

ALEXANDER PFISTERS

MONSTER EXPEDITION

EIN ABENTEUER IN DER WELT VON CARNIVAL OF MONSTERS



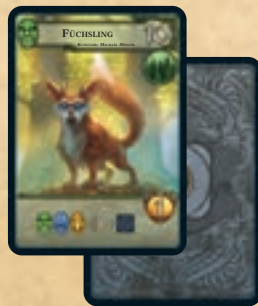
KOMPONENTEN

53 Monster



60 Expeditionskarten

6 Startmonster



1 Monsterhändler



1 Spielplan



8 Jagdwürfel



1 Würfel des Verwunschenen Waldes



1 Würfel der Tiefsee



1 Würfel der Wolkenlande

12 Versorgungscamps, 4 Sets mit je einem

Camp in den Wolkenlanden



Camp der Tiefsee



Camp im Verwunschenen Wald

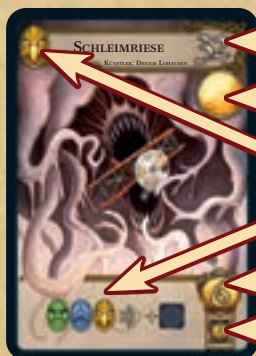


36 Wappen

4 Jagdgesellschaften mit je 9 Wappen



MONSTER UND CAMPS IM DETAIL



Monsterstufe

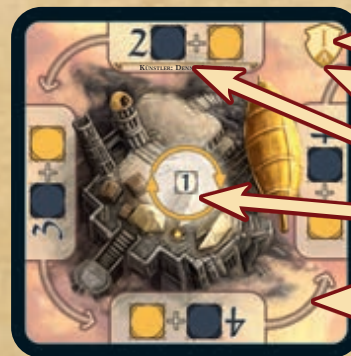
Region

Symbiose-Partner

Fähigkeit

Siegpunkte

Siegpunkte Käfig



Spielerset

Anzeige Seite (A/B)

Ausrüstungsstufe

Camp-Verbesserung

Pfeil zur nächsten Stufe

SPIELIDEE & SPIELVORBEREITUNG

Als neueste Mitglieder der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft begeben ihr euch im Rahmen einer Expedition auf die Jagd nach legendären Monstern. Diesmal wurden sie in den Wolkenlanden, in der Tiefsee und im Verwunschenen Wald gesichtet. Schlagt eure Camps in diesen Regionen auf und begeben euch auf die Jagd. Verbessert eure Camps und nutzt die Fähigkeiten eurer Monster, um mit beeindruckenden Kreaturen von eurer **MONSTER EXPEDITION** zurückzukehren.

1) Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Legt die **Schachteloberseite** umgedreht zum Hineinwürfeln bereit.

2) Beginnt die **Wildnis-Auslage**, indem ihr die sechs **Startmonster** und den **Monsterhändler** neben den Spielplan legt.



3) Mischt die restlichen Karten und bildet einen verdeckten **Nachziehstapel** je nach Spielerzahl:

2 Spieler: 27 Karten

3 Spieler: 35 Karten

4 Spieler: 41 Karten

Die übrigen Karten bilden den verdeckten **Reservestapel** und werden vorerst zur Seite gelegt.



4) Zieht die obersten drei Karten des Nachziehstapels und legt sie offen in die Wildnis-Auslage. Ihr habt nun zehn Karten in der Wildnis-Auslage.

5) Sortiert die **Versorgungscamps** nach den Spielersets **I, II, III, IV**. Der Wildeste unter euch wird Startspieler und nimmt sich Set I, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nimmt Set II usw. Legt bei weniger als vier Spielern die restlichen Sets zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt.



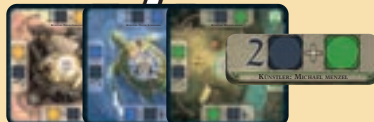
8) Legt alle **Würfel** als Vorrat bereit.



