
BIG
MONSTER
SKELLIG
GAMES



BIG MONSTER



Die Welt von BIG MONSTER

Dimitri Perrier Ivan Nikulin

Big Monster bringt euch zu einem unbekannten Planeten, auf welchem ihr merkwürdige Monster und seltene Kristalle entdecken werdet, aber euch auch mit den anderen Entdeckern messen müsst, um eure Missionen zu erfüllen.

Spielmaterial

- **1 rundes Spielbrett, doppelseitig**
- **120 Monsterplättchen : 6 Sets je 20 Plättchen**
- **24 Mutationsplättchen**
- **12 Entdecker-/Raumschiffsplättchen**
- **38 Medaillen + 1 Startspieler-Marker**
- **4 Spielhilfen**
- **1 Wertungsblock**



SPIELZIEL UND -MECHANIK

Big Monster ist ein innovatives Drafting-Spiel, das über zwei Runden gespielt wird, welche zwei Tage der Entdeckung eines unbekannten Planeten repräsentieren. Die Gesamtzahl der Erkundungspunkte aller Spieler wird am Ende des Spiels gezählt, um den/die Gewinner zu bestimmen.

Inwiefern ist die Drafting-Mechanik innovativ?

Nachdem jeder ein Plättchen von seiner Hand gewählt hat, gibt jeder Spieler die verbliebenen Plättchen sofort einem anderen Spieler seiner Wahl – entweder, um dem eigenen Teammitglied zu helfen oder einen Gegner zu behindern.

Erste Schritte im Spiel und exklusive Inhalte www.bigmonster.fr

DREI SPIELMODI

- Teammodus: Mit 4 oder 6 Spielern lässt sich Big Monster in Zweierteams spielen. In jedem Team wird die kleinere Punktezahl der zwei Partner für die Endpunktezahl gewertet.

- Einzelmodus: Von 3* bis 6 Spielern kann Big Monster auch jeder für sich spielen; alle spielen also gegeneinander. Der Gewinner wird derjenige Entdecker sein, der in der Partie die meisten Punkte gesammelt hat.

- Duellmodus: Mit 2 Spielern wird Big Monster mit Spezialregeln gespielt, die ihr am Ende der Regeln auf S. 12/13 findet.

* Variante für 3 Spieler auf S. 14/15.

SPIELAUFBAU – BEISPIEL FÜR 4 SPIELER

Der Spielaufbau für den Einzel- und den Teammodus ist bis auf die Medaillen gleich. Alle Plättchen sind in 6 Sets mit je 20 Plättchen sortiert, die auf der Rückseite durch Symbole gekennzeichnet sind. Bei 3 - 6 Spielern werden so viele Sets benutzt wie Personen am Spiel teilnehmen. **Das Set mit den Pflicht-Plättchen muss immer genutzt werden.** Andere Sets können frei gewählt werden.



4 Vorbereitete Stapel mit je 10 Plättchen für die zweite Runde.





Nutzt bei 4 Spielern 80 Plättchen. Zurest MUSS das Set mit den 20 Pflicht-Plättchen und dann 3 andere Sets eurer Wahl genommen werden.
Als Beispiel : + + +
Die 2 übrigen Sets legt ihr zurück in die Box.

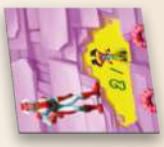
Im Teammodus wählen die Spieler ihren Partner und setzen sich so an den Tisch, dass Mitglieder des gleichen Teams keine Tischnachbarn sind.













2 Vorder-seite

Rückseite

Mutations -plättchen





Entdeckerplättchen



1. Platziert den Spielplan in der Mitte des Tisches: Team - oder Einzel - Seite nach oben. **SPIELAUFBAU DER MEDAILLEN** siehe **S. 4/5.**

2. Platziert die **Mutationsplättchen** in 4 Stapeln mit der Vorderseite nach oben neben dem Spielplan. Dies sind die mutierten Formen der Eismonster, welche im Verlauf des Spiels verwendet werden.

