



Lins Verteidigung

Da sie nur noch einen Infanteristen hat, darf Lin auch nur noch 1 Würfel verwenden. Sie hätte Larry ihren Bogenschützen geben können, um dann weiterhin mit 2 Würfeln zu würfeln. Dies würde aber bedeuten, dass Larry +1 zu seinem höchsten Ergebnis hinzuaddieren dürfte (1 Bogenschütze bei Larry, keiner bei Lin).

Larry würfelt 5, 4, 2; Lin eine 5, die sie gewinnen lässt (5-5). Larry gibt Lin seine Berittene-Karte.

Larry setzt den Angriff fort. Er würfelt 6, 4, 4; Lin eine 2. Lin händigt Larry ihre letzte Infanterie-Karte aus. Lin kann immer noch 1 Würfel verwenden (obwohl sie nur noch einen Bogenschützen besitzt), da der Verteidiger immer mit mindestens 1 Würfel würfeln darf.

Larry würfelt 3, 2, 1; Lin eine 1. Larry gewinnt 3-1 und bekommt Lins letzte Karte, den Bogenschützen. Der Kampf ist vorüber. Da Larry keinen weiteren Berittene besitzt, kann er keinen zusätzlichen Angriff ausführen. Er wirft die Angriffs-Karte ab.

Autoren:

Deutsche Bearbeitung:

Graphische Gestaltung:

Graphisches Design:

Alan R. Moon, Richard Borg

Ulrich Blennemann

Prof Herbert

Lawrence Whalen Jr.



Monster & Mythen

1.0 EINFÜHRUNG

In einer fantastischen Welt ringen mächtige Zauberer, Zwerge, Elfen, Trolle, Goblins und Untote miteinander. Die Spieler führen ihre Armeen (Infanterie, Bogenschützen, Berittene) und hoffen, am Ende die Vorherrschaft zu übernehmen. Wer ist am Ende siegreich, in diesem Zeitalter der *Monster & Mythen*?

Monster & Mythen ist ein komplettes Spiel für 2-4 Spieler; kann aber durch spannende Ausbauten ergänzt werden!

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Monster & Mythen*-Exemplar enthält:

110 Spielkarten:

- 11 Untote (dunkelgrauer Kartenrand): 7 Infanterie, 2 Bogenschützen, 2 Berittene
 - 12 Zwerge (hellblauer Kartenrand): 8 Infanterie, 2 Bogenschützen, 2 Berittene
 - 13 Trolle (roter Kartenrand): 9 Infanterie, 2 Bogenschützen, 2 Berittene
 - 14 Elfen (hellgrüner Kartenrand): 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 2 Berittene
 - 16 Goblins (dunkelgrüner Kartenrand): 10 Infanterie, 2 Bogenschützen, 4 Berittene
 - 18 Barbaren (gelber Kartenrand): 12 Infanterie, 3 Bogenschützen, 3 Berittene
 - 3 Zauberer
 - 9 Katapulte
 - 14 Angriffs-Karten: 7 Schlacht-Karten, 7 Söldner-Karten
- 5 Würfel (3 rote, 2 schwarze)
1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games

Attn.: Customer Service

Postbus 32

1380 AA Weesp

Niederlande

E-Mail: Ublennemann@aol.com

3.0 SPIELVORBEREITUNG

Die Würfel werden in die Mitte des Tisches gelegt. Ein Spieler übernimmt die Funktion des Kartengebers. Er trennt alle *Angriffs*-Karten aus dem Kartenstapel, mischt die anderen Karten gründlich und teilt jedem Spieler 11 Karten aus. Jeder Spieler sortiert seine Karten (s.u.) und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich ab. Sie bilden seine Truppen.