7) Jeder von euch sucht sich eine **Jagdgesellschaft** aus und nimmt sich seine neun **Wappen**.



6) Jeder legt seine drei Camps mit der Seite **A** und mit der unterstrichenen **Ausrüstungsstufe** nach oben vor sich.



SPIELABLAUF

MONSTER EXPEDITION spielt ihr über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr der Reihe nach am Zug. Zu Beginn deines Zuges entscheidest du, in welcher Region du auf Monsterjagd gehst. Die Ausrüstungsstufe deines Camps bestimmt, wie viele Würfel du einsetzen darfst. Nach und nach legst du Würfel heraus, um einen lukrativen Jagdwert zu erzielen. Mit diesem erbeutest du anschließend Monster und Käfige. Am Ende deines Zuges verbesserst du mit den passenden Würfeln deine Camps.

Der Startspieler beginnt, danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug führst du die folgenden vier Phasen aus:

PHASE 1: CAMP AUSWÄHLEN

PHASE 2: MONSTERJAGD

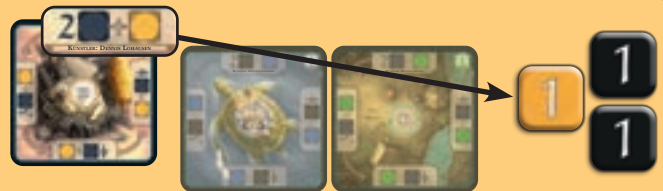
PHASE 3: CAMPS VERBESSERN

PHASE 4: WILDNIS-AUSLAGE AUFFÜLLEN

PHASE 1: CAMP AUSWÄHLEN

Wähle eines deiner Camps aus, von dem du in deinem Zug eine Expedition startest, und schiebe es nach oben. Die oben abgebildete Ausrüstungsstufe des Camps bestimmt, welche Würfel du zur Verfügung hast. Nimm dir diese Würfel aus dem Vorrat.

Beispiel: Julia entscheidet sich, aus ihrem Camp in den Wolkenlanden eine Expedition zu starten. Sie nimmt sich deshalb den gelben Würfel der Wolkenlande und zwei schwarze Jagdwürfel aus dem Vorrat.



PHASE 2: MONSTERJAGD

Wirf alle Würfel und wähle **eine** gewürfelte Augenzahl. Lege **alle Würfel dieser Augenzahl** heraus auf den Spielplan.

Beispiel: Julia würfelt mit ihren drei Würfeln. Sie würfelt 1, 3, 4 und legt die 3 heraus.



Wähle danach, ob du mit den restlichen Würfeln weiterwürfeln oder die Monsterjagd beenden möchtest. Entscheidest du dich dafür weiterzuwürfeln, nimm die verbliebenen Würfel und wirf sie erneut. Lege danach wieder **alle Würfel einer Augenzahl** heraus. Jedoch darfst du nur eine Augenzahl wählen, die du **noch nicht herausgelegt** hast. Du würfelst so lange weiter, bis du dich entscheidest deine Monsterjagd zu beenden oder alle Würfel herausgelegt sind.

Achtung: Nachdem du deine Monsterjagd beendet hast, legst du nicht herausgelegte Würfel zurück in den Vorrat.

Fehlwurf: Hast du nach einem Wurf nur Augenzahlen geworfen, die du schon herausgelegt hast, ist das ein **Fehlwurf**. Du darfst **keinen** Würfel herauslegen, sondern **verlierst** stattdessen deinen **höchsten** bereits auf dem Spielplan herausgelegten Würfel. Lege diesen zurück in den Vorrat. Kommen dafür mehrere Würfel in Frage, verlierst du davon nur einen.

Nach einem Fehlwurf hast du wieder die Wahl, ob du erneut würfelst oder die Monsterjagd beendest.

Beispiel: Julia hat bereits eine 3 und 6 herausgelegt. Leider würfelt sie erneut eine 6. Dies ist ein Fehlwurf und sie muss die herausgelegte 6 in den Vorrat zurücklegen. Sie beschließt weiterzuwürfeln und würfelt eine 8. Diese legt sie heraus und beendet die Monsterjagd.



