

TERRIBLE MONSTER REGELHEFT

■ Geschichte

Tief im Sumpf schlummert eine alte und fürchterliche Kreatur. Zwei mächtige Anführer treffen aufeinander, um es auf ihre Seite zu ziehen und für immer den Streit um die Vorherrschaft zu beenden. Wer wird zuerst das Terrible Monster beschwören? Und... ist das genug, um den Sieg davonzutragen?

■ Spielübersicht

Terrible Monster ist ein Kartenspiel für 2 Personen. Die Mitspieler bekämpfen sich gegenseitig mit 16 Karten, die alle unterschiedliche Karteneffekte besitzen. Ein Spieler kann die Karte seines Gegners kontern, indem er einen Konter-Marker benutzt. Da die Anzahl der Kontermarker begrenzt ist, muss jeder genau überlegen wann er sie verwendet. Wirke Zauber, beschwöre Monster... Benutze dein Gehirn und finde einen Weg deinen Gegner zu besiegen!

■ Spielmaterial

16 Karten
 3 Monsterkarten
 13 Zauberkarten
14 Marker
 8 Lebensmarker
 6 Kontermarker
2 Übersichtsblätter
1 Regelheft

■ Spielaufbau

- Mische alle Karten und gib 5 Karten an jeden Mitspieler. Leg den Rest der Karten verdeckt in die Mitte des Spielfläche als **Nachziehstapel**.
- Lasst neben dem Talon Platz für den gemeinsamen **Ablagestapel**
- Gib jedem Mitspieler 4 Lebensmarker und 2 Kontermarker und lege den Rest der Kontermarker auf die Spielfläche, neben den Nachziehstapel. (Das ist der **Vorrat**.)

※ Ein Übersichtsblatt kann jedem Spieler gegeben werden um die Übersicht über die Karten und Effekte zu erleichtern.

■ Spielziel und Spielende

Die Spieler versuchen sich gegenseitig Schaden zuzufügen, um die Lebenspunkte zu reduzieren. Wenn einem Spieler Schaden zugefügt wird, werden Lebensmarker gleich der Anzahl der Schadenspunkte in den Vorrat gelegt. Sobald ein Spieler es schafft, die Lebenspunkte des Gegenspielers auf null zu reduzieren, ist das Spiel vorbei und der Spieler, der noch Lebensmarker übrig hat, gewinnt.

■ Spielablauf

Bestimmt einen Startspieler. Die Spieler sind abwechselnd am Zug, bis ein Spieler keine Lebensmarker mehr übrig hat. Der erste Zug des Startspielers verläuft etwas anders als die folgenden Züge. Der Startspieler...

① Spielt bis zu 1 Karte (*siehe "Karten ausspielen"*)

② Verkündet das Ende des Zugs und wirft Karten ab, bis er nur noch 5 Karten auf der Hand hat.

→ Jetzt ist der Gegenspieler am Zug.

In den darauf folgenden Zügen gilt folgendes:

Der aktive Spieler...

①Zieht 1 Karte (vom **Nachziehstapel**)

②Spielt bis zu 2 Karten.

③Verkündet das Ende des Zugs und wirft Karten ab, bis er nur noch 5 Karten auf der Hand hat

→Jetzt ist der Gegenspieler am Zug.

■**Karten ausspielen**

- Wähle eine Karte von deiner Hand und zeige sie dem Gegenspieler

※ Jetzt hat der Gegenspieler die Möglichkeit die Karte zu kontern und damit zu annullieren (siehe **Konter und Konterbruch**)

- Wenn die Karte nicht gekontert wird, tritt der Karteneffekt in Kraft:

a) Wenn es eine **Monsterkarte** ist, wird die Karte vor dem Spieler in die Spielfläche gelegt. (das heißt sie ist jetzt **im Spiel**). Der Karteneffekt der Monsterkarte hält an, solange die Monsterkarte im Spiel ist.

b) Wenn es eine **Zauberkarte** ist, tritt der Karteneffekt in Kraft und die Zauberkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

■**Eine Karte abwerfen/Ablagestapel**

Gespielte Zauberkarten, gekonterte Karten und abgeworfene Karten werden alle zum zentralen und gemeinsamen Ablagestapel abgelegt.

※ Karten im Ablagestapel sind immer offen abzulegen und die Spieler können sich jederzeit den Ablagestapel anschauen.

■**Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist ...**

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und ein Spieler eine Karte ziehen muss wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer Nachziehstapel geformt.

■**Konter und Konterbruch**

Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, hat sein gegenüber die Möglichkeit die Karte zu kontern und damit zu annullieren, indem er einen Kontermarker ausgibt.

※ Die gespielte Karte wird auf dem Ablagestapel abgelegt.

※ Ein Spieler dessen Karte gekontert wurde, hat die Möglichkeit zwei Kontermarker auszugeben um einen Konterbruch auszuführen. Dann tritt die gespielte Karte doch in Kraft.

※ Die Karte kann dann nicht noch einmal gekontert werden

※ Benutzte Kontermarker gehen zurück in den Vorrat.

■**Hinweise**

- Es gibt 3 Karten im Spiel, die Schaden zufügen können. Es ist wichtig diese Karten klug zu nutzen.
- Das "Cute Beast" fügt am Anfang des nächsten Zugs 1 Schaden dem Gegenüber zu. Dieser Effekt hält solange an, wie das "Cute Beast" im Spiel ist.
- Das "Terrible Monster" fügt am Anfang des nächsten Zugs 4 Schaden dem Gegenüber zu. Es kann deshalb den Gegner mit nur einem Angriff besiegen. Die Karte kann jedoch nicht gespielt werden. Man braucht z.B. Die Karte "Summon", um "Terrible Monster" zu beschwören
- "Needle Strike" ist eine Zauber Karte die Schaden zufügt. Sie fügt dem Gegner 2 Schaden zu und wird dann abgelegt.
- Die Karte "Ghostly Guardians" reflektiert 2 oder weniger Schaden. Das heißt der Schaden von "Needle Strike" und "Cute Beast" wird zurückgeworfen und würde den treffen, der diese Karten spielt. Da das "Terrible Monster" 4 Schaden zufügt wird jedoch kein Schaden zurückgeworfen und das Terrible Monster fügt den vollen Schaden von 4 zu.

Desperation Expansion Regeln: Die Heldenkarten

AUFBAU

Gib jedem Spieler vor dem ersten Zug eine (zufällige) Heldenkarte. Diese wird offen in den Spielbereich des Spielers gelegt und bleibt das ganze Spiel über aktiv.

AKTION

- Anstelle eine Karte auszuspielen, kann ein Spieler einmal pro Zug den Karteneffekt einer Heldenkarte nutzen.
- .Um anzuzeigen, dass die Heldenkarte in diesem Zug benutzt wurde, kann der Spieler die Karte um 90° drehen. Am Anfang seines nächsten Zugs dreht er die Heldenkarte wieder zurück.
- Karteneffekte von Heldenkarten können nicht durch Kontermarker gekontert werden.