

MONSTER INN

*Ein monstermäßiges Bietspiel für
3-5 Dungeonmeister*innen ab 8 Jahren von Roman Pelek*

*Auch mächtige Dungeonmeister*innen haben es nicht immer leicht. Nur wer eine kampfstarke Monsterschar beschäftigt, wird von allen gefürchtet und respektiert. Aber gutes Dungeon-Personal ist heutzutage schwer zu finden. Statt unterwürfig zu dienen, hängen diese nichts-nutzigen Monster ständig in der örtlichen Taverne rum. Mit dem richtigen finanziellen Anreiz können sie jedoch für den Dienst im Dungeon motiviert werden. Doch die Konkurrenz treibt die Preise hoch und wer nicht aufpasst, fängt sich ruckzuck einen dieser arroganten Menschen ein, die in der Taverne spionieren. Und Menschen sind schließlich mit das Übelste, was einem passieren kann ...*



SPIELMATERIAL

40 Kreaturenkarten

20 Monster mit Kampfwerten von 1-20
(je 4 Monster von 5 verschiedenen Völkern/Farben)



20 Menschen mit Kampfwerten von 1-20



50 Schätze

25 Goldstücke



25 Edelsteine

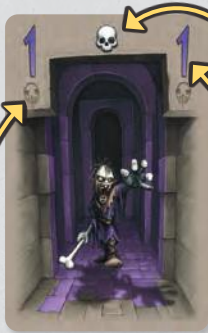


Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Aufbau der Kreaturenkarten

Vorderseite Monster



Totenköpfe (1-4)
Menschenschädel

Kampfwert (1-20)
Farbe je nach Volk:
Untote, Kobolde,
Goblins, Orks, Trolle

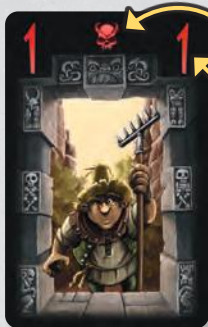
Rückseite Monster



Volkssymbol

dient nur zusätzlich zur Farbe
zur Unterscheidung der Völker

Vorderseite Mensch



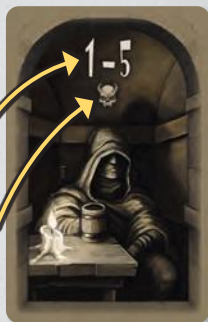
Totenköpfe (1-4)
Monsterschädel

Kampfwert
(1-20)

Kampfwertbereich
(1-5, 6-10, 11-15,
16-20)

Totenköpfe (1-4)
Monsterschädel

Rückseite Mensch



SPIELÜBERBLICK

Ihr seid Dungeonmeister*innen und versucht, in der Taverne kampfkraftige Monster für euer Dungeon zu rekrutieren. Dazu bietet ihr jeweils reihum Schätze. Wer zuerst keinen Schatz mehr bieten kann oder will, muss einen Menschen oder ein schwächeres Monster nehmen und ist für diese Runde raus. Nur wer lange genug dabei bleibt, kann um die stärksten Monster mitbieten.

In euren Dungeons treffen die Menschen schließlich auf eure Monster. Siegreiche Monster bringen euch Ruhmespunkte, doch bei einer Niederlage erhaltet ihr ggf. Minuspunkte. Wer bei Spielende die meisten Ruhmespunkte durch Monster und Schätze besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die **40 Kreaturenkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Zieht so viele Kreaturen vom Nachziehstapel, wie Personen am Spiel teilnehmen ohne sie dabei aufzudecken. Deckt nun von diesen Kreaturen **nur die Monster** auf und lässt die Menschen weiterhin verdeckt liegen.