JAGDWERT BESTIMMEN

Nachdem du die Monsterjagd beendest hast, wertest du deine **herausgelegten** Würfel. Zähle die Augenzahlen zusammen, diese Summe ist dein **Jagdwert**.

Deinen Jagdwert darfst du für eine beliebige Kombination aus Monstern und Käfigen ausgeben.

Achtung: Du kannst deinen Jagdwert nur für Monster ausgeben, die der Region deines gewählten Camps entsprechen.

Eine Ausnahme bildet der **DRACO CHELONIA**. Da er in jeder Region unterwegs ist, darfst du ihn unabhängig von deinem gewählten Camp fangen.



MONSTER

Jedes Monster hat eine **Monsterstufe**. Um ein Monster aus der Wildnis-Auslage zu fangen, musst du seine Monsterstufe mit deinem Jagdwert bezahlen.

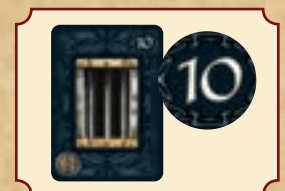
Lege das Monster offen neben deine Camps. Die Wildnis-Auslage wird vorerst **nicht** aufgefüllt.



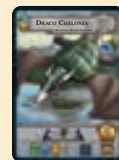
KÄFIGE

Auf jeder Kartenrückseite des Nachziehstapels ist ein Käfig abgebildet. Neben der Möglichkeit Monster aus der Wildnis-Auslage zu fangen, kannst du mit deinem Jagdwert auch Käfige vom Nachziehstapel kaufen.

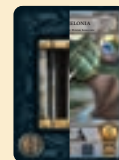
Ein Käfig kostet immer 10.



Käfige kannst du unabhängig von deinem gewählten Camp kaufen. Wenn du dir einen Käfig kaufst, nimm die oberste Karte des Nachziehstapels und lege sie verdeckt vor dir ab. Du darfst dir jederzeit anschauen, welche Monster sich in deinen Käfigen befinden. Zeige sie aber nicht deinen Mitspielern. Sie bleiben für den Rest des Spiels verdeckt vor dir liegen. Du darfst keine der Fähigkeiten und Effekte von Monstern in Käfigen nutzen. Außerdem bekommst du für Monster in Käfigen am Spielende weniger Siegpunkte.



5 SP als
Monster



3 SP als
Käfig

MONSTERHÄNDLER

Beim Monsterhändler kannst du, unabhängig von deinem gewählten Camp, für einen Jagdwert von 40 sechs Käfige kaufen. Nimm die obersten sechs Karten des Nachziehstapels und lege sie wie oben beschrieben als Käfige verdeckt vor dir ab.

Der Monsterhändler selbst wird dabei nicht genommen, er bleibt **immer** in der Wildnis-Auslage liegen.



Beispiel: Julia hat in ihrem Zug einen Jagdwert von 11 erwürfelt. Sie kann sich entweder für einen Käfig oder die **VERTIKALVESPE** entscheiden.



Beispiel: Im weiteren Spielverlauf erwürfelt Oliver einen Jagdwert von 20. Er kann sich z. B. zwei Käfige, einen Käfig und den **MEERESGLEITER** oder den **MEDUSAMORPH** kaufen.



PHASE 3: CAMPS VERBESSERN

Nach der Monsterjagd schaust du dir deine auf dem Spielplan herausgelegten Würfel erneut an.

