

MAKING MONSTERS



SPIELREGELN



SKY LION

VON JONATHAN GILMOUR-LONG & DAVID GORDON



SEID IHR MONSTERFANS? BEWEIST ES!
 AUF DER VERRÜCKTEN WISSENSCHAFTSMESSE HABT
 IHR DIE CHANCE, EURE RIVALEN ZU ÜBERLISTEN,
 BIZARRE KREATUREN ZU ERSCHAFFEN UND DEN TITEL
 „MONSTERMIND“ ZU GEWINNEN. UM ZU GEWINNEN,
 BRAUCHT IHR EINE CLEVERE STRATEGIE, MUT UND EINE
 PRISE GRUSELGLÜCK. LASST DAS CHAOS BEGINNEN!



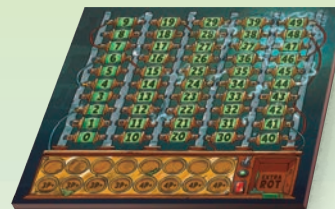
INHALT



1 drehbares Mittelbrett



1 Neoprenmatte mit Holzscheibe
 und selbstklebender
 Kartonscheibe für das Brett



1 Punktetafel



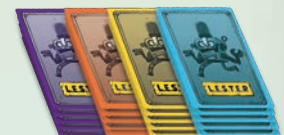
72 Monsterkarten



40 Labor-Upgrade-
 Kacheln



16 fünfzig-Punkte-Token

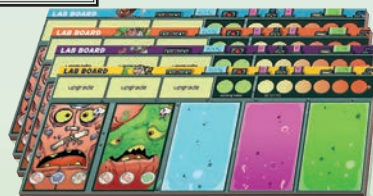


20 L.E.S.T.E.R.-Karten

KOMPONENTEN IN DEN FARBEN DER SPIELER:



4 Spieler-Ständer
 mit 4 Ständern



4 Labor-Tableaus
 („Laborbrett“)



4 Spielhilfen



4 Lagerraum-
 Beutel



12 Bestell-
 Token

344 MONSTERTEIL-TOKEN:



58 Fäulnis



70 Gliedmaßen



52 Nähte



52 Stacheln



48 Schleim



44 Zapper



20 Mutationen

VORBEREITUNG

- A.** Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches und legt die jeweiligen Monsterteile auf die Gräber. Das ist der Vorrat. Legt die Spielanleitung so hin, dass alle die Spielübersicht sehen können.

Hinweis: Legt das Mittelbrett auf die Neoprenmatte

- B.** Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt seinen Punktemarker in die Nähe der Punkteleiste.
- C.** Jeder Spieler erhält ein Laborbrett, eine Spielhilfe und einen Lagerbeutel in seiner Farbe. Vor Spielbeginn müssen in jeden Ziehbeutel 22 Monsterteil-Token gelegt werden: 7 Fäulnis, 5 Gliedmaßen, 4 Nähte, 3 Stacheln, 2 Schleim und 1 Zapper. Die Beutel können am Ende jedes Spiels erneut befüllt und zur Aufbewahrung der Start-Token verwendet werden.
- D.** Jeder Spieler legt außerdem seine 3 Bestell-Token und L.E.S.T.E.R.-Karten neben sein Laborbrett.
- E.** Alle Monsterkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 1 Karte. Der Rest des Monsterkartenstapels wird verdeckt neben das Mittelbrett

gelegt. Die Spieler legen ihre Monsterkarte auf einen beliebigen Platz auf ihrem Laborbrett.

- F.** Mischt die Labor-Upgrade-Kacheln und legt jeweils zwei Upgrades offen auf die markierten Plätze der vier zentralen Wagen. Legt die restlichen Upgrade-Kacheln verdeckt auf die beiden markierten Plätze auf dem Mittelbrett, um die Wagen aufzufüllen.
- G.** Legt so viele Fäulnis auf die Fäulnisleiste am unteren Rand der Punkteleiste, wie Spieler mitspielen. Sobald diese Leiste leer ist, beginnt die letzte Phase des Spiels und die Spieler nehmen an der Verrückten Wissenschaftsmesse teil.
- H.** Legt die restlichen Fäulnis in den Fäulnis-Vorratsbereich.
- I.** Zum Schluss zieht jeder Spieler 5 Monsterteil-Token zufällig aus seinem Lagerbeutel und legt die Token auf sein Laborbrett. Legt die Monsterteile auf die vorgedruckten Positionen, die Fäulnis auf die Ausschussleiste oben rechts auf dem Spielplan oder die Monsterteile gemäß den Regeln auf Seite 4 auf den Sortiertisch. Das Spiel kann jetzt mit der Phase „Monsterteile bestellen“ beginnen.



ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, das meiste Ansehen zu erlangen. Spieler erhalten Ansehen für:

- Jedes Monster, das sie erfolgreich wiederbeleben
- Bonuspunkte, wenn sie viele Monster auf einmal wiederbeleben, ohne dabei zu scheitern.



