeckten Ereigniskarten (EK), sowie die aufgedeckte Ablage für gespielte Ereigniskarten (EKA). In der Mitte der Spielfläche wird Platz frei gelassen für die Kartenablage gespielter Spielkarten (KA).

(V2) Die Monsterkarten (MK) werden als aufgedeckter Stapel auf der rechten Seite der Kartenablage (KA) platziert, besiegte Monster werden direkt darunter als verdeckter Stapel abgelegt (MKA).

Jeder Spieler legt seine Lebenskarten sichtbar mit der Seite des vollen Herzens nach oben vor sich hin. Nachdem das Spielfeld vorbereitet wurde, erhält jeder Spieler fünf Karten des Nachziehstapels (NS) auf die Hand.

### SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spielzug besteht aus einer bis zwei Pflichtphasen und einer optionalen Phase in vorgegebener Reihenfolge. Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen durch:

- Eine Karte vom Nachziehstapel (NS) ziehen
- Ereignis prüfen
- Handkarte spielen (optional)

#### EINE KARTE VOM NACHZIEHSTAPEL ZIEHEN

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel (NS) auf die Hand.

#### EREIGNIS PRÜFEN

(V1) Zieht der Spieler in der ersten Phase seines Zuges eine Auslöser-Karte vom Nachziehstapel (NS), wird ein Ereignis ausgelöst. Er zieht die oberste Karte

# MONSTER COMBAT

(V2) The trigger cards have no meaning; they are considered as normal playing cards. Instead, the second phase of each move triggers an event.

## PLAY HAND CARD (OPTIONAL)

The player plays a card from his hand onto the card tray (PPC). The action of the card is triggered (see «playing cards»). This phase is optional.

## END OF TURN

Once a player has completed one, two or all three phases, his turn is over. If he has more than seven cards in his hand at the end of the turn, he must reduce his hand cards by placing his surplus cards on the card tray (PPC). The actions of discarded cards are not triggered. It's the next player's turn.

## END OF GAME

(V1) As soon as there is only one player left who has remaining full hearts, the game ends. Last survivor wins.

(V2) Once all monsters have been defeated or no player has any remaining full hearts, the game ends. If all monsters are defeated, the players win; if all players are defeated, the game wins.

## THE CARDS

There are five different types of cards that can be distinguished by their backs:

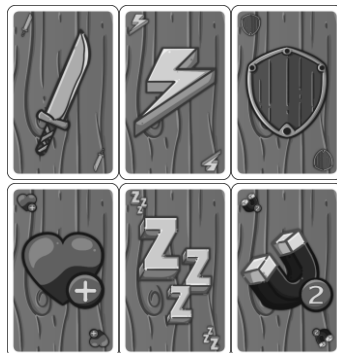
- Playing cards (logo on wood)
- Trigger cards (logo, small exclamation marks)
- Event cards (logo, large exclamation mark)
- Monster cards (logo and monster)
- Life cards (transparent «empty» heart)



## PLAYING CARDS

There are six different playing cards:

- Sword cards (single attack)
- Lightning cards (mass attack)
- Shield cards (defence)
- Life-back-cards (heart +)
- Skip cards (ZZZ)
- Thief cards (1 and 2 magnet)



## SWORD CARD (SINGLE ATTACK)

(V1) If a sword card is played, the following player loses a life, unless he can defend himself with a shield card; then the attack is considered fended off.

(V2) When a sword card is played, the active monster loses a life. Since all players fight together against the monsters, all attacks are directed against the monsters and never against other players.

## LIGHTNING CARD (MASS ATTACK)

(V1) When a lightning card is played, all players (except the active player) are struck by lightning and lose one life, unless one player can protect himself with a shield card, then the attack is considered fended off for that player. It is looked around who can protect himself; if each player discards a shield card, the active player gets hit by lightning and loses a life (the active player cannot protect himself).

(V2) When a lightning card is played, the active monster loses two lives.

## SHIELD CARD (DEFENCE)

(V1) Shield cards are for defence. If a player is attacked by another player, an event, or a monster, he can play a shield card; then the attack is considered fended off (only applies to attacks, not to other events, skip cards, or thief cards).

(V2) If the player is attacked by an event or monster, he can play a shield card and the attack is considered fended off.

## LIFE-BACK-CARD (HEART +)

(V1) If the player has already lost life, he can refill it with a life-back-card. He plays the card and may turn an empty heart back to the side with the full heart.

(V2) With a life-back-card, the player can either turn one of his own empty hearts back to a full heart, refill an empty heart of a fellow player, or revive a player defeated by the game (in any case, only one heart is refilled). A resurrected player may completely restock his hand cards by drawing five cards from the draw pile (DP).

## SKIP CARD (ZZZ)

(V1) When a skip card is played, the following player skips a round. In a game of two, the active player makes two consecutive moves.