Rückseite Monster



Rückseiten Menschen



- Legt die gezogenen Kreaturen anschließend als **Taverne** in einer Reihe rechts neben dem Nachziehstapel aus. Sortiert sie dabei von links nach rechts nach folgenden Regeln:
 1. Zuerst werden die **Menschen** mit von links nach rechts **absteigendem** Kampfwertbereich (siehe Rückseiten) ausgelegt. Haben mehrere Menschen denselben Kampfwertbereich, legt diese Menschen in beliebiger Reihenfolge nebeneinander. Die genauen Kampfwerte der Menschen kennt ihr also nicht, aber tendenziell liegt der stärkste Mensch ganz links in der Taverne.
 2. Macht dann mit den **Monstern** weiter und legt diese, rechts neben dem letzten Menschen beginnend, mit von links nach rechts **aufsteigendem** Kampfwert aus. Das stärkste Monster liegt also ganz rechts in der Taverne.



Beispiel für eine Taverne bei 5 Personen

Hinweis: Es ist möglich, dass ihr nur Menschen oder nur Monster zieht. An den grundsätzlichen Regeln zum Auslegen dieser Kreaturen ändert dies jedoch nichts.

- Legt die **50 Schätze** nach Goldstücken und Edelsteinen sortiert als Vorrat neben dem Nachziehstapel bereit.
- Nehmt euch alle je **3 Goldstücke** und **3 Edelsteine** aus dem Vorrat und nehmt sie in die Hand. Eure Schätze haltet ihr bis zum Spielende stets vor den anderen in eurer Hand versteckt.

Variante: Für ein noch taktischeres Spiel, könnt ihr gemeinsam entscheiden mit offenen Schätzen zu spielen. Beide Optionen haben ihren ganz eigenen Reiz.

SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden, in denen alle jeweils genau 1 Kreatur aus der Taverne erhalten. Bestimmt zunächst auf beliebige Weise, wer beginnt. Diese Person führt den ersten Zug aus, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Es wird immer um die aktuell am weitesten links in der Taverne liegende Kreatur gespielt. Bist du am Zug, musst du entscheiden, ob du **dabeibleiben** oder **aussteigen** möchtest. Anschließend ist die Person zu deiner Linken am Zug.

A) Dabeibleiben

- Liegt noch kein Schatz in der Tischmitte, lege entweder 1 Goldstück oder 1 Edelstein in die Mitte.
- Liegt bereits mindestens 1 Schatz in der Tischmitte, lege 1 Schatz **derselben Sorte** (Goldstück oder Edelstein) dazu.

- Anstatt 1 Schatz derselben Sorte zu legen, darfst du auch einen **Schatzwechsel** durchführen. Nimm dazu alle Schätze, die in der Tischmitte liegen, und lege dann von der anderen Sorte **genau 2 Schätze** mehr, als du gerade genommen hast, in die Mitte.



Beispiel für einen Schatzwechsel

Hinweis: Ein Schatzwechsel ist kostspielig, aber kann, im richtigen Moment eingesetzt, ein cleverer Schachzug sein.

B) Aussteigen

Kannst oder willst du nicht dabeibleiben, musst du aussteigen. Nimm alle in der Tischmitte liegenden Schätze in die Hand. Du darfst auch aussteigen, wenn noch keine Schätze in der Mitte liegen. Zusätzlich musst du die aktuell am weitesten links in der Taverne liegende Kreatur nehmen und vor dich in dein **Dungeon** legen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Menschen legst du in der Reihenfolge, in der du sie nimmst, in einer **verdeckten** Reihe von links nach rechts vor dich ab. Du darfst sie nicht umdrehen; sie bleiben bis zum Spielende verdeckt.
- Monster legst du in der Reihenfolge, in der du sie nimmst, in einer **offenen** Reihe von links nach rechts direkt oberhalb der Menschen ab. Lass ggf. unterhalb etwas Platz, falls du als erste Kreatur ein Monster nimmst.

Das zuerst genommene Monster liegt in deinem Dungeon also immer direkt über dem zuerst genommenen Menschen, das zweite Monster über dem zweiten Menschen usw.