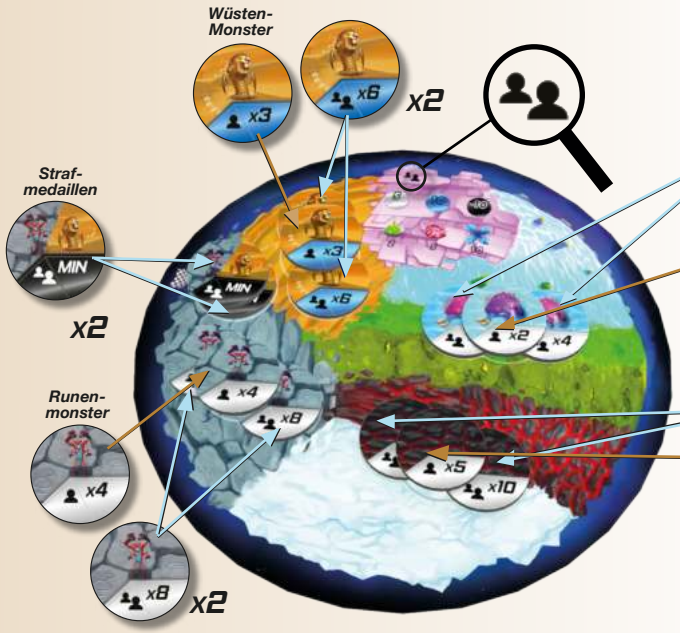
3. Jeder Spieler bekommt **2 Entdeckerplättchen**. Davon wählt er eins, welches er offen vor sich legt. Das machen alle Spieler gleichzeitig. Das Entdeckerplättchen definiert seine Fähigkeit und symbolisiert das Startfeld auf dem Planeten. Das andere Plättchen wird mit der Raumschiffseite neben den Spielplan gelegt.

4. Mischt verdeckt die 80 Monsterplättchen zusammen. + + +
Bildet daraus **Stapel mit je 10 Plättchen und platziert auf jedem Raumschiff einen Stapel**. Die 4 übrig gebliebenen Stapel werden für die zweite Runde auf die Seite gelegt.

MEDAILLENAUFBAU – TEAMMODUS (4 oder 6 Spieler)

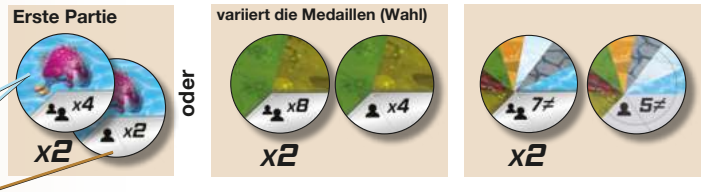
Bildet pro Medaillentyp eine kleine Pyramide mit zwei Teammedaillen unten und oben die Einzelmedaille.

1. Platziert die permanenten Medaillen.

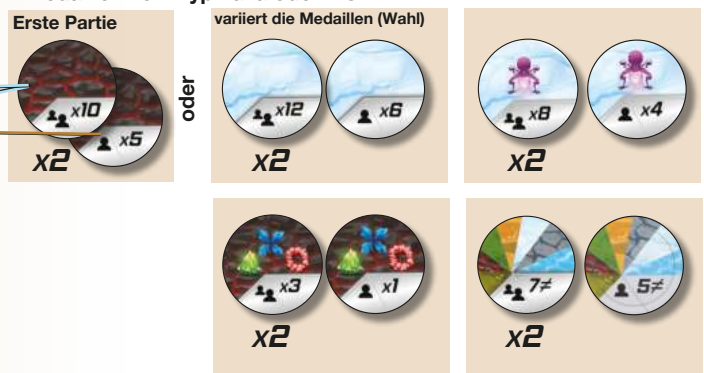


2. Wählt 2 Medaillenarten.

- **Medaillen vom Typ Wasser, Grasland oder Sumpf.**



- **Medaillen vom Typ Lava oder Eis.**



DIE MEDAILLEN (Bedingungsbeschreibung)

Permanente Medaillen

Einzel



3 Wüstenplättchen
10 Punkte



4 Runenmonster
5 Punkte



WENIGSTEN Wüsten/Runenmonster (am Spielende)
-10 Punkte

Team



6 Wüstenplättchen
10 Punkte



8 Runenmonster
5 Punkte



WENIGSTEN Wüsten/Runenmonster (am Spielende)
-10 Punkte

Wählbare Medaillen

Einzel



2 Komplette Big Monster
5 Punkte



4 Sumpf- und/oder Graslandplättchen
5 Punkte

Team



4 Komplette Big Monster
5 Punkte

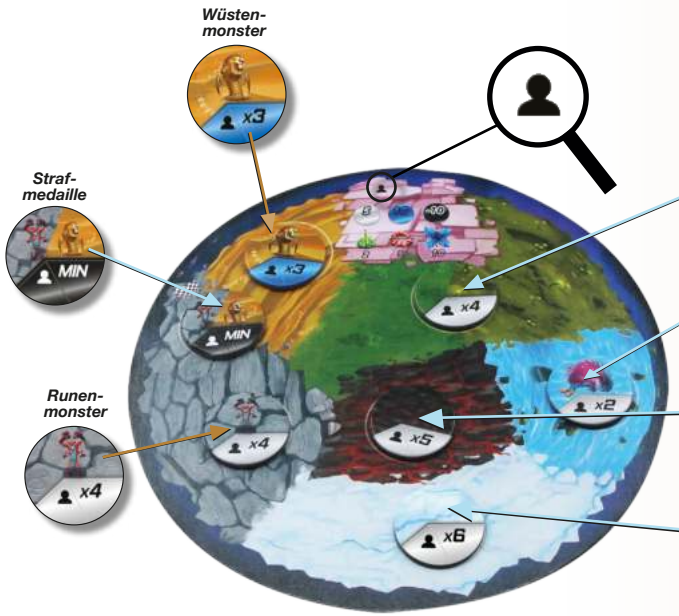


8 Sumpf- und/oder Graslandplättchen
5 Punkte

MEDAILLENAUFBAU – EINZELMODUS (3 bis 6 Spieler)

Wählt 7 Arten von Einzelmedaillen.

