

BOSS MONSTER™

Die Erweiterung

Eine noch bössere Erweiterung
für ein schön böses Spiel - jetzt
für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren.



SPIELANLEITUNG

Willkommen!

Seid begrüßt, Boss Monster! Ihr seid eifrig dabei, Helden zu töten und eure Dungeons noch tödlicher zu gestalten? Dann seid ihr hier genau richtig!

Die Helden werden zwar durch neue Ausrüstungskarten stärker und ihr könnt jetzt mit bis zu 6 Konkurrenten darum wetteifern, wer zum ultimativen Überschurken wird, aber wir haben auch für euch einige neue todbringende Elemente: Nehmt den Helden die Ausrüstung ab und setzt sie gegen eure Konkurrenten ein. Vielleicht nutzt ihr auch außerirdische Elemente – aber verliert euer Ziel nicht aus den Augen. Letztendlich kann es in Arcadia nur einen wahren Überschurken geben!

Inhalt

Diese Erweiterung enthält 3 Mini-Erweiterungen: **Werkzeuge nach Helden-Art**, **Bruchlandung** und **Totale Zerstörung**. Alle Sets können einzeln hinzugefügt werden, aber auch zusammen mit jeder Kombination von **Boss Monster 1** und **2** gespielt werden.

- **Werkzeuge nach Helden-Art** bringt eine neue Kartensorte ins Spiel: Ausrüstungskarten, die Helden stärker machen, aber auch von einem Boss Monster genutzt werden können.
- **Bruchlandung** ermöglicht Partien mit bis zu 6 Spielern und führt eine neue Klasse Helden ein.
- **Totale Zerstörung** erweitert die Kartensorten um neue und noch tödlichere Elemente.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



2



Spielmaterial

28 Marker



Vorderseite



Rückseite



4 Erweiterte Raumkarten



Vorderseite



Rückseite

2 Zauberspruchkarten



Vorderseite



Rückseite

20 Ausrüstungskarten



Vorderseite



Rückseite

3 Boss-Karten



Vorderseite



Rückseite

Bruchlandung:

23 Raumkarten



Vorderseite



Rückseite

7 Zauberspruchkarten



Vorderseite

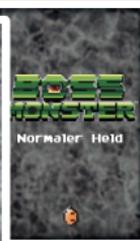


Rückseite

7 Karten Normaler Held



Vorderseite



Rückseite

5 Karten Epischer Held



Vorderseite



Rückseite



Totale Zerstörung:

5 Boss-Karten

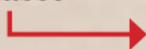
24 Ausrüstungskarten



So funktionieren die Ausrüstungskarten

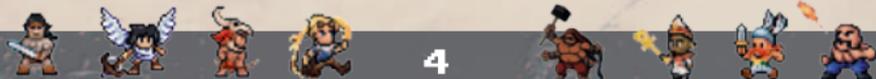
Zu den 4 Kartensorten von **Boss Monster 1** und **2** kommt nun eine 5. Sorte hinzu: *Ausrüstungskarten*. Mit ihnen werden Helden stärker und widerstandsfähiger. Aber sobald du ausgerüstete Helden besiegt hast, darfst du die Ausrüstungskarte mit einem Boss-Effekt gegen andere Bosse einsetzen!

Heldenklasse



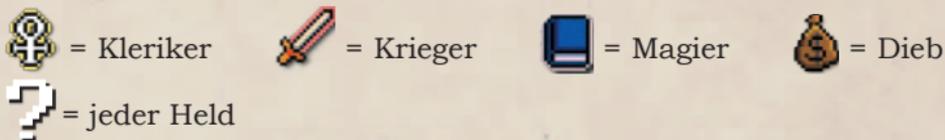
Boss-Effekt →

Helden-Effekt →



Heldenklasse:

Ausrüstungskarten können nur von bestimmten Heldenklassen genutzt werden. Nur die Ausrüstungskarten mit dem Vermerk **universal** kann jeder Held nutzen.



Boss-Effekt:

Sobald sich 1 aufgedeckte Ausrüstungskarte im Punktebereich deines Boss Monsters befindet, kannst du diese Ausrüstung einsetzen, um damit deinen Konkurrenten zu schaden. Allerdings musst du nach Gebrauch die Ausrüstungskarte umdrehen, du kannst sie also nur 1x einsetzen!

Du nutzt diese Karte in der Bau- oder Abenteuerphase, also genauso wie eine *Zauberspruchkarte*.

Helden-Effekt:

Ein Held mit einer Ausrüstungskarte nutzt den Effekt, bis er entweder stirbt oder den kompletten Dungeon überlebt hat. Füge die Ausrüstungskarte auf jeden Fall deinem Punktebereich hinzu:

Falls der Held stirbt, darfst du die Ausrüstungskarte **offen** in deinen Punktebereich legen. Falls der Held überlebt, musst du die Ausrüstungskarte **verdeckt** ablegen.

So funktionieren die Marker

Verschiedene Karteneffekte ändern den Schaden der Räume oder die Lebenspunkte der Helden. Nutzt dafür die beigelegten Marker.