Ansehen-Symbol

SPIELABLAUF

Der Großteil des Spiels läuft gleichzeitig ab, d. h. die Spieler führen die meisten ihrer Aktionen zur gleichen Zeit aus. Es wird eine variable Anzahl von Runden gespielt, die jeweils aus 4 Phasen bestehen, bevor die Spieler an der Verrückten Wissenschaftsmesse teilnehmen, die den Höhepunkt ihrer Experimente und ihres Wahnsinns darstellt. Jede Runde besteht aus folgenden Zügen:

1. Monsterteile bestellen
2. Lieferungen erhalten
3. Wiederbeleben (optional)
4. Auffrischen



MONSTERTEILE BESTELLEN

„Es wäre viel einfacher, vorherzusagen, was dein Nachbar ausspielen wird, wenn du ihm einen Chip in sein Gehirn implantieren könntest, der seine Gedanken liest. Ich könnte das heute Abend machen, wenn du willst ... Aber bis dahin schlage ich vor, dass du dir sein Spielbrett ansiehst. Hat er vor, viele Token zu ziehen oder nur ein paar? Das könnte dir helfen, richtig zu raten!“



Um Monsterteile zu bestellen, wählt jeder Spieler heimlich eines seiner 3 Bestell-Token aus. Das entscheidet darüber, wie viele Teile er aus dem Lagerbeutel ziehen darf. Es geht darum, zu bluffen, um von den Nachbarn eine Sonderaktion auszulösen. Die Spieler können bluffen und reden, um ihre Gegner dazu zu bringen, ihnen eine Sonderaktion zu geben.

Wenn ein Spieler sein Bestell-Token ausgewählt hat, legt er es verdeckt auf den Tisch. Wenn alle Spieler fertig sind, drehen sie gleichzeitig ihre Token um.

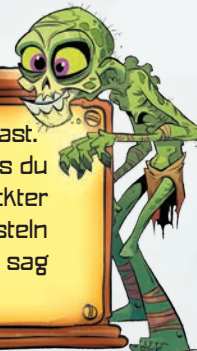
Es gibt 3 verschiedene Bestell-Token in den Farben Rot, Gelb und Blau. Jedes löst eine Basisaktion aus. Jedes Token zeigt an, wie viele Monsterteile die Spieler aus ihrem Lagerbeutel ziehen müssen, und welche andere Aktionen sie durchführen können. Jedes Token hat außerdem eine Sonderaktion, die durch die sekundäre Farbe des Balkens unten angezeigt wird.



Wenn die sekundäre Farbe des Tokens mit der Hauptfarbe des Tokens eines seiner Nachbarn übereinstimmt, erhält dieser Spieler stattdessen die Sonderaktion. Eine Übersicht der Bestell-Token findet ihr auf Seite 8.

LIEFERUNGEN ERHALTEN

„Natürlich weiß ich, was du aus dem Lagerraum bestellt hast. Aber um ehrlich zu sein, hab ich echt keine Ahnung, was du bestellt hast. Gut, dass du ein hochqualifizierter verrückter Wissenschaftler bist und aus fast allem ein Monster basteln kannst! Wenn ich dir die Monsterteile einzeln liefern soll, sag mir Bescheid, bevor du zu viel Fäulnis hast.“



Nachdem die Spieler überprüft haben, ob sie die Basisaktion oder die Sonderaktion ihres Bestell-Tokens durchführen können, erhalten sie ihre Lieferungen. Alle Spieler ziehen gleichzeitig die entsprechende Anzahl an Monsterteil-Token nach dem Zufallsprinzip aus ihrem Lagerraum-Beutel, um die Monster auf ihrem Laborbrett zu vervollständigen.

Monsterteil-Token

Es gibt 3 Kategorien von Monsterteil-Token im Spiel:

- **Nützliche Teile** gibt es in verschiedenen Formen: Gliedmaßen, Nähte, Stacheln, Schleim und Zappers
- **Mutationen** sind „wilde“ Token, was bedeutet, dass sie überall auf einer Monsterkarte platziert werden können
- **Fäulnis** ist nutzlos und muss sofort auf der Ausschussleiste platziert werden



Nützliche Teile und Mutationen können auf eine Monsterkarte, dem Sortiertisch oder auf anderen Upgrades platziert werden, die die Spieler für ihr Laborbrett erhalten. Wenn ein Spieler keinen Platz für diese Token in seinem Labor hat, muss er sie auf seine Leiste für abgelegte Monsterteile (Ausschussleiste) legen.