1. Platziert die permanenten Medaillen.



2. Wählt 4 Medaillenarten

- **Medaillen vom Typ Wasser, Grasland, Sumpf, Eis oder Lava.**



Wählbare Medaillen



5 Verschiedene Geländetypen*
(1 Big Monster-Plättchen reicht)
5 Punkte



5 Lava-Plättchen
5 Punkte



3 Verschiedene Kristalle
(einer von jedem)
5 Punkte



6 Eisplättchen
(horizontal und vertikal)
5 Punkte



4 Mutagene Monster
5 Punkte

Einzel



7 Verschiedene Geländetypen*
(1 Big Monster-Plättchen reicht)
5 Punkte



10 Lava-Plättchen
5 Punkte



3 Sets von verschiedenen Kristallen
5 Punkte



12 Eisplättchen
(horizontal und vertikal)
5 Punkte



8 Mutagene Monster
5 Punkte

Team

* Das rosa Gelände auf dem Entdeckerplättchen zählt nicht.

SPIELABLAUF

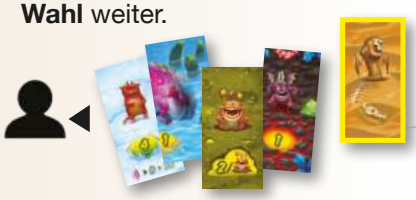
Jede Partie wird in zwei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 9 Zügen.

SPIELZUG:

1. Wähle ein Plättchen aus deiner Hand.



2. Gib den Rest deiner Plättchen an einen anderen Spieler **deiner Wahl** weiter.



3. Lege das gewählte Plättchen in deine Auslage und überprüfe die Bedingungen der Medaillen.



- **Auf das Signal eines Spielers hin** nimmt jeder Spieler gleichzeitig den Stapel Plättchen, der auf seinem Raumschiff abgelegt wurde und schaut ihn sich an. Nachdem ein Plättchen ausgewählt wurde, legt es jeder Spieler verdeckt vor sich ab. Die restlichen Plättchen müssen sofort auf das Raumschiff eines **anderen** Spielers (Teampartner oder Gegner) gelegt werden. An wen man die Plättchen weitergibt darf frei gewählt werden, sofern auf dessen Raumschiff noch kein Stapel liegt.
- Es ist nicht erlaubt, den Stapel auf sein eigenes Raumschiff zu legen, es sei denn, man ist der Einzige, der noch weitergeben muss und alle anderen Raumschiffe sind bereits belegt. (Ausnahme: Entdecker-Fähigkeit, siehe S.9)
- Sobald jeder Spieler den restlichen Stapel weitergegeben hat, indem er ihn auf ein Raumschiff eines Partners oder Gegners abgelegt hat, decken alle gleichzeitig das gewählte Plättchen auf und platzieren es in ihrer Auslage. Dabei müssen die **Legeregeln** beachtet werden:

Erlaubt
Angrenzend an die kurze oder lange Seite eines bereits liegenden Plättchens und mit den Füßen nach unten.



Verboten
Verkehrt herum oder nicht angrenzend an eine kurze oder lange Seite eines bereits liegenden Plättchens.



- Ein Plättchen muss **angrenzend an ein bereits gelegtes** oder ein Entdeckerplättchen sein.
- Es muss in der **richtigen Ausrichtung** platziert werden (d.h. die Monster stehen auf ihren Beinen).
- Es ist möglich, ein Plättchen neben ein anderes zu legen, **selbst wenn es keinen Kristall vervollständigt**.
- Alle Plättchen können nebeneinander gelegt werden, **egal welchen Monstertyp sie abbilden**.
- Ein gelegtes Plättchen darf während des Spiels **nicht umplatziert** werden.
- Wenn ein Plättchen **mit einem mutierenden Eismonster korrekt mit dem lila Strahl eines mutagenen Monsterplättchens verbunden ist, mutiert es sofort: Der Spieler nimmt das entsprechenden Mutationsplättchen und platziert es darauf.** Einige Eismonster können ein zweites Mal mutieren. In diesem Fall wird das bereits gelegte Mutationsplättchen umgedreht.