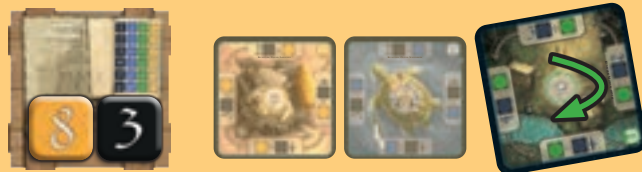
Jedes Camp hat eine Augenzahl, mit der es verbessert werden kann. Diese Augenzahl ist in der Mitte des jeweiligen Camps abgebildet. Für **jede herausgelegte 1** verbesserst du dein Camp in den Wolkenlanden, für **jede 2** dein Camp der Tiefsee und für **jede 3** dein Camp im Verwunschenen Wald **einmal**. Die Farbe des Würfels, oder dein gewähltes Camp spielt dabei keine Rolle.

Für jede Verbesserung drehst du das entsprechende Camp **im Uhrzeigersinn** um eine Stufe weiter, sodass die neue Ausrüstungsstufe oben liegt. Dadurch ändert sich ggf. die Anzahl der Würfel, die du für deine nächste Expedition verwenden darfst.

Verbesserst du dein Camp zum vierten Mal, drehe es auf die Rückseite und lege es wieder mit der unterstrichenen Ausrüstungsstufe nach oben vor dich.



Beispiel: Julia hat unter anderem eine **3** herausgelegt und verbessert ihr Camp im Verwunschenen Wald daher um eine Stufe.



Achtung: Du darfst deine herausgelegten Würfel sowohl zum Bestimmen deines Jagdwertes als auch zum Verbessern deiner Camps nutzen.

Ein Camp kann im Laufe des Spiels bis zu siebenmal verbessert werden, danach verfallen weitere Verbesserungen dieses Camps.

Hast du dein Camp auf die letzte Ausrüstungsstufe verbessert, erhältst du sofort und einmalig zwei Käfige vom Nachziehstapel.



Einige Camps haben eine **zusätzliche** Augenzahl, mit der sie verbessert werden. Diese wirkt, wenn ein **beliebiger** Spieler diese Augenzahl wertet.

Achtung: Es reicht nicht, wenn ein Spieler die entsprechende Augenzahl in **PHASE 2: MONSTERJAGD** herauslegt. Auch die **zusätzliche Verbesserung** findet erst in **PHASE 3: CAMPS VERBESSERN** statt.

Erst prüft der aktive Spieler alle seine Verbesserungen. Danach prüfen die restlichen Spieler reihum, ob sie eine ihrer zusätzlichen Verbesserungen nutzen können.



Beispiel: Nachdem Julia ihre normale Camp-Verbesserung ausgeführt hat, kann Oliver sein Camp im Verwunschenen Wald durch seine zusätzliche Verbesserung auf die nächste Ausrüstungsstufe drehen.



Julia



Oliver

PHASE 4: WILDNIS-AUSLAGE AUFFÜLLEN

Hast du **während deines Zuges** mindestens einen Käfig erhalten, wird jetzt die Wildnis-Auslage wieder auf zehn Karten aufgefüllt. Dabei ist es egal, ob du den Käfig vom Nachziehstapel erhalten, oder ihn einem Mitspieler geklaut hast (siehe: **FÄHIGKEITEN DER MONSTER**).

Lege dafür Karten vom Nachziehstapel offen in die Wildnis-Auslage.

WAPPEN

Füllst du die Wildnis-Auslage auf, legst du auf **jede neu aufgedeckte Karte** eines deiner Wappen. Die Wappen bleiben dort liegen, bis entweder das Monster genommen wird oder bis zum Spielende.

Fängst du ein Monster mit Wappen aus der Wildnis-Auslage, gibst du das Wappen seinem Besitzer zurück.

Liegen am Ende des Spiels noch Monster mit Wappen in der Wildnis-Auslage, erhalten die betreffenden Spieler diese Karten als Käfige.



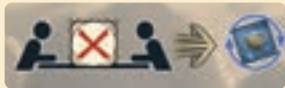
FÄHIGKEITEN DER MONSTER

Monster bringen nicht nur Siegpunkte, sondern haben auch hilfreiche Fähigkeiten. Das können entweder **dauerhafte** Fähigkeiten sein, die dir im weiteren Spielverlauf helfen, oder Effekte, die **einmalig** ausgeführt werden.