Ausschussleiste

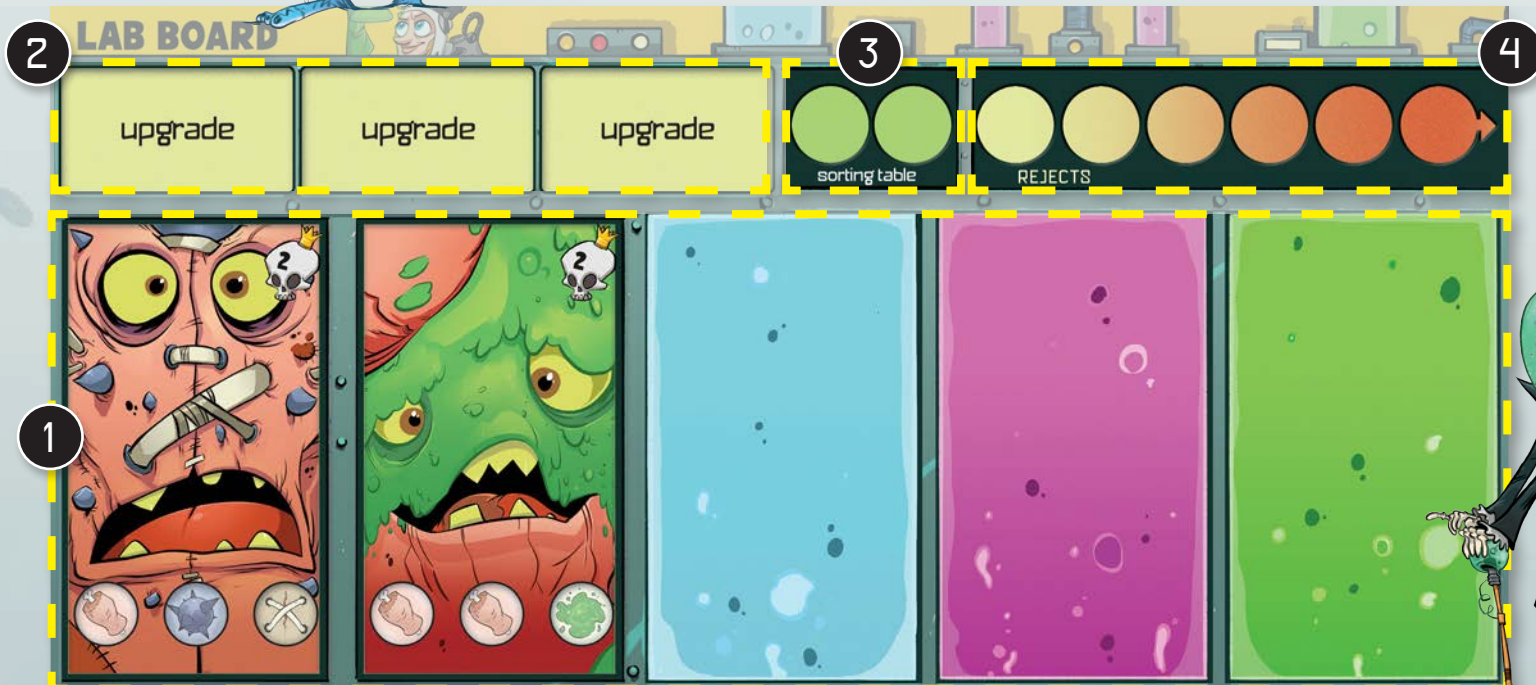
Hinweis: Wenn den Spielern eine Art der nützlichen Monsterteile aus dem Wagen vor ihnen ausgeht, müssen sie stattdessen eine andere verfügbare Art auswählen.



Spieler dürfen Monsterteile nicht mehr bewegen, nachdem sie sie auf ihrem Laborbrett platziert haben, außer den Teilen, die auf dem Sortiertisch platziert wurden; diese können jederzeit auf Monsterkarten gelegt werden und werden in den Beutel zurückgelegt, wenn sie beim Wiederbeleben der Monster nicht gebraucht werden.



Laborbrett



Token platzieren

Laborbretter haben 4 verschiedene Bereiche:

1. 5 Plätze für Monsterkarten. Die ersten beiden Plätze sind bereits mit Monsterkarten ausgestattet. Die Spieler können diese Monster so oft vervollständigen, wie sie möchten, oder sie einfach mit einer stärkeren Monsterkarte überbauen.
2. 3 Upgrade-Plätze, die die Spieler mit ihren Labor-Upgrades auffüllen können. Nachdem diese 3 Plätze aufgefüllt sind, können die Spieler keine weiteren Upgrades mehr erhalten (es sei denn, sie erhalten das Lagerhaus).
3. 2 Sortiertischplätze, auf denen die Spieler Monsterteile platzieren können (Fäulnis kann hier nicht platziert werden). So können die Spieler potenziell nützliche Monsterteile für zukünftige Monster in ihrem Labor lagern und vermeiden, dass Monsterteile, die nicht sofort nutzbar sind, auf die Ausschussleiste gelegt werden müssen. Spieler können ein Monsterteil sofort vom Sortiertisch entfernen, wenn sie eine Monsterkarte erhalten, die dieses Token verwenden kann.
4. 6 Plätze auf der Ausschussleiste für Fäulnis und Monsterteile, die in dieser Runde nicht verwendet werden können. Sobald diese 6 Plätze gefüllt sind, ist der Spieler gescheitert und muss seine Monster wiederbeleben.

Hinweis: Die Spieler müssen versuchen, so viele Monster wie möglich zu vervollständigen, ohne dabei ihre Ausschussleiste zu füllen. Wenn sie ein zu hohes Risiko eingehen und scheitern, verlieren sie die Bonuspunkte für ihre fertiggestellten Monster.