MEDAILLENVERGABE – TEAM- UND EINZELMODUS

Nach dem Legen des Plättchens wird geprüft, ob ein oder mehrere Spieler **die Bedingungen zum Erhalt einer oder mehrerer Medaillen** erfüllt haben. Die Medaillen dienen als Belohnung für eine Mission:

Ein Spieler muss die Mission alleine erfüllen. Es zählen nur die Plättchen, die vor ihm liegen.

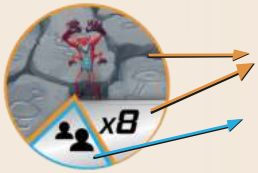


Mission?
4 Runenmonster

Wer?
Ein Spieler für sich alleine

Sobald ein Spieler die Mission erfüllt, gewinnt der Spieler **sofort** die Medaille.

Ein Team muss die Mission gemeinsam erfüllen. Es zählen die Plättchen, die vor beiden Teampartnern liegen. Diese werden addiert.



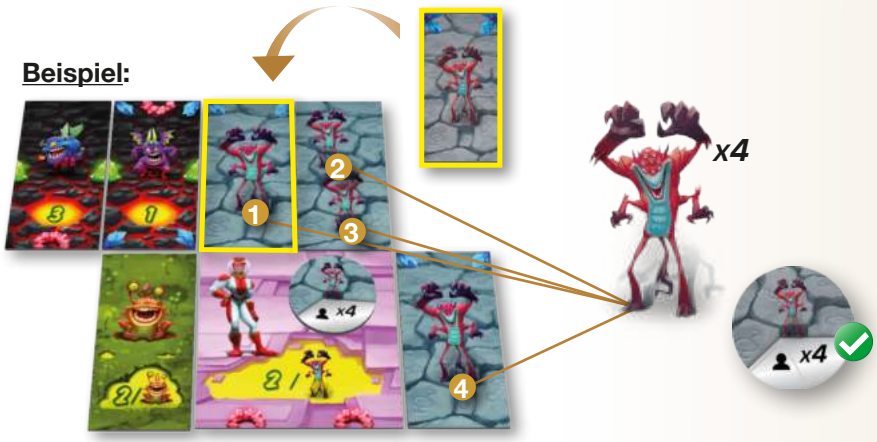
Mission?
8 Runenmonster

Wer?
Spieler des gleichen Teams gemeinsam (egal wie viel jeder dazu beiträgt)

Sobald ein Team die Mission erfüllt, erhält **JEDES** Teammitglied eine Medaille, unabhängig von seinem Beitrag.

Jede Medaille hat den gleichen Wert (5 Punkte), außer die Wüstenmedaille (10 Punkte) und die Strafmedaille (-10 Punkte). **Erfüllen mehrere Spieler oder Teams die Bedingungen zum Erhalt einer Medaille im gleichen Zug, gewinnt jeder eine Medaille** (nehmt zusätzlich die nicht genutzten Medaillen in der Schachtel mit gleichwertiger Punktezahl als Ersatz).

Beispiel:



Sophie legt ein Runenmonsterplättchen. Sie hat nun 4 Runenmonster in ihrer Auslage. Damit erfüllt sie eine Mission und erhält sofort die entsprechende Einzelmedaille .

RUNDENENDE

In jeder Runde werden 9 Züge gespielt. Im letzten Zug wählen die Spieler eines der zwei verfügbaren Plättchen aus und werfen das andere verdeckt ab. **Nach der ersten Runde** hat demnach jeder Spieler 9 Monsterplättchen vor sich liegen und ggf. einige Einzel- und/oder Teammedaillen. **Für die zweite Runde** erhält jeder Spieler einen neuen Stapel mit 10 Plättchen (welche beim Spielaufbau zur Seite gelegt wurden) auf sein Raumschiff. Die zweite Runde läuft genauso ab wie die erste Runde.

SPIELENDE

Am Ende der zweiten Runde hat jeder Spieler sein Endeckerplättchen und 18 Monsterplättchen vor sich liegen und ggf. einige Einzel- und/oder Teammedaillen

Einzelmodus



Teammodus



x2

- **Im Einzelmodus** zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Wüsten- und Runenmonster. Der Spieler mit den insgesamt wenigsten Wüsten- und Runenmonstern, erhält eine Strafmedaille (-10 Punkte). Bei Gleichstand erhalten alle betreffenden Spieler eine Strafmedaille. Sollten alle Spieler die gleiche Anzahl haben, wird die Medaille nicht vergeben.

- **Im Teammodus** zählen beide Teammitglieder die Anzahl ihrer Wüsten- und Runenmonster. Im Team mit den insgesamt wenigsten Wüsten- und Runenmonstern, erhält jedes Teammitglied eine Strafmedaille (-10 Punkte). Bei Gleichstand erhalten alle Spieler der betreffenden Teams eine Strafmedaille. Sollten alle Teams die gleiche Anzahl haben, wird die Medaille nicht vergeben.