Alle Karten eines Kreaturen-Typs (z.B. alle Trolle, Barbaren usw.) bilden eine Nation — selbst wenn ein Spieler nur eine Karte eines Typs besitzt. Wenn ein Spieler mehrere Karten einer Nation besitzt, platziert er sie überlappend, sodass die Symbole der Karte sichtbar bleiben. Jeder Spieler muss jederzeit feststellen können, wie viele Karten (und welcher Art) sich in jeder Nation befinden. **Achtung:** Alle Karten eines Typs weisen denselben Kartenrand auf (die Goblin-Nation hat z.B. einen grünen Kartenrand).

Katapult-Karten werden seitlich neben die Karten der Nationen gelegt (sie sind nicht fest zugeordnet). Besitzt ein Spieler einen Zauberer, muss er ihn einer bestimmten Nation zuordnen. Dazu legt er ihn unten auf die Kartenreihe einer Nation. Eine Nation darf mehr als einen Zauberer aufweisen.

Schließlich mischt der Kartengeber die Angriffs-Karten in die übrig gebliebenen Karten gründlich hinein und legt den Stapel auf dem Tisch ab. Das Spiel kann nun beginnen!



Startauslage eines Spielers mit einem Zauberer bei der Barbaren-Nation

4.0 SPIELABLAUF

Das Spiel wird über drei Spielrunden gespielt. Spielrunde 1 und 2 laufen wie folgt ab:

1. Der Kartengeber teilt an jeden Spieler 7 Karten aus.
2. Jeder Spieler wählt geheim 4 seiner 7 Karten aus, die er behalten möchte. Die anderen 3 werden, mit der Rückseite nach oben, abgeworfen.
3. Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, fügen sie ihre Karten zu ihren Truppen hinzu. Hier beginnt der älteste Spieler, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
 - Kreatur-Karten (z.B. Goblin, Troll usw.) werden in die Reihe der betreffenden Nation platziert.
 - Katapulte werden seitlich neben die Nationen angelegt.
 - Jeder Zauberer muss zu einer Nation gefügt werden.
 - Angriffs-Karten werden vor den Nationen der Spieler abgelegt.

Der Spieler mit der *niedrigsten* Angriffs-Karte muss nun einen Angriff ausführen. Nach dem Abschluss des Angriffs führt der Spieler mit der zweitniedrigsten Angriffs-Karte einen Angriff aus. Dies setzt sich fort, bis alle ausliegenden Angriffs-Karten verwendet wurden.

Angriffs-Karten



Schlacht-Karte



Söldner-Karte

Betrachtet man die beiden Angriffs-Karten oben, würde der Spieler, der die Söldner-Karte ausliegen hat, seinen Angriff vor dem Spieler ausführen, der die Schlacht-Karte besitzt, da sie die niedrigere Nummer aufweist. Es ist möglich, daß ein Spieler eine Angriffs-Karte besitzt, die er nicht mehr einsetzen kann — durch die Eliminierung einer gegnerischen Truppe, der natürlichen Feinde (s.u.) oder der eigenen Truppe. In diesem Fall wird die Angriffs-Karte abgeworfen.

Nachdem alle Angriffe ausgetragen wurden, werden am Ende einer Spielrunde alle Zauberer und nicht verwendeten Katapulte abgeworfen.

Spielrunde 3 unterscheidet sich von den Spielrunden 1 und 2. Zu Beginn von Runde 3 mischt der Kartengeber den gesamten Stapel neu, inklusive der in den beiden vorherigen Runden abgeworfenen Karten. Anschließend teilt er wiederum 7 Karten an jeden Spieler aus, von denen die Spieler jedoch 5, (und nicht 4) Karten behalten.

5.0 KÄMPFE

Kämpfe sind das Herzstück des Spiels. Hier können die Spieler die Masse ihrer Siegpunkte erringen. Jeder Spieler *mus* pro Angriffs-Karte einen Angriff ausführen (sofern möglich). Einen Angriff ausführen bedeutet, dass der Spieler mindestens einen Würfel im Kampf einsetzen muss. Nach seinem ersten Würfelwurf kann er sich jederzeit dazu entscheiden, den Angriff abzubrechen.