WIEDERBELEBEN (OPTIONAL)

„Jedes Mal, wenn du diesen Schalter umlegst, muss ich daran denken, wie du mich zum ersten Mal wiederbelebt hast! Gedimmtes Licht, dein fröhliches Kichern, die funkenschlagende Elektrizität ... es fühlt sich an wie zu Hause. Mach dir keine Sorgen, wenn es nicht jedes Mal auf Anhieb klappt; bei mir hast du drei Versuche gebraucht, aber jetzt kannst du ohne mich nicht mehr leben.“



AUFFRISCHEN

„Ich habe dir die Monster-Körper gebracht, um die du gebeten hast, aber du musst dich entscheiden, welche du bearbeiten und perfektionieren möchtest. Denk daran, dass du dich auf die Verrückte Wissenschaftsmesse vorbereitest, also wähle sorgfältig aus ... oder auch nicht. Ich weiß es nicht! Wie war die Frage?“



Die Spieler: (1) entscheiden sich, ob sie ihre fertiggestellten Monster wiederbeleben wollen, (2) sind gezwungen sie wiederzubeleben, wenn sie scheitern, oder (3) versuchen ihr Glück und beleben sie in einer späteren Runde wieder.

Wenn ein Spieler sich für „Wiederbeleben“ entscheidet, erhält er die Punkte, die auf den Monsterkarten angegeben sind, die er fertiggestellt hat. Außerdem erhält er zusätzliche Belohnungen je nach Anzahl der fertiggestellten Monster, darunter Bonuspunkte und Labor-Upgrades aus dem Wagen vor ihm (siehe Wiederbelebungstabelle).

Denkt dran: Wenn Spieler Monster wiederbeleben, nehmen sie gemäß der Wiederbelebungstabelle Fäulnis von der Friedhofsleiste weg, wodurch das Auslösen der Verrückten Wissenschaftsmesse und das Ende des Spiels näherrückt.

Wenn ein Spieler scheitert (wenn seine Ausschussleiste voll ist), erhält er nur die Punkte für die Monster, die er bis zu diesem Zeitpunkt fertiggestellt hat, sowie die Gegenstände aus dem Wagen, der direkt vor ihm steht. Die Anzahl der erhaltenen Gegenstände hängt von der Anzahl der Monster ab, die der Spieler erschaffen hat, bevor er gescheitert ist (siehe Wiederbelebungstabelle). Der Spieler erhält nicht die in der Tabelle angegebenen Bonuspunkte.

Wenn ein Spieler ein fertiggestelltes Monster wiederbelebt, egal ob freiwillig oder weil er gescheitert ist, legt er diese Monsterkarte offen neben sein Laborbrett. Karten, die neben den Laborbrettern eines Spielers platziert wurden, können von diesem Spieler während der Verrückten Wissenschaftsmesse wieder verwendet werden. Nach der Wiederbelebung nehmen die Spieler ihr Bestell-Token und legen alle Monsterteile und Fäulnis von ihrem Laborbrett zurück in ihren Lagerraum-Beutel.

Hinweis: Die einzigen Monster-Token, die nicht in den Beutel zurückgelegt werden, sind diejenigen auf einem Laborbrett-Upgrade, auf dem ausdrücklich steht, dass die Spieler sie in der nächsten Runde behalten dürfen.

Wenn ein Spieler kein Wiederbeleben durchführt, nimmt er nur sein Bestell-Token. Er entfernt keine Monsterteile oder Fäulnis von seinen Laborbrettern, aber kann diese Teile in der nächsten Runde wieder hinzufügen.



Um dich auf die nächste Runde vorzubereiten, überprüfe die Fäulnisleiste. Wenn sie leer ist, gehe zur Verrückten Wissenschaftsmesse. Wenn noch Fäulnis auf der Leiste ist, führt als Gruppe die folgenden Schritte aus:

Füllt die Händlerwagen-Upgrade-Bereiche auf dem Spielbrett auf, falls Upgrade-Kacheln genommen wurden. Dreht dann das Spielbrett im Uhrzeigersinn, sodass jeder Spieler den nächsten Wagen vor sich hat.

Jeder Spieler zieht 2 Monsterkarten in beliebiger Reihenfolge vom Spielbrett. Jeder behält 1 Karte und legt sie offen auf einen freien Platz auf seinem Laborbrett. Die andere Karte wird offen auf einen Ausschusstapel neben dem Spielbrett gelegt, der später wieder in den Zugstapel gemischt wird, falls den Spielern die Monsterkarten ausgehen.

Wenn ein Spieler keinen freien Platz für ein weiteres Monster in seinem Labor hat, kann er entweder eine vorhandene Monsterkarte durch die neue Karte ersetzen (die ersetzte Karte wird auf seinen persönlichen Ausschusstapel gelegt) oder die neue Karte neben sein Laborbrett mit den bereits fertiggestellten Monstern legen. In beiden Fällen erhält er keine Punkte.

Hinweis: Spieler können während des Auffrischens keine Monsterkarten ablegen, auf denen sich bereits Monsterteil-Token befinden.

Monsterkarten ziehen

1. ZWEI KARTEN ZIEHEN
2. BEHALTE EINE
3. WIRF DIE ANDERE AB

VERRÜCKTE WISSENSCHAFTSMESSE

„Das ist deine große Chance, all die großartigen Monster zu präsentieren, die du während des Spiels erschaffen hast! Wähle die 5 besten Monster aus, die mit allen Token in deinem Lagerraum funktionieren!“



Wenn die letzte Fäulnis von der Fäulnisleiste entfernt wurde, beendet die aktuelle Runde (alle müssen wiederbeleben) und geht dann zur Verrückten Wissenschaftsmesse über, wo alle Spieler in einer letzten und entscheidenden Demonstration ihres wissenschaftlichen Genies gegeneinander antreten.