Beispiel für ein Dungeon

Menschenbonus: Immer wenn du einen Menschen nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Schatz deiner Wahl aus dem Vorrat!

Unterstützung: Jedes Mal, wenn du ein Monster in dein Dungeon legst, von dessen Volk du dort bereits mindestens 1 Monster hast, kannst du für 1 deiner Monster dieses Volkes (auch das gerade gelegte) Unterstützung anfordern. Lege dazu 1 Schatz deiner Wahl aus deiner Hand auf das entsprechende Monster. Dadurch ist dieses Monster vor jeglichem Menschen, der ggf. bei Spielende darunter liegt, geschützt. Du musst dich, sofort nachdem du das Monster in dein Dungeon gelegt hast, entscheiden, ob du Unterstützung anfordern willst oder nicht. Du kannst dies nicht später nachholen. Beachte, dass der Schatz bis zum Spielende auf dem Monster liegen bleibt und dir nicht mehr zur Verfügung steht.



Beispiel für Unterstützung

Wichtig: Wer aussteigt, spielt für den Rest der Runde nicht mehr mit. Alle erhalten pro Runde genau 1 Kreatur.

Sind alle anderen außer dir ausgestiegen, musst du auch aussteigen und die letzte verbliebene Kreatur nehmen. Die Person zu deiner Linken zieht wie in der Spielvorbereitung beschrieben neue Kreaturen, legt sie als Taverne in einer Reihe aus und beginnt eine neue Runde.

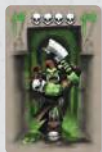
SPIELENDE

Das Spiel endet bei 4 oder 5 mitspielenden Personen nach der Runde, in der der Nachziehstapel aufgebraucht wurde, bei 3 Personen nach der Runde, in der nur noch 1 Kreatur auf dem Nachziehstapel verbleibt (legt sie unbesehen zurück in die Schachtel).

Anschließend wertet ihr eure Dungeons, um zu bestimmen, wer gewinnt (siehe nächste Seite).

Wertung

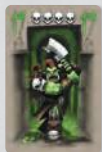
Entfernt zunächst alle Menschen, über denen ein **Monster mit Unterstützung** liegt, und alle Menschen, über denen **kein Monster** liegt, aus eurem Dungeon und legt sie unbenutzt zurück in die Schachtel.



Wertungsbeispiel



Dreht dann eure verbliebenen Menschen um und vergleicht ihren Kampfwert mit dem des jeweils darüberliegenden Monsters. Entfernt alle Menschen, deren Kampfwert **kleiner** als der des entsprechenden Monsters ist und legt sie zurück in die Schachtel.

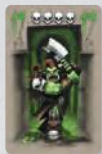


*Wertungsbeispiel
(Fortsetzung)*



Zählt jetzt eure Ruhmespunkte wie folgt:

- Jedes Monster **ohne** einen darunterliegenden Menschen bringt euch Punkte in Höhe der abgebildeten Totenköpfe 🦴 (1-4).
- Jedes Monster **mit** einem darunterliegenden Menschen bringt euch 0 Punkte oder sogar Minuspunkte. Zieht dazu jeweils von den auf dem Monster abgebildeten Totenköpfen 🦴 die Totenköpfe auf dem Menschen 🦴 ab.
- Je 3 Schätze (egal welcher Art) bringen euch jeweils 1 Ruhmespunkt. Schätze, die als Unterstützung auf Monster gelegt wurden, zählen dabei nicht mit.



Wertungsbeispiel
(Fortsetzung)



$$4 + 4 - 1 + 2 = 9 \text{ Ruhmespunkte}$$

Es gewinnt die Person mit den meisten Ruhmespunkten. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt unter den am Gleichstand beteiligten Personen diejenige mit den meisten Schätzen. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

IMPRESSUM

Autor: Roman Pelek

Illustration: Dennis Lohausen

Grafikdesign: Dennis Lohausen und Jessy Töpfer

Realisation: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

