

Errichte einen Fantasy-Zoo
voller unglaublicher Fabelwesen!

MONSTER PARK

von Jens Schumacher und Maja Šimunić
mit Illustrationen von Oliver Schlemmer

SPIELIDEE

Der König langweilt sich. Um Abhilfe zu schaffen, wünscht er sich einen Tierpark von nie dagewesener Vielfalt, gefüllt mit spektakulären Fabelwesen. Gleich mehrere Zauberer bittet er, in Steppe, Wäldern, Bergen und Meeren seines Reiches auf die Jagd nach geeigneten Kreaturen zu gehen, an denen er und sein Volk sich erfreuen können. Auf denjenigen, der bis zum Tag der Eröffnung die aufsehenerregendsten Bestien vorweisen kann, wartet der Titel »Königlicher Zoodirektor«.

SPIELZIEL

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Zauberers und versucht, bis zum Ende des Spiels möglichst viele beim Volk beliebte und von seinem Herrscher gewünschte Fabelwesen einzufangen.

SPIELDAUER

Ca. 15-40 Minuten, für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die entsprechenden Gehege werden nebeneinander am oberen Rand des Spielfelds ausgelegt. Rechts davon werden die beiden Viehmärkte sowie der Schwarzmarkt platziert. Die Spielablauf-Karte in seiner Farbe legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch.

SPIELMATERIAL

- 48 Monsterkarten
- 12 Wunschkarten Lebensraum
- 12 Wunschkarten Gefährlichkeit
- 4 Gehege in den 4 Spielerfarben (blau, gelb, grün, rot)
- 4 Spielablauf-Karten in den 4 Spielerfarben
- 2 Viehmärkte
- 1 Schwarzmarkt
- 1 Wilderer
- 2 Karten Göttliche Intervention
- 2 Karten Aktivisten
- 1 Karte Tag der Eröffnung

Beschreibung des Spielmaterials am Ende der Regel



- Die **MONSTERKARTEN** werden mit den Karten **GÖTTLICHE INTERVENTION** und **AKTIVISTEN** zusammengemischt und als verdeckter Zugstapel **MONSTER** auf dem Tisch platziert. Die Karte **WILDERER** wird in der Mitte des Stapels eingeschoben. Die Karte **TAG DER ERÖFFNUNG** wird in die letzten 10 Karten des Stapels eingemischt.
- Alle **WUNSCHKARTEN** werden zusammengemischt und als verdeckter Zugstapel **WUNSCH** ein Stück oberhalb des Zugstapels **MONSTER** abgelegt. 2 Karten werden abgehoben und rechts des Monsterstapels, oberhalb der Gehege und Märkte, offen ausgelegt. Im weiteren Verlauf des Spiels muss an dieser Stelle immer mindestens 1 Wunschkarte offen ausliegen. Sollte dies zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels einmal nicht mehr der Fall sein, weil alle öffentlichen Wünsche erfüllt wurden (s.u.), wird sofort eine neue Wunschkarte offen neben dem Stapel platziert, ganz egal, wer gerade an der Reihe ist.
- Jeder Spieler zieht verdeckt eine Monsterkarte sowie eine Wunschkarte und nimmt beide auf die Hand. Er zieht eine weitere Monsterkarte und legt sie unterhalb seines eigenen Geheges offen aus. Diese Karte repräsentiert eine Kreatur, die der jeweilige Zauberer vor Beginn der Jagdsaison bereits gefangen hatte. (Sollten hierbei die Karten **GÖTTLICHE INTERVENTION** oder **AKTIVISTEN** gezogen werden, werden sie zurück in den Zugstapel geschoben. Der Spieler zieht erneut, bis sich sowohl in seinem Gehege als auch auf der Hand eine normale Monsterkarte befindet.)
- Beim Spiel mit 2 Spielern wird darüber hinaus je eine Monsterkarte unter jedem Viehmarkt offen ausgelegt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Nehmen mehr als 2 Spieler teil, geht es anschließend im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Zug gliedert sich in die 3 Phasen. Phase I ist Pflicht, die Phasen II und III sind freiwillig. Hat ein Spieler seine Pflichtphase und so viele freiwillige Phasen ausgeführt, wie er möchte, ist der nächste an der Reihe.