Die Verrückte Wissenschaftsmesse besteht aus 2 Phasen. Zuerst kommt die Vorbereitungsphase, auf die unmittelbar die Wissenschaftsmesse-Phase folgt.

1. Vorbereitung

Die Spieler legen alle restlichen Monsterkarten von ihren Laborbrettern auf ihren Monsterstapel neben ihrem Labor, ohne dafür Punkte zu erhalten. Dann wählen sie 5 beliebige Monsterkarten aus ihrem Stapel aus und legen sie auf ihre Laborbretter. Die gedruckten Monster der Labore können auch verwendet werden, aber im Allgemeinen sind die während des Spiels erhaltenen besser!

Die Spieler legen alle ihre Monsterteil-Token und Fäulnis zurück in ihre Lagerraum-Beutel.

2. Verrückte Wissenschaftsmesse

Wenn alle Spieler bereit sind, ziehen sie gleichzeitig ein Monsterteil nach dem anderen aus ihrem Beutel und legen sie auf ihr Labor, wobei die gleichen Regeln und Einschränkungen wie in den Hauptphasen des Spiels gelten. Die Spieler können alle Upgrades verwenden, die sie ihren Laborbrettern hinzugefügt haben.

Sie können jederzeit aufhören zu ziehen, um zu vermeiden, dass sie scheitern. Die Spieler erhalten Ansehen-Punkte für die Monster, die sie fertigstellen, plus Bonus-Ansehen, aber sie nehmen KEINE neuen Gegenstände aus dem Wagen.

Wenn die Ausschussleiste eines Spielers voll ist, ist er gescheitert und darf keine Monsterteile mehr aus seinem Beutel ziehen. Er erhält nur das Ansehen, das auf den fertiggestellten Monsterkarten angegeben ist, jedoch nicht die Bonus-Ansehen-Punkte aus der Wiederbelebungs-Tabelle.

Endstand: Nachdem die Ansehen-Punkte der Verrückten Wissenschaftsmesse berechnet wurden, ist der Spieler mit dem höchsten Ansehen-Punktstand der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Fäulnis in seinem Beutel. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, der bei der Verrückten Wissenschaftsmesse die höchste Punktzahl erzielt hat. Im unwahrscheinlichen Fall eines erneuten Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg.



BESCHREIBUNG DER EINZELTEILE

BESTELL-TOKEN

„Ich liebe diese Bestellungen – sie sind so vielversprechend! Ich kann dir zwar nicht versprechen, dass ich dir das bringe, was du dir erhofft hast, aber irgendwas bringe ich dir schon.“



Die Bestell-Token bestimmen die Anzahl der Monsterteile, die in jeder Runde aus dem Beutel gezogen werden dürfen. Die Basisaktion wird durch die Hintergrundfarbe des Tokens angezeigt, die Sonderaktion durch die Farbe des Balkens unten.



Rot

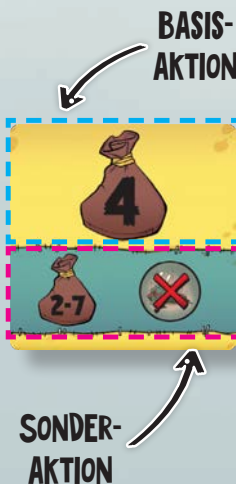
- BASIS: Der Spieler zieht 2 Monsterteile (müssen gleichzeitig gezogen werden) aus dem Lagerbeutel UND wählt ein beliebiges Monsterteil aus dem Vorrat (außer einer Mutation), um es dem Lagerbeutel hinzuzufügen.
- SUPER: Der Spieler erhält sofort 3 Ansehen, zieht 1–5 Monsterteile (können einzeln gezogen werden und er kann jederzeit aufhören) und legt ein Mutations-Monsterteil-Token in den Lagerraum-Beutel.

Hinweis: Wenn die Mutations-Token aus dem Vorrat aufgebraucht sind, kann stattdessen ein beliebiges anderes verfügbares Monsterteil ausgewählt werden.