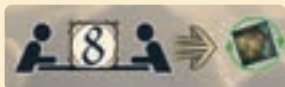
Achtung: Die Fähigkeiten und Effekte von Monstern in Käfigen darfst du **nicht** nutzen!

DAUERHAFTE FÄHIGKEITEN

Dauerhafte Fähigkeiten gelten ab dem Moment, in dem du das Monster aus der Wildnis-Auslage fängst und zu dir legst, bis zum Ende des Spiels. Die folgenden Fähigkeiten findest du auf Monstern:



Einmal pro Zug darfst du bei einem Fehlwurf **sofort** das entsprechende Camp verbessern. Dabei spielt es keine Rolle, ob es dein eigener Zug oder der eines Mitspielers ist.



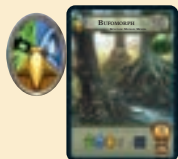
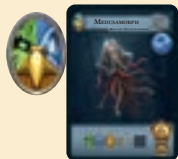
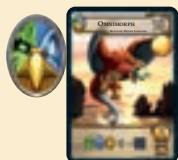
Du darfst das entsprechende Camp verbessern, falls der aktive Spieler die abgebildete Augenzahl **wertet**. Die Fähigkeit wird in **PHASE 3: CAMPS VERBESSERN** ausgeführt.



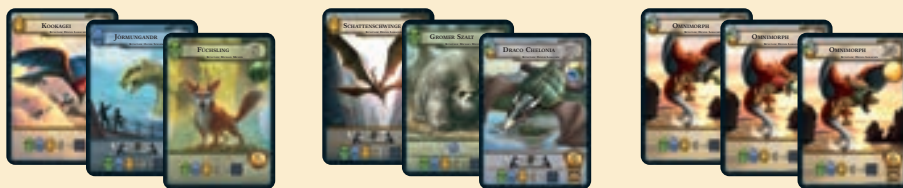
Einige Monster helfen dir durch Symbiose mit anderen Monstern. Für jedes Set aus drei **unterschiedlich farbigen** Symbiose-Partnern erhältst du einen zusätzlichen Jagdwürfel für jede Expedition.



Einige Monster sind besonders anpassungsfähig, du erkennst sie am geteilten Symbol für Symbiose-Partner. Sie haben eine Joker-Funktion. Du darfst sie als **beliebigen** Symbiose-Partner nutzen. Du darfst auch mehrere davon in einem Set nutzen.



Lege jeweils die drei Monster gefächert vor dich, um sie als Set zu markieren. Du darfst deine Sets während des Spiels jederzeit umordnen.



Beispiel: Du erhältst drei zusätzliche Jagdwürfel, für jedes Set einen.

Achtung: Unabhängig von der Ausrüstungsstufe deines Camps und von deinen Symbiose-Sets darfst du zu keinem Zeitpunkt mehr als acht Jagdwürfel nutzen.

EINMALIGE EFFEKTE

Einige Monster haben einen Effekt, der sofort und einmalig ausgeführt wird, sobald du das Monster aus der Wildnis-Auslage zu dir nimmst. Einmalige Effekte sind durch das **SOFORT**-Symbol ⚡ gekennzeichnet.



Klaue einem Mitspieler einen zufälligen Käfig.

Fülle in **PHASE 4: WILDNIS-AUSLAGE AUFFÜLLEN** die Wildnis-Auslage auf.

Verbessere sofort das entsprechende Camp auf die nächste Ausrüstungsstufe.

SPIELENDE

Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, spielt ihr die laufende Runde zu Ende, bis jeder Spieler gleich oft am Zug war, dann endet das Spiel. Legt dafür den Reservestapel als neuen Nachziehstapel bereit.