Dann folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Es werden die Erkundungspunkte jedes Spieler zusammengezählt.

- **Im Einzelmodus** gewinnt der Spieler mit den meisten Erkundungspunkten. Bei Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten Big Monster-Punkte gesammelt hat. Herrscht auch hier ein Gleichstand, wird er Sieg geteilt.

- **Im Teammodus wird der Punktestand desjenigen Teammitglieds mit der geringeren Punktezahl gewertet.** Es gewinnt das Team, das dann den höchsten Wert aufweisen kann. Bei Gleichstand wird der Punktestand der Teampartner verglichen. Herrscht auch hier ein Gleichstand, gewinnt das Team, das die meisten Big Monster-Punkte gesammelt hat. Bleibt es beim Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



Name

Punkte für Eisplättchen

Punkte für Big Monster

Punkte für Lavaplättchen

Punkte für Graslandplättchen

Punkte für Sumpfplättchen

Punkte für Kristalle


Punkte für Entdeckerplättchen

Punkte für Medaillen


GESAMT

Finaler Punktestand im Teammodus



Beispiel bei 4 Spielern (Teammodus):
In Team A, Dimitri erzielt 76 Punkte und Damien 126. In Team B, Anne-Cat erzielt 94 Punkte und François 93.

Da nur die geringere Punktezahl in jedem Team zählt, gewinnt Team B mit einer Punktezahl von 93 Punkten.

SPIELVARIANTE



Ein Spieler erhält zu Beginn den Startspielermarker. Die Weitergabe der übrigen Plättchen erfolgt nicht mehr sofort. Nachdem jeder ein Plättchen gewählt und verdeckt vor sich abgelegt hat, erfolgt die Wahl, an wen weitergegeben wird, reihum nacheinander im Uhrzeigersinn beginnend beim aktuellen Startspieler. Nach jedem Zug wird der Marker an den linken Nachbarn weitergegeben. (Kombination mit «wütenden Drachen» wird nicht empfohlen)

SPIELVARIANTE



Ein Spieler erhält den wütenden Drachen, falls er bei der Weitergabe die Plättchen auf sein eigenes Raumschiff legen musste. Wenn dies in der gleichen Runde einem anderen Spieler passiert, wechselt der Drache zu diesem. Am Rundenende wird dieser Marker umgedreht (-5 Punkte) und bleibt beim Spieler. Für die zweite Runde wird dann ggf. der zweite Drachenmarker ins Spiel gebracht.

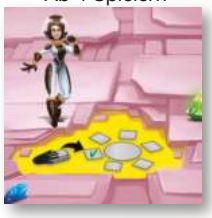
Entdeckerplättchen

« Jeder Entdecker besitzt eine andere Fähigkeit und kann mit Teilen von Kristallen umgeben sein. »



1 Punkt pro mutiertem Monster

Ab 4 Spielern



Nach dem Auswählen des Plättchens, kann der übrige Stapel auf das eigene Raumschiff gelegt werden (sofern es noch frei ist)

Ab 4 Spielern



Am Ende des Spiels aber bevor die Strafmedaillen vergeben werden, wähle ein Plättchen aus dem Ablagestapel aus und platziere es in deiner Auslage



1 Punkt pro Lavaplättchen



1 mutagenes Monsterplättchen zu Beginn (zählt für die Eismedaillen und 5/7 verschiedene Gelände-Medaillen)



1 Punkt pro mutagenem Monster



1 Punkt pro Graslandplättchen



2 Punkte pro Medaille (Wert 5, 10 und -10 Punkte)



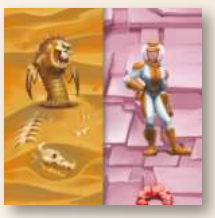
2 Punkte pro Runenmonster



4 Punkte pro kompletten Big Monster



1 Punkt pro kompletten Kristall

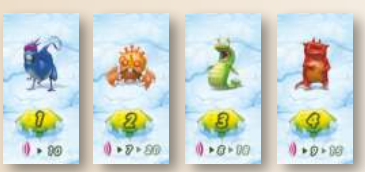


1 Wüstenplättchen zu Beginn (zählt für die Wüstenmedaillen und 5/7 verschiedene Gelände-Medaillen)

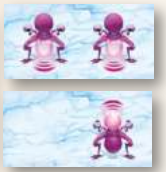
MONSTERPLÄTTCHEN (7 Geländetypen)

1. EIS-MONSTERPLÄTTCHEN

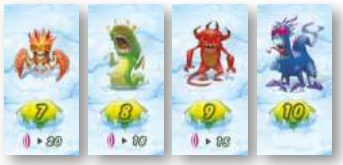
«Die mutierenden Eismonster sind zwischen 1 und 4 Punkten wert. Es sind die einzigen, die mutieren können, wenn sie in Kontakt mit dem Strahl eines mutagenen Monsters kommen. Mutiert sind sie mehr Punkte wert.»