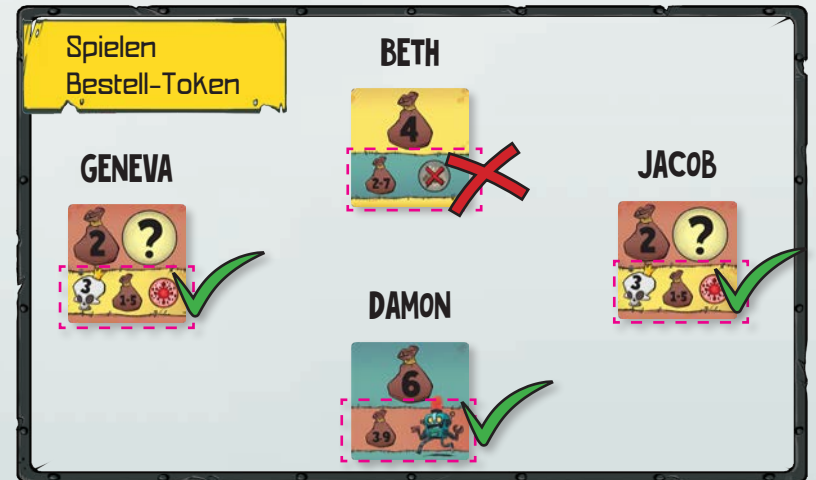
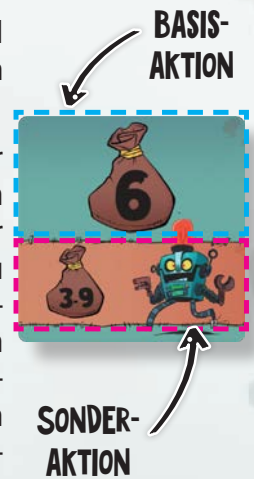
Gelb

- BASIS: Der Spieler zieht 4 Monsterteile auf einmal (müssen gleichzeitig gezogen werden) aus dem Lagerraum-Beutel.
- SUPER: Der Spieler zieht 2 Monster-Token. Der Spieler zieht dann einzeln bis zu 5 weitere Token (er kann jederzeit aufhören) und legt dann eine Fäulnis in den Lagerbeutel zurück (auch wenn es das letzte Token auf der Ausschussleiste ist und er normalerweise gescheitert wäre).



Blau

- BASIS: Der Spieler zieht 6 Monsterteile auf einmal (müssen gleichzeitig gezogen werden) aus dem Lagerraum-Beutel.
- SUPER: Der Spieler zieht 3 Monster-Token. Der Spieler zieht dann einzeln bis zu 6 weitere Token (er kann jederzeit aufhören) UND spielt eine seiner LESTER-Karten aus. Um eine LESTER-Karte zu spielen, wählt er eine seiner unbenutzten LESTER-Karten aus, nutzt den Effekt sofort und legt sie dann offen ab (wenn er zum ersten Mal eine L.E.S.T.E.R.-Karte spielt, legt er einen Ausschussstapel neben seinem Spielbrett an). Wenn er seine letzte LESTER-Karte einsetzt, nutzt er den Effekt und nimmt dann alle seine LESTER-Karten auf die Hand zurück.



Beispiel: In diesem Spiel für 4 Spieler versuchen alle, ihre Gegner dazu zu bringen, ihnen Zugang zu ihrer Sonderaktion zu gewähren. Beth spielt ihr gelbes Token, Jacob wählt sein rotes Token, Damon spielt sein blaues Token und Geneva wählt ihr rotes Token. Das Token von Beth hat einen blauen Balken und liegt neben den roten Token von Jacob und Geneva, sodass Beth ihre Sonderaktion nicht erhält. Da Jacob und Geneva jedoch ihre roten Token mit gelbem Balken gespielt haben, gibt Beth ihnen beiden ihre Sonderaktionen. Damon darf ebenfalls seine Sonderaktion nutzen, da er das blaue Token mit rotem Balken gewählt hat, das neben mindestens einem roten Token liegt. Die arme Beth ist die einzige Spielerin, die ihre Basisaktion nutzen muss.

L.E.S.T.E.R. KARTEN

„Moment mal, was ist das? Ist das ein Roboter?! Willst du mich ersetzen?? Trotz meiner Zweifel ist dieser lächerliche Roboter eine großartige Möglichkeit, in der Welt der verrückten Wissenschaft voranzukommen. Versucht, die richtige Karte für eure Situation auszuwählen!“

Jeder Spieler hat einen Stapel mit 5 L.E.S.T.E.R. (Labor-Effizienz-System-Technologie-Ertüchtigungs-Roboter)-Karten in seiner Farbe, die nur mit der Sonderaktion auf dem blauen Bestell-Token oder mit dem LESTER-Upgrade gespielt werden können. Jede LESTER-Karte hat eine andere Fähigkeit, und die Spieler können sie in beliebiger Reihenfolge einsetzen. Nachdem eine Karte gespielt wurde, wird sie verdeckt beiseite gelegt. Sobald alle 5 Karten gespielt wurden, nehmen die Spieler sie wieder auf, um sie bei Gelegenheit erneut zu spielen. Hier eine Erklärung der Karten:



Kompost: Nimm 1 Fäulnis aus deinem Beutel und entferne sie aus dem Spiel.



Flexibilität: Lege sofort 2 Mutations-Token aus dem Vorrat in den Lagerraum-Beutel. Wenn keine Mutations-Token mehr vorhanden sind, können die Spieler für jedes nicht mehr vorhandene Mutations-Token, ein Token ihrer Wahl nehmen.



Plündern: Füge sofort 3 beliebige Monsterteile, außer Mutationen, aus dem Vorrat zum Lagerbeutel hinzu.



Werbung: Erhalte 3 Ansehen auf der Punktetafel.



Erweitern: Nimm 1 Upgrade aus einem beliebigen Wagen und lege es auf einen freien Platz auf dem Laborbrett.