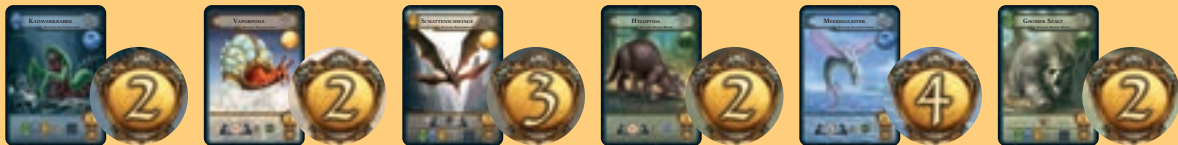
Sollte auch der Reservestapel in der letzten Runde aufgebraucht sein, füllt ihr ab sofort die Wildnis-Auslage nicht mehr auf. Ihr könnt weiterhin Käfige kaufen. Notiert euch diese Käfige, jeder dieser Käfige ist am Ende des Spiels 1 Siegpunkt wert.

Sobald das Spiel beendet ist, nimmt sich jeder von euch die Monster aus der Wildnis-Auslage, auf denen sein eigenes Wappen liegt. Legt diese Monster verdeckt als Käfige vor euch.

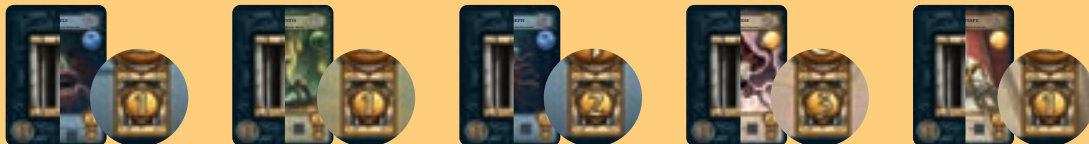
Zählt nun die Siegpunkte eurer Monster und eurer Käfige zusammen.

Am Ende des Spiels zählt Oliver seine Punkte zusammen.

*Zuerst zählt er alle Siegpunkte auf Monstern, die er offen vor sich liegen hat. Das ergibt zusammen **15 Punkte**:*



*Er hat außerdem fünf Käfige verdeckt vor sich liegen. Diese ergeben zusammen **8 Punkte**.*



*Oliver hat damit insgesamt **23 Punkte**.*

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Camps insgesamt die höchste Ausrüstungsstufe erreicht haben. Bei einem erneuten Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

SOLOVARIANTE

Als Abenteurer schlägst du deine Versorgungscamps auf der kleinen Insel Solinsula auf. Bestehe dort zehn herausfordernde Expeditionen, um die Königliche Monstrologische Gesellschaft zu beeindrucken!

Es gelten die üblichen Regeln des Spiels, mit folgenden Ausnahmen:

SPIELVORBEREITUNG

Bilde einen verdeckten Nachziehstapel aus **zehn** Karten und suche dir ein beliebiges Set Versorgungscamps aus. Du darfst dir für jede Expedition ein neues Set auswählen.

PHASE 2: MONSTERJAGD

Du kaufst Käfige **immer** vom **Reservestapel**.

PHASE 4: WILDNIS-AUSLAGE AUFFÜLLEN

Du deckst **am Ende jeder Runde eine Karte** vom Nachziehstapel auf und legst diese in die Wildnis-Auslage. Wenn du Käfige erhältst, führt das nicht dazu, dass die Wildnis-Auslage aufgefüllt wird. Die Wildnis-Auslage kann dadurch aus mehr als zehn Karten bestehen.

FÄHIGKEITEN DER MONSTER

Beim einmaligen Effekt **KLAUE EINEM MITSPIELER EINEN ZUFÄLLIGEN KÄFIG** ziehst du diesen Käfig vom Reservestapel.



Jede Expedition hat eine **Siegbedingung**, die du erfüllen musst.

Du **gewinnst sofort**, wenn du die Siegbedingung erfüllst. Das kann auch während eines Zuges sein.

Du **verlierst sofort**, wenn sich in der Wildnis-Auslage 13 Karten befinden oder du keine weitere Karte vom Nachziehstapel aufdecken kannst, es aber müsstest.