Mutierende Monsterplättchen



Mutagene Plättchen



Vorderseite



Rückseite

Achtung, legt die mutagenen Plättchen immer richtig an!



Sébastien hat zwei mutierende Monsterplättchen während der zwei ersten Züge gelegt. Die Punkte für zukünftige Mutationen sind unten auf dem Plättchen angegeben.



Mutationsplättchen

In Zug 3 legt er ein doppeltes mutagenes Monster. Er nimmt sofort die entsprechenden Mutationsplättchen und legt sie auf seine mutierenden Monster drauf. Das Hühnermonster kann nicht weiter mutieren, das Krabbenmonster allerdings schon (siehe Bestrahlungs-Symbol unten).



In Zug 4 legt er ein einfaches mutagenes Monster. Sofort dreht er das Mutationsplättchen der Krabbe auf die Rückseite und bringt es so in seine finale Form.

2. LAVA-MONSTERPLÄTTCHEN

«Lavamonster sind 1 oder 3 Punkte wert und sind mit Teilen von Kristallen umgeben. Ein vollständiger Kristall gibt Zusatzpunkte.»





2 points **5 points** **10 points**



<u>Beispiel</u> :
Damien hat 6 Lavamonsterplättchen gelegt. Diese Monster bringen ihm 14 Punkte, plus 17 Punkte für die Kristalle (ein blauer Kristall à 10 Punkte, ein roter à 5 Punkte und ein grüner à 2 Punkte). Die unvollständigen Kristalle dagegen bringen ihm gar keine Punkte!

3. WASSER-PLÄTTCHEN (BIG MONSTER)

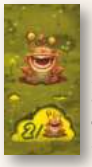
«Das Big Monster ist der Star des Spiels. Es erstreckt sich über 2 Plättchen.» (Big Monster besteht aus zwei zueinander passenden Hälten)



Ein einzelnes Plättchen bringt 1 Punkt, ein vollständiges Big Monster 11 Punkte.

4. SUMPF-MONSTERPLÄTTCHEN

«Es gibt nur 5 Sumpfmonsterplättchen im Spiel. Je mehr ihr davon habt, desto mehr Punkte sind sie wert.»



2 Punkte pro Sumpfmonster

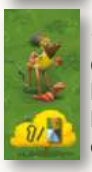
1 Plättchen = 2 Punkte (2 Punkte pro Monster)
2 Plättchen = 8 Punkte (4 Punkte pro Monster)
3 Plättchen = 18 Punkte (6 Punkte pro Monster)
4 Plättchen = 32 Punkte (8 Punkte pro Monster)
5 Plättchen = 50 Punkte (10 Punkte pro Monster)

5. GRASLAND-MONSTERPLÄTTCHEN

«Die Graslandmonster bringen Punkte unter bestimmten Bedingungen»



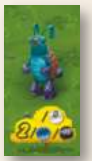
2 Punkte pro kompletten grünem Kristall.



1 Punkt pro verschiedenem Geländetyp (max. 7 Punkte). Ein Big Monster-Plättchen genügt. Das rosa Gelände auf dem Entdeckerplättchen zählt nicht.



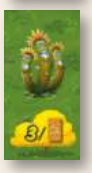
4 Punkte pro kompletten Big Monster.



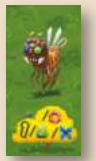
2 Punkte pro Medaille (Wert 5, 10 oder -10 Punkte).



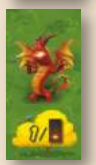
2 Punkte pro Runenmonster.



3 Punkte pro Wüstenplättchen.



1 Punkt pro kompletten Kristall.



1 Punkt pro Lavaplättchen.



2 Punkte pro Graslandplättchen.

6. WÜSTEN-MONSTERPLÄTTCHEN



Wüstenmonster geben zunächst weder Punkte noch Kristalle. Sie gewähren als einzige die Vergabe einer 10 Punkte-Medaille und haben Einfluss auf die Vergabe der Strafmedaillen (-10 Punkte) am Ende des Spiels.

7. RUNEN-MONSTERPLÄTTCHEN



Runenmonster geben zunächst keine Punkte. Sie sind wichtig für das Vervollständigen von Kristallen und sie haben Einfluss auf die Vergabe der Runenmonster-Medaillen und der Strafmedaillen (-10 Punkte) am Ende des Spiels.

SPIELAUFBAU – 2 SPIELER

1. SPIELZUG



Monsterplättchen









Entdeckerplättchen



Vorder-
seite

Mutationsplättchen

Rückseite



2. SPIELZUG





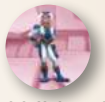


REGELN FÜR 2 SPIELER - DUELLMODUS

Das Spiel zu zweit verstärkt die Auswirkungen von Strategie und Blockage. Es entsteht somit ein anderes Spielgefühl.