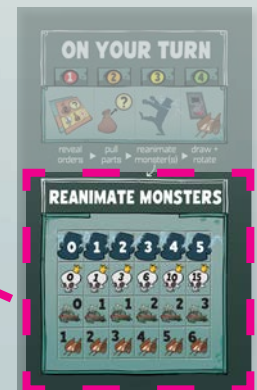
WIEDERBELEBUNGS-TABELLE

„Je mehr Monster du mit einem Umlagen des Schalters wiederbelebst, desto mehr Sachen kann ich deinem Lagerraum hinzufügen! Dein Ruhm steigt ebenfalls, aber das ist etwas, was uns Monster nicht sonderlich interessiert ...“

Wenn ein Spieler wiederbelebt (entweder freiwillig oder weil er scheitert), schaut er auf der Wiederbelebungstabelle auf seiner Spielhilfe nach, um die zusätzlichen Vorteile zu ermitteln, die er in dieser Runde erhält.

1. Wie viele Monster er bei dieser Wiederbelebung fertiggestellt hat (alle Monsterteil-Plätze gefüllt hat).
2. Die gewonnenen Bonus-Ansehenspunkte.
3. Die Anzahl der Fäulnis, die der Spieler aus dem Vorrat nehmen muss (um sie seinem Lagerbeutel hinzuzufügen). Dadurch kommt das Spiel der Verrückten Wissenschaftsmesse näher.
4. Die Anzahl der Gegenstände, die er direkt vom Wagen vor sich nehmen darf. Der Spieler kann eine beliebige Kombination aus Monsterteilen aus dem Vorrat nehmen, die den vorgedruckten Typen auf dem Wagen entsprechen (um sie dem Lagerbeutel hinzuzufügen) und/oder Upgrades (um sein Laborbrett zu verstärken).

| REANIMATE MONSTERS | | | | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|----|----|---|
| 1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | 0 | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 2 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 4 |



MONSTERKARTEN

Der Name des Monsters

Ansehen-Punkte für die Fertigstellung



Monsterteile, die zum Fertigstellen des Monsters benötigt werden

Wiederbeleben-Aktion



Beispiel: Beth entscheidet sich für „Wiederbeleben“ mit 3 fertiggestellten Monstern ⑤. Sie darf insgesamt 4 Gegenstände aus dem Wagen vor ihr nehmen. Das können bis zu 4 Monsterteile sein, von den Arten, die auf dem Wagen aufgedruckt sind, oder die 2 Upgrades und 2 Monsterteile, oder eine beliebige Kombination, die insgesamt 4 Gegenstände ergibt ⑥. Beth erhält außerdem 6 Bonuspunkte und muss 2 Fäulnis in ihren Lagerbeutel legen ⑦.

Hinweis: Wenn ein Spieler gezwungen ist, wiederzubeleben, weil seine Ausschussleiste voll ist, darf er nur Gegenstände aus dem Wagen nehmen und erhält nicht die in der Tabelle angegebenen Bonus-Ansehen-Punkte. Alle anderen Effekte von „Wiederbelebung“ gelten wie gewohnt.



LABOR-TABLEAU-UPGRADES



„Ich liebe es, neue Upgrades in deinem Labor zu installieren. Hast du schon mal darüber nachgedacht, mir ein Bett zu besorgen, damit ich nicht in der Ecke schlafen muss? Das wäre ein cooles Upgrade!“

Upgrades verbessern das Laborbrett dauerhaft und Spieler erhalten für den Rest des Spiels hilfreiche Boni. Sie können auf einen leeren Upgrade-Platz gelegt werden oder ein vorhandenes Upgrade kann durch ein neues ersetzt werden; das alte Upgrade wird dann in den Ausschuss gelegt. Hier ist eine Erklärung zu den Laborbrett-Upgrade im Spiel:



Behalte 2 zusätzliche Monsterteile bis zur Wiederbelebung



Behalte nach der Wiederbelebung von Monstern 1 beliebiges Körperteil



Gewährt dir bei jeder Wiederbelebung 1 zusätzliches Monsterteil, das aus dem Vorrat in deinen Beutel wandert.



Füge dem Lagerbeutel sofort 2 Gliedmaßen hinzu. Erhalte außerdem bei jeder Wiederbelebung 2 Gliedmaßen zusätzlich zu den anderen erhaltenen Vorteilen.



Füge dem Lagerbeutel sofort 1 Naht hinzu. Erhalte außerdem bei jeder Wiederbelebung 1 Naht zusätzlich zu den anderen erhaltenen Vorteilen.



Füge dem Lagerbeutel sofort 1 Stachel hinzu. Erhalte außerdem 1 Stachel bei jeder Wiederbelebung zusätzlich zu den anderen erhaltenen Vorteilen.



Füge dem Lagerbeutel sofort 1 Schleim hinzu. Erhalte außerdem 1 Schleim bei jeder Wiederbelebung zusätzlich zu den anderen erhaltenen Vorteilen.



Füge dem Lagerbeutel sofort 1 Zapper hinzu. Erhalte außerdem 1 Zapper bei jeder Wiederbelebung zusätzlich zu den anderen erhaltenen Vorteilen.



Wenn du ein Token durch ein Replikator-Upgrade erhältst, erhältst du ein zusätzliches Token dieser Art.