Der Angreifer (der Spieler, der die Angriffs-Karte gespielt hat), würfelt mit den roten Würfeln. Der Verteidiger (der Spieler, dessen Nation angegriffen wird) verwendet die schwarzen Würfel.

In einem Kampf haben die Kartensymbole folgende Bedeutung:

- Die Symbole auf der Angriffs-Karte werden während des gesamten Kampfes Teil der Angriffs-Truppe des Angreifers.
- Für jedes Infanterie-Symbol, würfelt der Spieler während des Kampfes mit einem Würfel. Der Angreifer kann maximal 3 Würfel verwenden, der Verteidiger maximal 2. Ein Spieler muss immer die maximal erlaubte Anzahl von Würfeln einsetzen! Sollte der Verteidiger kein Infanterie-Symbol in seiner Nation haben, würfelt er mit einem Würfel.
- Der Spieler, der im Kampf die meisten Bogenschützen-Symbole aufweist, darf +1 zu seinem höchsten Würfelwurf hinzuaddieren. Wenn die Spieler dieselbe Anzahl an Bogenschützen-Symbolen haben (einschließlich 0), erhält niemand diesen Bonus.
- Wenn sich am Ende eines Kampfes noch Berittene des Angreifers, mit der Vorderseite nach oben, in der kämpfenden Nation befinden, kann er einen weiteren Angriff mit dieser Nation und derselben Angriffs-Karte ausführen.

Infanterie	Bogenschützen	Berittene

Eine Nation, die eine Zauberer aufweist, kann weder angreifen noch angegriffen werden.
Ausnahme: Ein Spieler kann einen Zauberer mit einem Katapult angreifen. Sollten alle Zauberer einer Nation durch Katapulte eliminiert worden sein, kann die Nation anschließend normal angegriffen werden.

Nach Beendigung des Kampfes wirft der Angreifer die Angriffs-Karte ab (**Ausnahme:** Berittene, s.o.).

5.1 Angriffe durch Schlacht-Karten

- Der Spieler wählt eine Nation aus, mit der er angreift. Er muss mit allen Kreaturen der Nation angreifen.
- Ein Spieler kann *eine* andere Nation *desselben* Typs oder den *natürlichen Feind* dieses Kreaturen-Typs angreifen. Mit Ausnahme des natürlichen Feindes dürfen keine anderen Kreaturen-Typen angegriffen werden. Die natürlichen Feinde sind: Zwerge und Goblins, Barbaren und Untote, Elfen und Trolle. **Hinweis:** Der natürliche Feind wird durch einen farbigen Kreis in der unteren rechten Ecke der Karte angezeigt.



Natürlicher Feind

5.2 Angriffe durch Söldner-Karten

- Der Spieler wählt die auf der Söldner-Karte angegebene Anzahl von Kreaturen aus (entweder 3 oder 4). Diese stoßen zur Söldner-Armee hinzu, die den Angriff ausführt. Die ausgewählten Kreaturen können von beliebigen Nationen kommen; auch von Nationen, die durch einen Zauberer »geschützt« sind. Sollte ein Spieler nicht mehr genügend Kreaturen besitzen, um die Söldner-Armee auszustatten, setzt er alle Kreaturen ein, die er noch hat.
- Der Spieler kann eine beliebige Nation mit seiner Söldner-Armee angreifen—sofern diese Nation nicht durch einen Zauberer geschützt ist.

5.3 Ablauf eines Kampfes

Alle Kämpfe werden nach folgendem Muster ausgetragen:

1. Der Angreifer und der Verteidiger würfeln mit ihren Würfeln.
2. Die Spieler vergleichen ihre Würfelwurf-Resultate.
 - Das höchste Würfelergebnis eines roten Würfels wird mit dem höchsten Ergebnis eines schwarzen Würfels verglichen. Hat ein Spieler den +1-Bonus für die meisten Bogenschützen, wird dies zum höchsten Würfelergebnis hinzuaddiert. Wenn das Ergebnis des roten Würfelwurfs höher ist, verliert der Verteidiger eine Karte seiner Nation. Er wählt die Karte aus, die er verlieren möchte und gibt sie dem Angreifer, der sie bei sich ablegt (sie bringt am Ende Siegpunkte). Wenn das Ergebnis des Verteidigers höher ist, muss ihm der Angreifer eine seiner Karten geben, die dem Verteidiger am Spielende Siegpunkte bringt. Sollten beide höchsten Würfelergebnisse gleich hoch sein, gewinnt der Verteidiger.
 - Wenn der Verteidiger mit zwei Würfeln gewürfelt hat, wird der zweite schwarze Würfel mit dem Würfelergebnis des zweithöchsten roten Würfels verglichen. Der Spieler, dessen Würfelergebnis niedriger ist, verliert eine Karte an den anderen Spieler. Wenn die Würfelergebnisse gleich hoch sind, gewinnt der Verteidiger.

3. Zu einem beliebigen Zeitpunkt, *nachdem einmal* mit den Würfeln gewürfelt wurde, kann der Angreifer den Kampf beenden. Ansonsten wird solange gewürfelt, bis alle Kreaturen einer am Kampf beteiligten Truppe eliminiert wurden.

4. Wenn ein Kampf endet—entweder weil eine Truppe eliminiert wurde oder der Angreifer den Angriff abbrach—kann der Angreifer eine andere Nation angreifen, sofern sich eine Berittene-Karte, mit der Vorderseite nach oben, bei seiner angreifenden Truppe befindet. Um diesen Angriff auszuführen, muss der Angreifer eine der am Angriff beteiligten Karten auf die Rückseite drehen. Diese umgedrehte Karte darf nicht die einzige Karte des Angreifers sein, die das Symbol "Berittene" aufweist. *Es wird angenommen, dass diese Karte das Gelände des ersten Kampfes besetzt.* Auf diese Weise könnte der Angreifer weitere Nationen attackieren, solange er noch Karten besitzt, die er umdrehen und mit denen er angreifen kann. Wenn der Angreifer die Angriffe mit einer Angriffs-Karte für beendet erklärt (und die Karte abwirft), werden alle umgedrehten Karten wieder auf die Vorderseite gedreht.

Achtung: Die Würfelergebnisse werden die Zusammensetzung der Truppen beeinflussen und können die Anzahl der zu würfelnden Würfel verändern (oder das +1 für die meisten Bogenschützen).

Der Angreifer kann dem Verteidiger niemals die Angriffs-Karte geben, wenn er ihm eine Karte aushändigen muss. Eine Angriffs-Karte kann auch nicht umgedreht werden. Sollte der Angreifer seine letzte am Kampf beteiligte Kreatur verlieren, endet der Kampf automatisch.

Ein seltener Fall: Es ist möglich, dass der Angreifer mit 2 oder 3 Würfeln würfelt, aber nur eine Kreatur in seiner angreifenden Truppe besitzt (durch die Addition der Symbole seiner Angriffs-Karte). Sollte der Verteidiger beide Würfelwürfe gewinnen, würde er normalerweise 2 Karten erhalten. In diesem Fall kann er jedoch nur die einzig vorhandene Kreaturen-Karte bekommen.

6.0 KATAPULTE

Ein Spieler kann mit einem Katapult zu einem beliebigen Zeitpunkt *während eines Kampfes* angreifen. Er muss lediglich ansagen, dass er einen Katapult-Angriff durchführt. Der normale Spielablauf wird dann kurz unterbrochen. Wenn ein Spieler einen Katapult-Angriff ansagt, muss er ihn auch zu diesem Zeitpunkt durchführen. Selbst Spieler, die nicht am Kampf beteiligt sind, können ihre Katapulte einsetzen. Ein Katapult greift eine einzelne Karte an (die vom Angreifer benannt wird), selbst Karten die nicht am Kampf teilnehmen.