SPIELAUFBAU

Zurest MUSS das Set mit den 20 Pflicht-Plättchen und dann 3 andere Sets eurer Wahl genommen werden.
Mischt alle 80 Plättchen zusammen und bildet 4 Stapel à 20 Plättchen.
Entfernt die 2 Entdeckerplättchen mit dem schwarzen Overall.
1. Platziert den Spielplan mit der Einzelseite nach oben und vervollständigt ihn mit 7 Einzelmedaillen (siehe S. 5). Teammedaillen werden zurück in die Schachtel gelegt.
2. Platziert die Mutationsplättchen in 4 Stapeln mit der Vorderseite nach oben neben dem Spielplan.
3. Jeder Spieler erhält **2 Entdeckerplättchen** und wählt eines davon aus. Die anderen kommen zurück in die Schachtel.
4. Wählt oder lost einen Startspieler aus. Er bekommt den **Startspielermarker**.



SPIELABLAUF

Im ersten Spielzug, deckt der Startspieler von jedem Stapel ein Plättchen auf und bildet damit eine Reihe. Aus dieser Reihe **wählt er eines aus und wirft ein anderes ab**. Er legt das gewählte Plättchen in seine Auslage. Die Legeregeln sind identisch zu den anderen Spielmodi (siehe S. 6). Der andere Spieler wiederholt das mit den zwei verbliebenen Plättchen. Dann wechselt der Startspieler.
Im zweiten Spielzug werden 2 Reihen je 4 Plättchen aufgedeckt.
Der Startspieler wählt eine Reihe und nimmt eines der vier Plättchen, wirft ein anderes ab und legt das Gewählte aus. Der andere Spieler muss **aus der gleichen Reihe** aus den verbliebenen Plättchen eines auswählen, das andere abwerfen und das Gewählte auslegen.
Der Startspieler wechselt zwischen jedem Zug und deckt eine neue Reihe auf, sodass immer zwei Reihen offen liegen, aus denen gewählt wird. Im letzten Zug, wird nicht mehr aufgedeckt, sodass nur eine Reihe verfügbar ist.



*In Zug 2 ist Yoann der **Startspieler**. Er hat die Wahl zwischen zwei Reihen à 4 Plättchen.*

***Er wählt Reihe 1. Er nimmt das Wüstenmonsterplättchen und wirft das Lavaplättchen ab.** In diesem Zug muss seine Mitspielerin **Céline zwischen den beiden Eisplättchen wählen**.*

***Reihe 2 bleibt für den nächsten Zug liegen**. Céline wird Startspielerin. **Sie deckt eine neue Reihe mit 4 Plättchen auf**, danach trifft sie ihre Wahl.*

Wie auch in anderen Spielmodi, prüfen die Spieler am Zugende die Bedingungen für den Erhalt einer Medaille. Wenn beide Spieler die Bedingung im gleichen Zug erfüllt haben, erhalten beide eine Medaille (siehe S. 7).

SPIELENDE

Das Spiel endet **nach 20 Zügen**. Vor jedem Spieler liegen sein Entdeckerplättchen, 20 Monsterplättchen und ggf. Einzelmedaillen. Die Strafmedaille wird an den Spieler vergeben, der die wenigsten Wüsten- und Runenmonster besitzt. Im Falle eines Gleichstands wird die Strafmedaille nicht vergeben.
Der Spieler mit den meisten Erkundungspunkten gewinnt (siehe S. 8). Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Big Monster-Punkten. Herrscht auch hier wieder ein Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

SPIELAUFBAU – VARIANTE FÜR 3 SPIELER

1. UND 2. SPIELZUG



Monsterplättchen









Entdeckerplättchen



Vorder-
seite

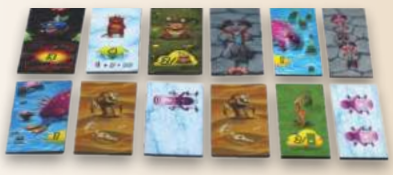
Mutationsplättchen



Rückseite



NACHFOLGENDE ZÜGE





VARIANTE FÜR 3 SPIELER

Mischt alle Sets (120 Plättchen) zusammen und bildet 6 Stapel à 20 Plättchen.
Entfernt die 2 Entdeckerplättchen mit dem schwarzen Overall.
1. Platziert den Spielplan mit der Einzelseite nach oben und vervollständigt ihn mit 7 Einzelmedaillen (siehe S. 5). Teammedaillen werden zurück in die Schachtel gelegt.
2. Platziert die Mutationsplättchen in 4 Stapeln mit der Vorderseite nach oben neben dem Spielplan.
3. Jeder Spieler erhält **2 Entdeckerplättchen** und wählt eines davon aus. Die anderen kommen zurück in die Schachtel.
4. Wählt oder lost einen Startspieler aus. Er bekommt den **Startspielermarker**.