PHASE I: KARTE ZIEHEN

Der Spieler zieht eine Karte, wahlweise vom Monster- oder vom Wunschstapel. Er nimmt diese Karte zunächst verdeckt auf die Hand.

PHASE II: AKTIONEN

In dieser Phase kann der Spieler 2 der folgenden Aktionen ausführen. Die Reihenfolge ist beliebig, ebenso, ob der Spieler 2 verschiedene Aktionen wählt oder dieselbe Aktion zweimal durchführt. Zu beachten ist allerdings, dass er am Ende dieser Phase maximal 3 Karten auf der Hand haben darf.

- **Karte ablegen:** Eine Monster- oder Wunschkarte von der Hand wird abgelegt. Eine Monsterkarte wird offen unter das eigene Gehege oder einen Viehmarkt gelegt (vgl. Legeplan), sofern deren Kapazität dadurch nicht überschritten wird. Sind sowohl eigenes Gehege als auch beide Viehmärkte voll, darf die Karte ausnahmsweise auch unter dem Schwarzmarkt abgelegt werden.

Wunschkarten werden offen der Reihe neben dem Wunschstapel hinzugefügt. (Liegt dort bereits ein identischer Wunsch, so wird der doppelte bis zu seiner Erfüllung gestapelt daraufgelegt.)

- **Monsterkarte auf die Hand nehmen:** Aus einem Viehmarkt oder vom Schwarzmarkt wird eine Monsterkarte auf die Hand genommen. Es darf stets nur die *unterste* Karte aufgenommen werden, also die, die zuletzt hinzugefügt wurde.



- **Monsterkarte verschieben:** Eine offen ausliegenden Monsterkarte wird entweder aus dem eigenen Gehege in einen Viehmarkt verschoben oder umgekehrt. Es darf stets nur die *unterste* Karte bewegt werden. Sie wird wiederum als unterste an eine offene Spalte angelegt (Gehegelimits beachten). In den Schwarzmarkt darf erneut nur verschoben werden, wenn alle öffentlichen Viehmärkte bereits voll sind.

- **Wilderer aktivieren:** Ein Spieler kann den profitgierigen Schwarzmagier anheuern und auf Raubzug schicken – vorausgesetzt, er hat die Karte **WILDERER** gezogen (und bis jetzt auf der Hand gehalten) oder diese liegt quer über seinem Gehege oder einem öffentlichen Viehmarkt. In beiden Fällen darf der Spieler die Karte wahlweise auf ein gegnerisches Gehege oder einen öffentlichen Viehmarkt legen. Der gewählte Ort wird nun vom Wilderer geplündert:

- Landet die Karte auf einem gegnerisches Gehege, muss der betroffene Spieler sofort sämtliche dort untergebrachten Monster (beginnend mit der untersten Karte) aus dem Gehege entfernen, indem er sie entweder auf die Hand nimmt (Achtung: das Handlimit beträgt wie immer 3 Karten) oder in den Schwarzmarkt umquartiert.
- Plündert der Wilderer einen Viehmarkt, so darf der Spieler, der ihn in Aktion gesetzt hat, alle dort untergebrachten Monsterkarten (beginnend mit der untersten Karte) wahlweise in sein eigenes Gehege verschieben (Limit beachten) oder sie auf die Hand nehmen (Handlimit beachten). Monster, die weder auf die Hand genommen noch im eigenen Gehege untergebracht werden können, wandern auf den Schwarzmarkt.
- In jedem Fall bleibt die Karte anschließend quer über dem geplünderten Ort liegen, bis der **WILDERER** erneut aktiviert wird.