ZU SCHWERE EXPEDITION?

Solltest du an einer Expedition scheitern, darfst du beim nächsten Versuch vor Spielbeginn eines deiner Camps um eine Stufe verbessern.



EXPEDITION 1

*Du richtest deine Versorgungscamps auf der Insel Solinsula ein.
Die Insel ist jedoch überfüllt mit Monstern, die deine Camps bedrohen.
Halte die Monster in Schach!*

SIEGBEDINGUNG: In der Wildnis-Auslage liegen höchstens acht Karten und du besitzt mindestens einen Käfig.

EXPEDITION 2

Dein Forschungsteam benötigt Hilfe, um Monster des Verschwunsenen Waldes genauer zu studieren.

SIEGBEDINGUNG: In der Wildnis-Auslage befindet sich kein Monster des Verschwunsenen Waldes (**DRACO CHE-LONIA** gehört nicht dazu). Außerdem musst du insgesamt mindestens sieben Monster des Verschwunsenen Waldes und/oder Käfige besitzen.

Beispiel: Han gewinnt die Expedition:
Es befindet sich kein Monster des Verschwunsenen Waldes in der Wildnis-Auslage.
Außerdem besitzt er fünf Monster des Verschwunsenen Waldes und zwei Käfige.



EXPEDITION 3

*Die Königliche Monstrologische Gesellschaft bittet dich, auf Solinsula
den Zustand der Monster in Käfigen zu untersuchen.*

SIEGBEDINGUNG: Besitze mindestens sechs Käfige.

EXPEDITION 4

Ein Mitglied der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft ist auf dem Weg, um deine Camps zu inspizieren.

SIEGBEDINGUNG: Verbessere mindestens zwei deiner Camps auf die letzte Ausrüstungsstufe.

EXPEDITION 5

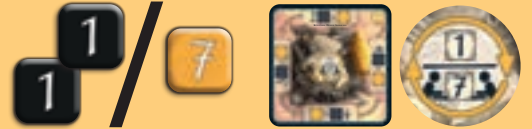
Die Verbesserungen deiner Camps auf der Insel sind durch einen Schiffbruch deiner Versorgungsgüter deutlich erschwert.

SIEGBEDINGUNG: Besitze mindestens sechs Käfige.

SONDERREGEL FÜR EXPEDITION 5

Camp-Verbesserungen mit einer 1, 2 oder 3 benötigen diese Augenzahlen jeweils doppelt. Andere Verbesserungsmöglichkeiten sind davon nicht betroffen.

Beispiel: Han benötigt eine 1 und eine weitere 1, um sein Camp in den Wolkenlanden einmal zu verbessern, oder weiterhin nur eine 7.



EXPEDITION 6

Auf der Insel haben sich die Monster erneut stark ausgebreitet und bedrohen deine Camps.

SIEGBEDINGUNG: In der Wildnis-Auslage liegen höchstens sieben Karten und du besitzt mindestens einen Käfig.

EXPEDITION 7

Diesmal ist dein Forschungsteam an den Monstern der Tiefsee interessiert. Das Team bittet dich, zu Forschungszwecken einige davon einzufangen.

SIEGBEDINGUNG: In der Wildnis-Auslage befindet sich kein Monster der Tiefsee (**DRACO CHELONIA** gehört nicht dazu). Außerdem musst du insgesamt mindestens sieben Monster der Tiefsee und/oder Käfige besitzen.



EXPEDITION 8

Der MONSTERHÄNDLER macht dir ein besonders verlockendes Angebot.

SIEGBEDINGUNG: Besuche den **MONSTERHÄNDLER** für einen ermäßigten Jagdwert von 35.

EXPEDITION 9

Du hast immer größeren Erfolg auf Solinsula. Als Anerkennung deiner Leistungen schickt dir die Königliche Monstrologische Gesellschaft besondere Ausrüstungskisten, die dir die Jagd erleichtern. Auch der MONSTERHÄNDLER ist interessiert und bietet dir im Tausch für die Kisten Vergünstigungen an.