Werkzeuge nach Helden-Art

Jetzt reicht's! Die Helden haben die Schnauze voll und entwickeln mächtige Ausrüstungen, die den Bossen das Leben schwerer machen. Aber sobald ihr einen Helden mit einer Ausrüstung besiegen könnt und eurer Sammlung gefangener Seelen hinzufügt, habt ihr auch die mächtige Ausrüstung zu eurer Verfügung, um sie gegen eure Gegner einzusetzen!

Änderungen beim Spielaufbau

Mischt die neuen Erweiterten Raumkarten und Zauberspruchkarten in die entsprechenden Kartenstapel ein. Mischt alle Ausrüstungskarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Platziert ihn neben dem Stapel der Heldenkarten.

Änderungen im Spielablauf

Zu Beginn der **Phase 1: Rundenanfang** (noch bevor ihr Heldenkarten aufdeckt) deckt ihr die Ausrüstungskarten vom entsprechenden Stapel auf und legt sie in die Stadt.

- 1 Ausrüstungskarte bei 2 oder 3 Spielern
- 2 Ausrüstungskarten bei 4 Spielern
- 3 Ausrüstungskarten bei 5 oder 6 Spielern

Der erste Held der passenden Heldenklasse, der in der Stadt erscheint, nimmt die entsprechende Ausrüstung auf. Legt die Heldenkarte so auf die Ausrüstungskarte, dass von dieser nur noch der Helden-Effekt zu sehen ist.

Eine universale Ausrüstung wird vom ersten Helden, der in der Stadt erscheint, aufgenommen.

Liegen aus vorherigen Runden bereits Helden in der Stadt, die eine neu aufgedeckte Ausrüstung aufnehmen können, erhält der Held die Karte, der sich bereits länger in der Stadt befindet.

Jeder Held darf nur 1 Ausrüstungskarte besitzen. Niemals erhält ein Held mit ★ eine Ausrüstungskarte.



Stirbt ein Held mit einer Ausrüstungskarte in **Phase 4: Abenteuerphase** in eurem Dungeon, erhaltet ihr zusätzlich zur Gefangenen Seele des Helden auch seine Ausrüstung. Legt die Ausrüstungskarte **offen** in euren Punktebereich. Allerdings dürft ihr immer nur 1 aufgedeckte Ausrüstungskarte besitzen. Ihr dürft wählen, ob ihr die neue Ausrüstungskarte offen bei euch ablegen wollt und dafür eine andere umdreht oder ob ihr lieber die neue Karte verdeckt ablegt, um die andere Ausrüstungskarte offen liegen zu lassen.

Überlebt ein ausgerüsteter Held euren Dungeon, müsst ihr seine Ausrüstungskarte **verdeckt** in euren Punktebereich legen.

Aufgedeckte Ausrüstungskarten in eurem Punktebereich könnt ihr einmalig nutzen, um euren Mitspielern zu schaden. Ihr nutzt dafür den Boss-Effekt der Karte. Allerdings müsst ihr danach die Karte umdrehen, sie steht euch nicht mehr zur Verfügung. Ihr könnt den Effekt einer Ausrüstungskarte in der Bau- oder Abenteuerphase einsetzen, also genauso wie eine Zauberspruchkarte. Allerdings sind diese Effekte keine Zaubersprüche und können nicht durch Gegenzauber aufgehoben werden.

Bruchlandung

Ein fremdes Raumschiff ist in Arcadia abgestürzt. Es bringt nicht nur eine neue Schatzart nach Arcadia, sondern auch eine neue Heldenklasse, die nach diesen Schätzen sucht: die unerschrockenen **Entdecker!** Aber auch neue Bosse machen den Helden das Leben schwer und eröffnen weitere Dungeons. Ihr seid jetzt nicht mehr alleine auf Arcadia, fremde Bosse und Helden machen euch zusätzlich Konkurrenz!

Bruchlandung ermöglicht das Spiel mit bis zu 6 Spielern. Dabei führt es nicht nur einen neuen Effekt bei den Raumkarten ein, sondern auch eine 5. Schatzart (Artefakte) und eine neue



Heldenklasse (Entdecker). Kleine Regeländerungen passen den Spielablauf für eine reibungslose Partie zu 5. oder 6. an:

Änderungen beim Spielaufbau

Mischt die neuen Helden, Raumkarten, Zauberspruchkarten und Bosse in die entsprechenden Kartenstapel. Bei den Heldenkarten sollte der Stapel bei 5 oder 6 Spielern jetzt aus 32 *Normalen Helden* und 20 *Epischen Helden* bestehen.

Änderungen im Spielablauf

In **Phase 3: Anlockphase** werden Gleichstände bei den Schatzsymbolen aufgelöst, solange sich genug entsprechende Helden in der Stadt befinden, um in jeden der am Gleichstand beteiligten Dungeons 1 Helden zu locken.