PHASE III: KÖNIGLICHEN WUNSCH ERFÜLLEN

Befinden sich am Ende von Phase II auf der Hand eines Spieler und/oder in seinem Gehege sowie den öffentlichen Viehmärkten *3 oder mehr* Monsterkarten, deren *Lebensraum* oder *Gefährlichkeit* einer Wunschkarte entspricht (einer offen ausliegenden oder einer seiner Handkarten), kann er versuchen, seinem König diesen Wunsch erfüllen. Er legt die Karten zusammen mit der Wunschkarte nebeneinander vor sich aus. (Achtung: Die benötigten Karten dürfen Gehegen und Märkten nur von unten nach oben entnommen werden. Ist dies nicht möglich, weil Karten anderer, nicht erwünschter Kategorien dazwischen liegen, können die weiter oben liegenden Karten für die Erfüllung des Wunsches nicht genutzt werden.) Sofern keiner der Mitspieler eingreift (siehe **AKTIVISTEN**), gilt der Wunsch des Königs als erfüllt, und die ersehnten Kreaturen werden in den königlichen Tierpark überführt. Der Spieler nimmt die betreffenden Monsterkarten sowie die Wunschkarte an sich und legt sie für die Schlusswertung beiseite.

SONDERKARTEN

Sonderkarten werden außerhalb des eigenen Spielzugs gespielt, wenn sich eine entsprechende Gelegenheit ergibt:

GÖTTLICHE INTERVENTION

Zieht ein Spieler im Verlauf des Spiels die Karte **GÖTTLICHE INTERVENTION**, so nimmt er sie wie alle anderen Karten zunächst auf die Hand. Er darf sie in Phase III eines seiner nächsten Züge nutzen, um sich mit der Hilfe der Götter die

Erfüllung eines königlichen Wunsches zu erleichtern: Spielt er die Karte **GÖTTLICHE INTERVENTION** aus, darf er einen Wunsch des Königs mit nur 2 anstelle der üblicherweise benötigten 3 Monsterkarten einer geforderten Kategorie erfüllen (vgl. oben). Die **GÖTTLICHE INTERVENTION** zählt in diesem Fall wie eine zusätzliche Monsterkarte der korrekten Kategorie (Lebensraum oder Gefährlichkeit), in der Schlusswertung bringt sie allerdings keine Punkte.

MONSTERSCHUTZ-AKTIVISTEN

Zieht ein Spieler die **AKTIVISTEN**, so nimmt er sie wie alle anderen Karten zunächst auf die Hand. Er kann die militanten Tierliebhaber von nun an jederzeit einem seiner Mitspieler auf den Hals hetzen, wenn dieser gerade im Begriff ist, einen königlichen Wunsch zu erfüllen. Dann kann er die **AKTIVISTEN** auf die Wunschkarte legen, die sein Gegenspieler soeben erfüllen will (auch, falls der Gegenspieler hierzu die Karte **GÖTTLICHE INTERVENTION** benutzt). Die Aktivisten lassen augenblicklich alle Monster frei, die der betreffende Spieler zur Erfüllung des Wunsches aufgeboten hat. Die vorgelegten Monsterkarten werden mit sofortiger Wirkung aus dem Spiel genommen, ebenso die Karte **AKTIVISTEN**. Der nicht erfüllte königliche Wunsch wird in die Reihe der offen ausliegenden Wunschkarten gelegt.

SPIELENDE

Zieht ein Spieler im Rahmen von Phase I (Karte ziehen) die Karte **TAG DER ERÖFFNUNG**, muss er diese Karte sofort offen auslegen. (Achtung: Dies ist die einzige Karte, die nach dem Ziehen nicht auf die Hand genommen wird!) Er leitet damit die letzte Runde des Spiels ein. Der Spieler beendet seinen Zug wie üblich. Anschließend führt auch jeder weitere Spieler noch einen vollen Spielzug aus. Dann wird der Tierpark offiziell eröffnet – und der König begibt sich auf einen Rundgang, um zu sehen, wer ihm die meisten seiner Wünsche erfüllt und die spektakulärste Monster-Menagerie zusammengestellt hat.

SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler addiert die Beliebtheit der Monster, die er durch das Erfüllen königlicher Wünsche dem Tierpark hinzufügen konnte. Wer die höchste Summe erreicht, hat die aufsehenerregendste Kollektion an Fabelwesen geschaffen. Er ist der Sieger und darf sich fortan »Königlicher Zoodirektor« nennen.

Bei einem Gleichstand trägt derjenige Spieler den Sieg davon, der die meisten einzelnen Wünsche erfüllt hat (Anzahl der Wunschkarten). Herrscht auch hier Gleichstand, so gewinnt der Spieler, der mehr Monster mit dem Beliebtheitswert 6 gefangen hat (bei identischer Anzahl: 5, 4 usw.). Kann auch auf diese Weise kein Sieger ermittelt werden, teilen sich die beiden gleich erfolgreichen Spieler den Sieg.