SIEGBEDINGUNG: In der Wildnis-Auslage liegen höchstens sieben Karten und du hast den **MONSTERHÄNDLER** besucht.

SONDERREGELN FÜR EXPEDITION 9

Befindet sich unter deinen herausgelegten Würfeln ein Set aus 1, 2 und 3, erhältst du nach dem Würfeln zusätzlich für jedes dieser Sets zwei Ausrüstungskisten (nimm dir dafür Wappen).

Die entsprechenden Würfel zählen weiterhin zu deinem Jagdwert und zum Verbessern deiner Camps. Du kannst Ausrüstungskisten abgeben, um die Monsterstufe oder den Wert des **MONSTERHÄNDLERS** jeweils um **5 Punkte** zu reduzieren. Du kannst die Ausrüstungskisten bereits in dem Zug einsetzen, in dem du sie erhalten hast.

Du darfst mehrere Kisten für ein Monster oder den **MONSTERHÄNDLER** einsetzen.

Die Monsterstufe kannst du auch auf oder unter null reduzieren. Auf diese Weise kannst du auch Monster fangen, die nicht der Region deines ausgewählten Camps entsprechen.

Entferne den **MONSTERHÄNDLER** aus der Wildnis-Auslage, nachdem du ihn besucht hast.

EXPEDITION 10

Solinsula soll zu einem Handelsposten für die Königliche Monstrologische Gesellschaft werden. Man bittet dich dafür alle Monster einzufangen, um die Insel bewohnbar zu machen.

SIEGBEDINGUNG: In der Wildnis-Auslage liegt keine einzige Karte.

SONDERREGELN FÜR EXPEDITION 10

Bilde einen verdeckten Nachziehstapel aus **zwölf** Karten.

Es gelten die gleichen Sonderregeln für Ausrüstungskisten wie in EXPEDITION 9.

Diese reduzieren die Monsterstufe und den Wert des **MONSTERHÄNDLERS** jedoch um **10 Punkte**.

Entferne den **MONSTERHÄNDLER** aus der Wildnis-Auslage, nachdem du ihn besucht hast.

DER AUTOR UND DIE KÜNSTLER



ALEXANDER PFISTER

Alexander Pfister erfand schon in seiner Jugend die ersten Spiele. Mittlerweile gewann er bereits zweimal den Preis „Kennerspiel des Jahres“. Er wurde 1971 geboren und wohnt mit seiner Frau und Tochter im schönen Wien.



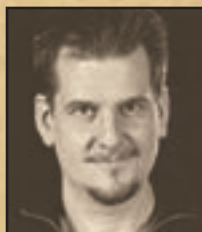
DENNIS LOHAUSEN

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



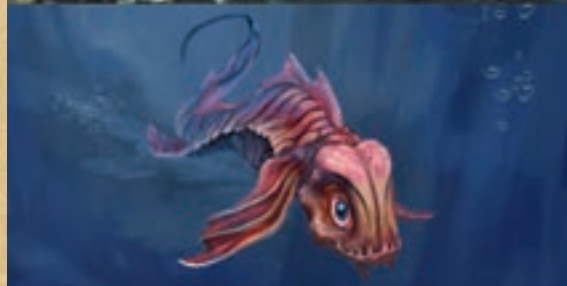
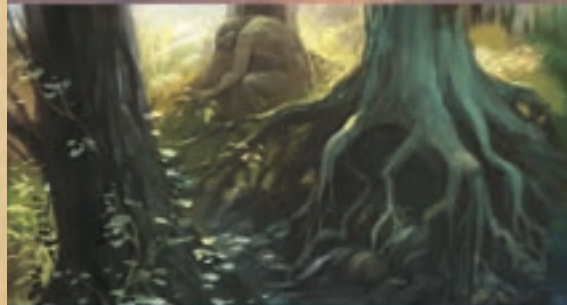
MICHAEL MENZEL

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.





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