Der Spieler, der das Katapult einsetzt, würfelt mit einem Würfel. Bei einer 4, 5 oder 6 ist die angegriffene Karte eliminiert. Der Angreifer nimmt sie an sich—sie bringt am Ende Siegpunkte. Bei einer 1, 2 oder 3 ist der Katapult-Angriff fehlgeschlagen und es passiert nichts. In jedem Fall wird die Katapult-Karte anschließend abgeworfen.

Am Ende des letzten Angriffs einer Spielrunde werden alle nicht verwendeten Katapulte abgeworfen.

7.0 SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende der dritten Spielrunde zählen die Spieler ihre Siegpunkte.

Jede Karte, die während des Spiels von einem anderen Spieler „erbeutet“ wurde, zählt 2 Siegpunkte.

Der Spieler, die die größte Nation (= die meisten Karten) eines Typs hat (dabei zählen Karten, die von anderen Spielern „erbeutet“ wurden nicht!) erhält folgende Siegpunkte: Untote 5 Punkte, Zwerge 6 Punkte, Trolle 7 Punkte, Elfen 8 Punkte, Goblins 10 Punkte, Barbaren 11 Punkte. Haben zwei (oder mehr) Spieler die größte Nation eines Kreaturen-Typs, erhalten alle die volle Anzahl an Siegpunkten.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Sollten 2 Spieler dieselbe Anzahl an Punkten haben, gewinnt der Spieler, der mehr Karten „erbeutet“ hat.



8.0 SPIELBEISPIEL

Larry besitzt Angriffs-Karte 7 (2 Infanterie-Symbole).

Er entscheidet, mit seiner Goblin-Nation anzugreifen. Diese besteht aus 3 Infanterie, 2 Bogenschützen und 1 Berittern.

Larry entschließt sich, die einzig andere Goblin-Nation anzugreifen, die Marion gehört. Marion besitzt 1 Infanterie und 1 Berittern.

Larry verfügt über insgesamt 5 Infanterie-Symbole (3 Infanterie-Karten und die beiden Symbole auf der Angriffs-Karte), deshalb würfelt er mit 3 Würfeln. Außerdem addiert er +1 zu seinem höchsten Würfelergebnis, da er mehr Bogenschützen als Marion besitzt (Larry hat 2 Bogenschützen, Marion keinen).

Larry würfelt 6, 5 und 4; was durch den Bogenschützen-Bonus auf 7, 5, 4 modifiziert wird. Marion hat 1 Infanterie-Symbol und kann so auch nur einen Würfel einsetzen. Sie würfelt eine 5.

Larry gewinnt mit 7 gegen 5. Marion gibt Larry ihre Berittern-Karte, die ihr im laufenden Kampf nicht hilft. Die Karte bringt Larry am Spielende 2 Siegpunkte.



Larrys Angriff

10



Marions Verteidigung

muss.

Larry entscheidet sich dazu, den Angriff fortzuführen. Die Anzahl der einzusetzenden Würfel ist unverändert. Larry würfelt 6, 6, 1, (durch den Bogenschützen auf 7, 6, 1 modifiziert). Marion würfelt eine 3. Larry gewinnt 7-3. Marion händigt Larry ihre Infanterie-Karte aus—die Larry am Ende Siegpunkte bringen wird. Da dies Marions letzte am Kampf beteiligte Karte der Goblin-Nation war, endet der Kampf.

Larry greift weiter an. Er kann dies, da er eine auf der Vorderseite liegende Berittern-Karte besitzt. Bevor er jedoch fortfährt, muss er eine Karte umdrehen (die das von Marion gewonnene Gelände besetzt...). Er dreht eine Bogenschützen-Karte um. (Die Berittern-Karte kann nicht umgedreht werden; wohl aber eine Infanterie-Karte.)

Larry verfügt über 2 Infanterie, 1 Bogenschützen, 1 Berittern und die beiden Infanterie-Symbole auf der Angriffs-Karte. Somit würfelt er weiter mit 3 Würfeln. Da es momentan keine andere Goblin-Nationen gibt,



Larrys Angriff auf Lin

11