Wenn du einen Gegenstand aus dem Wagen auswählst, kannst du ihn aus einem beliebigen Wagen nehmen und musst ihn nicht aus dem Wagen vor dir nehmen.



Lege 2 beliebige Monsterteile auf diese Upgrade-Kachel, um bei der nächsten Wiederbelebung 2 zusätzliche Ansehen-Punkte zu erhalten. Entferne die Monsterteile nach der Wiederbelebung.



Vervollständige 1 Monster mit 1 Gliedmaß weniger als erforderlich. Verwende dieses Upgrade einmal pro Wiederbelebung.



Gewährt einen zusätzlichen Platz für ein Upgrade. Lege es neben das Laborbrett des Spielers in die Nähe der anderen Upgrade-Plätze.



Auf dieses Upgrade kann ein Körperteil platziert werden. Lege das platzierte Monsterteil (außer Fäulnis) während der nächsten Wiederbelebung auf den Friedhof, um 3 Ansehen zu erhalten.



Fülle dieses Upgrade mit 4 Monsterteilen, um sofort 1 LESTER-Karte verwenden zu können. Kann nur einmal verwendet werden. Nach der Verwendung in die Spielschachtel legen.



Ein Spieler kann ein Monsterteil aufbewahren und es während der nächsten Wiederbelebung gegen 1 beliebiges Monsterteil aus dem Vorrat eintauschen.



Ermöglicht es einem Spieler, beide Monsterkarten während der Auffrisch-Phase zu behalten.



Füge sofort 1 Fäulnis aus dem Vorrat zum Beutel jedes Gegners hinzu (nicht von der Fäulnisleiste nehmen). Nach der Verwendung in die Spielschachtel legen.



SPIELÜBERSICHT

Jeder Spieler zieht 1 Monsterteil-Karte und legt sie ab. Nachdem ihr euren Beutel gemäß der Rückseite der Spielhilfe vorbereitet habt, zieht jeder 5 Monsterteil-Token und legt sie auf sein Laborbrett.

1. Monsterteile bestellen

- Wählt ein Bestell-Token aus und deckt es gleichzeitig auf.

2. Lieferungen erhalten

- Schaut, was die Spieler neben euch haben, um zu sehen, wer eine Basis- oder Superbestellung erhält.
- Zieht Monsterteil-Token entsprechend der Bestellung.

3. Wiederbeleben (optional)

- Die Spieler beleben Monster wieder, wenn sie es möchten oder weil ihre Ausschussleiste voll ist (scheitern!).
- Überprüft die Wiederbelebungs-Tabelle und nimmt die entsprechenden Gegenstände, Ansehen-Punkte und Fäulnis.

4. Aufrischen

- Dreht das Mittelbrett und füllt die Upgrades wieder auf.
- Zieht zwei Monster und behaltet eines.

5. Verrückte Wissenschaftsmesse

- Wenn die letzte Fäulnis genommen wurde, beendet die Runde; alle Spieler beleben wieder.
- Die Spieler wählen 5 Monster aus ihrem persönlichen Stapel aus.
- Zieht nacheinander Monsterteile, um ein letztes Mal Monster zu animieren.
- Die Spieler beleben wieder, wann immer sie wollen oder wenn sie scheitern, erhalten aber nur Ansehen.

6. Zählt euer Ansehen. Wer das meiste hat, gewinnt

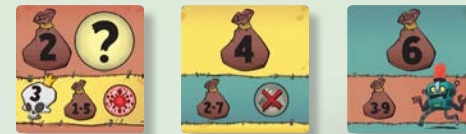
Tie-Breaker:

- Die wenigsten Fäulnis
- Die höchste Punktzahl bei der Verrückten Wissenschaftsmesse.

SPIELHILFE



BESTELL-TOKEN



MAKING MONSTERS



CREDITS

Spiel-Design: Jonathan Gilmour-Long, David Gordon

Herausgeber: Sky Lion Games

Mitherausgeber: Astoria Games

Monster-Design: Brett Bean

Spielbrett-Design: Jordi Planellas

Grafikdesign: Christopher Chan

Texterstellung und Redaktion: Jesse Rasmussen

Regelbuch-Design: Aleksandra Sofronieska

Testspieler: Skylar und Kira Welsh, Sienna und Sutton Yarbrough, Jen Welsh, NWO Game designers group, Ian Moss, Tara Gilmour-Long, Ryan Humphrey, Jonah Gilmour, Phil Amylon, Chris Backe, Jay Bucciarelli, Chris Chan, Robert Fisk, Jonathan Harrington, Ariele Gordon, Benjamin Gordon, Jennifer Gordon, Ron Gordon, Sallie Gordon, Scott Gratien, Caitlyn Brynn Greene, Danielle Hilson, Doug Hilson, Joshua Hilson, Gil Hova, Kiwi Jaenichen, Jeff Johnston, Andy Juell, Travis Magrum, Tim Metivier, Ian Moss, Jennifer Presto, Danielle Reynolds, Jim Schoch, Max Seidman, Luna Shore, Chris Staffidi, Catherine Stippell, TAM, Tigh Tiefenbach, Jay Vowles, Bill Ward, Simon Ying

SKY LION