IMPRESSUM

Autoren: Jens Schumacher und Maja Šimunić

Illustrationen: Oliver Schlemmer

Redaktion: Mario Truant

Mit freundlichem Dank: Bernd Keller, Ferdi Köther, Marc A. Truant

Monsterpark ©2016 Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz. Alle Rechte vorbehalten.

www.truant.de · Art.-Nr. 5650 · ISBN 978-3-934282-76-6



BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

48 MONSTERKARTEN

Sie zeigen die vielfältigen und schrecklichen Kreaturen, die im Königreich kreuchen und fleuchen.

Auf jeder Monsterkarte ist der *Lebensraum* vermerkt, in welchem die Kreatur haust und dem ihr Gehege im Tierpark später entsprechen muss. Insgesamt gibt es 4 Lebensräume: *Berge* (karg/eisig) *Wasser* (feucht), *Wüste* (heiß/trocken), *Wald* (schattig).

Darüber hinaus ist die *Gefährlichkeit* des Monsters vermerkt. Sie spiegelt den Aufwand wider, der betrieben werden muss, um die Kreatur in Gefangenschaft zu halten: 1. *harmlos*, 2. *mittel*, 3. *gefährlich*, 4. *tödlich*.

Jede Kreatur hat eine bestimmte *Beliebtheit* (1-6). Diese gibt Aufschluss darüber, wie faszinierend das Monster auf die Zoobesucher wirkt.

12 WUNSCHKARTEN LEBENSRAUM

Sie geben Auskunft über den *Lebensraum* der Kreaturen, die sich der König gerade wünscht.

12 WUNSCHKARTEN GEFÄHRLICHKEIT

Sie geben Auskunft über die *Gefährlichkeit* der Kreaturen, die sich der König gerade wünscht.

4 GEHEGE IN DEN 4 SPIELERFARBEN

Jeder Spieler übernimmt ein Gehege einer Spielerfarbe (blau, gelb, grün, rot). Hier kann er Kreaturen lagern, bis er genug beisammen hat, um einen Wunsch des König zu erfüllen und die Monster in den königlichen Tierpark zu überführen. Das Kapazitätslimit liegt bei *3 Monsterkarten pro Gehege*.

4 SPIELABLAUF-KARTEN IN DEN 4 SPIELERFARBEN

Jeder Spieler bekommt eine Spielablauf-Karte in seiner Farbe.

2 VIEHMÄRKTE

Sie sind Umschlagplätze für Monster. Die Spieler können hier Kreaturen erwerben, die sie zur Erfüllung königlicher Wünsche benötigen, oder überflüssige loswerden. Das Kapazitätslimit liegt bei *4 Monsterkarten pro Markt*.

1 KARTE SCHWARZMARKT

Hier landen Kreaturen, die vom Wilderer geraubt wurden bzw. für die andernorts kein Platz mehr ist. Der Schwarzmarkt *fasst unbegrenzt viele Monsterkarten*.

1 KARTE WILDERER

Seit der König eine Belohnung für Fabelwesen ausgesetzt hat, sind auch zwielichtige Gestalten auf Monsterjagd, darunter ein skrupelloser Schwarzmagier. Er zieht durch die Lande und raubt Kreaturen aus den Gehegen anderer Zauberer, um sie auf dem Schwarzmarkt zu verschachern.

2 KARTEN GÖTTLICHE INTERVENTION

Wem die Götter gnädig gesonnen sind, dem helfen sie, einen Wunsch des Königs zu erfüllen.

2 KARTEN AKTIVISTEN

Eine Gruppe fanatischer Bürger, die alles daran setzt, dass die Fabelwesen des Königreiches in Freiheit bleiben und nicht hinter Gittern enden.

1 KARTE TAG DER ERÖFFNUNG

Sobald der König befiehlt, sein Tierpark möge die Tore öffnen, endet die Jagd. Wer bis zu diesem Zeitpunkt die publikumsträchtigste Monstersammlung geschaffen hat, gewinnt das Spiel.