Geht im Falle eines Gleichstandes wie folgt vor:

- Prüft bei einem Gleichstand die Anzahl der entsprechenden Helden in der Stadt.
- Wenn mindestens so viele Helden der entsprechenden Heldenklasse in der Stadt sind wie am Gleichstand beteiligte Dungeons, lockt jeder dieser Dungeons 1 Helden an.
- Der Held, der sich am längsten in der Stadt befindet, geht zu dem Dungeon des Bosses mit dem **höchsten XP-Wert**. Der nächste Held geht zu dem Dungeon des Bosses mit dem zweithöchsten XP-Wert usw.
- Nachdem sich vor jedem Dungeon 1 Held dieser Heldenklasse befindet, überprüft ihr wieder, ob sich in der Stadt noch genügend Helden befinden, um jedem am Gleichstand beteiligten Dungeon 1 weiteren Helden anlocken zu lassen.
- Falls dies der Fall ist, verteilt ihr die Helden nach oben genannter Prozedur, falls nicht bleiben die restlichen Helden dieser Klasse in der Stadt.



Beispiel: 3 Spieler haben jeweils 2 Artefakte und es befinden sich 7 Entdecker in der Stadt. Jeder Spieler lockt 2 Entdecker zu seinem Dungeon: der Boss mit dem höchsten XP-Wert den 1. und 4. Entdecker, der Boss mit dem niedrigsten XP-Wert der 3 Beteiligten den 3. und 6. Entdecker. Der 7. Entdecker bleibt in der Stadt.

Änderungen beim Spielende

Das Spiel endet nach der **Phase 5: Rundenende**, in der mindestens 1 Spieler mindestens 10 Seelen in seinem Punktebereich liegen hat. Alternativ endet die Partie nach der Runde, in der der letzte Held des entsprechenden Stapels in die Stadt gelegt wurde. Ein Spieler, der seine 5. Wunde erhält scheidet **nicht** aus dem Spiel aus. Er nimmt weiterhin am Spiel teil und kann auch weiterhin Wunden erhalten.

Zieht beim Spielende die Anzahl eurer Wunden von der Anzahl eurer gefangenen Seelen ab. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes ist der Boss mit dem **niedrigeren** XP-Wert besser platziert!

Glossar

Freilegen: Ein Raum wird freigelegt, wenn er durch den Effekt einer Karte oder durch das Zerstören darüber befindlicher Raumkarten zur obersten Raumkarte wird.

Neue Schatzart

Artefakt: Bruchlandung führt eine 5. Schatzart ein: Artefakte. Artefakt Räume locken eine neue Heldenklasse an, die Entdecker kommen, um aus den Trümmern des abgestürzten Raumschiffes wunderbare Technologien zu bergen und sagenumwobene Schätze zu finden.

Aber auch Bosse Arcadias und fremder Welten nutzen diese Technologien für ihre Dungeons.



Totale Zerstörung

Mehr, mehr, mehr! Die Bosse Arcadias sind gierig und fordern noch mehr Schätze und noch stärkere Helden. Neue mächtige Ausrüstungen erhöhen zwar das Risiko der Bosse, aber auch die Belohnung dieser starken Ausrüstungen sind höher!

Neue Bosse und Ausrüstungskarten eröffnen weitere Optionen im Kampf darum, wer zum Überschurken wird!

Änderungen

Die Änderungen entsprechen denen der Mini-Erweiterung „*Werkzeuge nach Helden-Art*“. Entfernt aufgedeckte Ausrüstungen der Entdecker, wenn ihr ohne die Erweiterung „*Bruchlandung*“ spielt. Zieht stattdessen eine neue Ausrüstungskarte.



„Werkzeuge nach Helden-Art“

Autoren: Johnny O'Neal, Chris O'Neal

Illustrationen: Francisco Coda, Marcus Dewdney, Bertrand Dupuy, Katrina Guillermo, Kyle Merritt, Santiago Reinoso Munoz, David Nyari, Rom Haviv

„Bruchlandung“

Autor: Chris O'Neal

Illustrationen: Francisco Coda, Marcus Dewdney, Bertrand Dupuy, Katrina Guillermo, Kyle Merritt, Santiago Reinoso Munoz, David Nyari, Rom Haviv

Grafikdesign: David Pietrandrea

„Totale Zerstörung“

Autor: Chris O'Neal

Illustrationen: Francisco Coda, Marcus Dewdney, Bertrand Dupuy, Katrina Guillermo, Kyle Merritt, Santiago Reinoso Munoz, David Nyari, Rom Haviv

Grafikdesign: David Pietrandrea

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Christine Conrad

Realisation: Stefan Stadler

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Brotherwise Games, LLC. Boss Monster und/oder die Namen der Charaktere sind Handelsmarken von Brotherwise Games, LLC, und werden mit freundlicher Genehmigung benutzt. © 2017 Brotherwise Games, LLC (www.bwisegames.com).

Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele





SCHNAPP SIE DIR ALLE!

**Boss Monster 1 und 2 im gut sortierten
Fachhandel erhältlich**



Pegasus Spiele