(V2) When a skip card is played, the active monster sleeps for one turn and cannot attack (even through an event). While the active monster sleeps, all attacks against it are twice as strong.

## THIEF CARD (1 AND 2 MAGNET)

(V1) If a thief card is played, the player may steal the indicated number of hand cards from the following player. The defendant may shuffle his cards before the theft; the cards are dealt face down, thus randomly drawn. If the following player has too few cards or no cards at all, the active player draws missing cards from the draw pile (DP).

(V2) When a thief card is played, the active player draws the indicated number of cards from the draw pile (DP).

## TRIGGER CARDS

If a trigger card is drawn from the draw pile (DP), an event card (EC) must be turned over immediately (see «check event»).

## EVENT CARDS

There are five different event cards:

- You get all your hearts back
- You are immune to everything
- Discard your hand
- You are being attacked
- Change game direction

All event cards are described in detail and are easy to understand. When a trigger card is drawn, an event is triggered immediately. Events always affect the executing player and may neither be stored nor passed

on. If an effect lasts for one round, the effect will not expire until it is the player's turn again. If the game direction is changed, the current move ends immediately and it is the turn of the previous player; otherwise, the current move continues after the event with the optional third phase of the move (playing hand card).

## MONSTER CARDS

There are a total of ten ascending-strong monsters. The weakest of them has only one life, while the final boss will not go down until the tenth strike.

(V1) The monster cards can be ignored. They symbolically represent the monster attack.

(V2) The monster cards represent the enemies of the players. If one monster is defeated, the next one follows; until the final fight against the final boss. The lives of the monsters can be tracked at any time with the supplied monster life card and the marker card (player); each time a player lands a hit, the marker card is moved on the monster life card so that only the remaining number of hearts can be seen. From monster 6 «the dinosaur» the attack strength of the monsters doubles; therefore they empty two hearts at a time (indicated by the mark «x2»).

## LIFE CARDS

Life cards symbolize the number of hits to be struck before the player or active monster is considered defeated. If a player loses a life, one of his life cards is turned over; a transparent «empty» heart becomes visible. When a player refills an empty heart with a life-back-card, or through an event, he turns over an empty heart; a full heart becomes visible.

## MONSTER COMBAT

### GOAL

#### VARIANT 1 (V1)

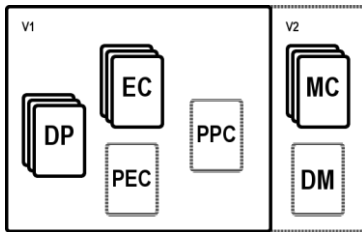
All players play against each other. Last one to survive wins.

#### VARIANT 2 (V2)

All play together against the game (the monsters). If all monsters are defeated, the players win; if all players are defeated, the game wins.

### GAME SETUP

At the beginning of the game, the cards are stacked separately according to their backs, whereby the trigger cards belong to the deck of playing cards (see «the cards»). The game and event cards are shuffled separately, the life cards can be put aside after each player has taken three of them and the monster cards are sorted by number of hearts in ascending order («the final boss» at the very back). Afterwards the prepared piles are placed on the playing field according to the scheme.



(V1) On the left, the face-down playing cards are placed as a draw pile (DP) and directly next to them the face-down event cards (EC), as well as the face-up tray for played event cards (PEC). In the middle of the playing area, space is left free for the tray of played playing cards (PPC).

(V2) The monster cards (MC) are placed as a face-up pile on the right side of the card tray (PPC), defeated monsters are placed directly below as a face-down pile (DM).

Each player places his life cards visibly with the side of the full heart facing up in front of him.

After the field has been prepared, each player receives five cards from the draw pile (DP).

### GAME PROCESS

A player starts, then the game continues clockwise. Each move consists of one to two mandatory phases and an optional phase in a given order. The player's turn is to carry out the following actions:

- Draw a card from the draw pile (DP)
- Check event
- Play hand card (optional)

#### DRAW CARD FROM THE DRAW PILE

The player draws the top card from the draw pile (DP) to the hand.

#### CHECK EVENT

(V1) If the player draws a trigger card from the draw pile (DP) in the first phase of his turn, an event is triggered. He draws the top card of the event cards (EC), reads the event aloud (see «event cards») and places the card face-up on the discard pile (PEC).

## CONTENTS

### 110 Playing cards

- 21 Life cards
- 20 Event cards (5 different events)
- 18 Sword cards (single attack)
- 14 Shield cards (defence)
- 10 Monster cards
- 8 Life-back-cards (heart +)
- 8 Thief cards (5x 1 magnet, 3x 2 magnet)
- 5 Lightning cards (mass attack)
- 4 Skip cards (ZZZ)
- 1 Monster life card
- 1 Marker card (player)



Explanation videos and rules

[www.ttheroes.ch/rules](http://www.ttheroes.ch/rules)