SPIELABLAUF

Im ersten Spielzug, deckt der Startspieler von jedem Stapel ein Plättchen auf und bildet damit eine Reihe. Aus dieser Reihe **wählt er eines aus und wirft ein anderes ab**. Er legt das gewählte Plättchen in seine Auslage. Die Legeregeln sind identisch zu anderen Spielmodi (siehe S. 6). Der zweite Spieler (im Uhrzeigersinn) wiederholt das mit den vier verbliebenen Plättchen. Der dritte Spieler wählt aus den zwei verbliebenen. Der zweite Spieler wird für den nächsten Zug zum Startspieler.
Der zweite Zug läuft gleichermaßen ab.
Ab dem dritten Zug werden 2 Reihen je 6 Plättchen aufgedeckt.
Der Startspieler wählt eine Reihe und nimmt eines der sechs Plättchen, wirft ein anderes ab und legt das Gewählte aus. Die anderen Spieler müssen **aus der gleichen Reihe** jeweils aus den verbliebenen Plättchen eines auswählen, das andere abwerfen und das Gewählte auslegen.
Der Startspieler wechselt zwischen jedem Zug und deckt eine neue Reihe auf, sodass immer zwei Reihen offen liegen, aus denen gewählt wird. Im letzten Zug, wird nicht mehr aufgedeckt, sodass nur eine Reihe verfügbar ist.

Beispiel 3. Spielzug :



In Zug 3** ist Yoann der Startspieler. Er hat **die Wahl zwischen zwei Reihen à 6 Plättchen.

Er wählt Reihe 1. Er nimmt das Wüstenmonsterplättchen und wirft das Lavaplättchen ab. Céline, die zweite Spielerin gemäß Uhrzeigersinn, wählt das Big Monster-Plättchen und wirft das Wiesenmonster ab. Sophie, die dritte Spielerin, kann zwischen den Sumpfmonster und dem Eismonster wählen.

***Reihe 2 bleibt für den nächsten Zug liegen**. Céline wird Startspielerin. Sie **deckt eine neue Reihe auf**, danach trifft sie ihre Wahl zwischen zwei Reihen je 6 Plättchen.*

Wie auch in anderen Spielmodi, prüfen die Spieler am Zugende die Bedingungen für den Erhalt einer Medaille. Wenn 2 oder 3 Spieler die Bedingung im gleichen Zug erfüllt haben, erhalten beide oder alle eine Medaille (siehe S. 7).

SPIELENDE

Das Spiel endet **nach 20 Zügen**. Vor jedem Spieler liegen sein Entdeckerplättchen, 20 Monsterplättchen und ggf. Einzelmedaillen. Die Strafmedaille wird an den Spieler vergeben, der die wenigsten Wüsten- und Runenmonster besitzt. Bei Gleichstand erhalten alle betreffenden Spieler eine Strafmedaille. Sollten alle Spieler die gleiche Anzahl haben, wird die Medaille nicht vergeben.
Der Spieler mit den meisten Erkundungspunkten gewinnt (siehe S. 8). Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Big Monster-Punkten. Herrscht auch hier wieder ein Gleichstand, wird der Sieg geteilt

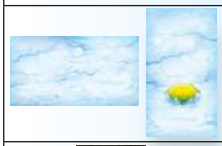
- 6 ausgewogenede Sets je 20 Plättchen
- 6 ungleiche Symbole auf der Rückseite
- 3-6 Spieler, soviele Sets wie Teilnehmer
- **Das Set mit ☐ muss bei jedem Spiel verwendet werden.**
- Andere Sets können frei gewählt werden.



Deutsche Übersetzung:
Lisa Patrizia Reitz

Deutsche Realisation:
Dominic Büttner

ANZAHL AN PLÄTTCHEN

	☐					
	2+0	2+5	2+4	2+5	2+5	2+5
	2	5	5	5	5	5
	4	2	4	2	2	2
	4	2	0	1	1	1
	5	0	0	0	0	0
	1	3	3	3	3	3
	2	1	2	2	2	2
GESAMT	20	20	20	20	20	20

ANZAHL AN SETS

3	☐	+ 2 Sets **frei wählbar**
4	☐	+ 3 Sets **frei wählbar**
5	☐	+ 4 Sets **frei wählbar**
6	Alle Plättchen	

Alternative Regeln: Anzahl an Sets

2 *Duell S. 13*	☐	+ 3 Sets **frei wählbar**
3 *Variante S. 15*	Alle Plättchen	

Ersatzteilservice:

info@skellig-games.de

Nehmt bitte direkt Kontakt zu uns auf. Wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen.