

The background is a dark blue space filled with white stars. Various celestial bodies are scattered around: a yellow planet with a ring in the top left, a red planet with a ring in the top right, a green and blue planet on the left edge, a yellow planet on the right edge, and a pink planet with a ring in the bottom right. A small orange starburst is in the bottom left.

# Monster auf der Flucht

## SPIELREGEL

Im Zentrum einer nahegelegenen Galaxie braut sich etwas unfassbar Unsagbares zusammen... OK, nicht unbedingt unsagbar, aber immerhin ziemlich bedrohlich. Untersuchungen der galaktischen Behörde für Sternenüberwachung haben ergeben, dass bald eine große Sonne im Zentrum dieser Galaxie zu einer Supernova wird. Blöd, dass in der Nähe ein Planet liegt, auf dem fünf außerirdische Monster mit definitiv unirdischem Aussehen und leicht unterirdischer Intelligenz wohnen. Und da alle Monster auf diesem Planeten zu allem Überfluss noch auf der galaktischen Liste bedrohter Monster stehen, ist es Aufgabe des Einsatzteams vom ADEAM (Amt der Erhaltung Außerirdischer Monster) – Ja, IHR seid gemeint – die possierlichen Aliens zu evakuieren und umzusiedeln.

Eure Arbeit wird im wesentlichen darin bestehen die Hyperraumsprünge der Monster in der Zentrale der Hyperraum Überwachung und Planetaren Flugleitung (HÜPF) zu veranlassen. Das Problem ist, dass jeder Operator pro Runde nur einen Hypersprung für genau ein Monster veranlassen kann.

Es sollte also von Anfang an klar sein, dass nicht alle Monster gerettet werden können. Eines wird sich gehörig den Hintern verbrennen, wenn es den instabilen Stern zerbröselt. Die anderen sollten allerdings, mit eurer Hilfe in der Lage sein, einen mehr oder weniger gemütlichen Felsbrocken

zu finden, auf dem sie fortan leben können. Um euch die Arbeit etwas zu erleichtern, euch zu höheren Leistungen anzustacheln und die Entscheidung zu vereinfachen, welches Monster ihr zurücklasst, haben wir uns, in Zusammenarbeit mit der Andromedanischen Regulierungsstelle für Glücksspiel und Hundekämpfe (ARGH), einen besonderen Ablauf für diese Mission überlegt: Jeder Operator bekommt einen geheimen Wettschein für eines der Monster. Während der Mission dürft ihr zusätzlich bis zu 2 offene Wetten auf beliebige Monster abgeben. Es versteht sich von selbst, dass diese Wettscheine umso wertvoller werden, je schöner der Planet ist, auf dem sich das Monster gerade befindet. So wollen wir euch motivieren, euer bestes bei der Monsterrettungsmission zu geben. Wer am Ende der Mission die wertvollsten Wettscheine besitzt erhält einen satten Gehaltsbonus und ein Monster als Kuscheltier.

## Spielmaterial



5 Favoriten-Plättchen



5 Favoriten-Karten



5 Monster-Plättchen  
mit Aufsteller



55 Planeten-Karten



5 Wertungs-Plättchen

## Vorbereitungen

Zuerst wird festgelegt, auf welche Monster die Spieler zu Spielbeginn wetten. Mischt die 5 verdeckten Favoriten-Karten und die verdeckten 5 Favoriten-Plättchen. Jetzt zieht jeder Spieler eine Favoriten-Karte und legt sie offen vor sich. Danach zieht jeder Spieler ein Favoriten-Plättchen und legt es verdeckt neben seine Favoriten-Karte. Das eigene Favoriten-Plättchen darf man sich natürlich jederzeit ansehen, sollte es aber vor den Mitspielern geheim halten.

Bei weniger als 5 Spielern werden die übrig gebliebenen Favoriten-Karten und Favoriten-Plättchen unbesehen in die Schachtel zurück gelegt.

Im nächsten Schritt wird der Zugstapel vorbereitet und die Spiralgalaxie ausgelegt. Nehmt dazu die Planeten-Karten und mischt diese gründlich. Jetzt teilt die Karten in drei etwa gleich große Stapel auf. Zwei dieser Stapel werden aufeinander gelegt und bilden den Zugstapel. Dieser wird in die Mitte des Tisches gelegt. Aus den Karten des dritten Stapels wird nun die Galaxie gebildet. Legt dazu die Karten in einer Spirale aus, die vom Zugstapel im Uhrzeigersinn in Richtung Tischrand führt [siehe Abbildung auf der nächsten Seite]. Achtet dabei darauf, neben dem Zugstapel noch genügend Platz für den Ablagestapel zu lassen.

Die Karten der Galaxie werden verdeckt gelegt, sodass der Planet auf der Rückseite zu sehen ist. Diese Kartenauslage bildet die Laufstrecke, auf der die Monster später von Planet zu Planet springen.

Spieler A

offene  
Favoriten-  
Karte

verdecktes  
Favoriten-  
Plättchen

Spieler B

Monster auf  
der Flucht

Wertungs-  
Plättchen

Nachziehstapel

Spiralgalaxie/  
Laufstrecke

Spieler C



Der Zugstapel stellt das Zentrum der Galaxie dar, und die Laufstrecke sind die Planeten, die von den Monstern besucht werden. Die 5 Monster-Aufsteller werden nun auf die erste Planeten-Karte neben dem Zugstapel gestellt. Dies ist der Heimatplanet der Monster, von dem sie nun flüchten wollen. Es sind immer alle 5 Monster im Spiel, unabhängig von der Anzahl der Spieler.

Die Wertungs-Plättchen benötigt Ihr erst bei Spiel-Ende, sie werden vorerst, nach den römischen Ziffern (I-V) sortiert, neben die Spiralgalaxie gelegt.

Zuletzt zieht jeder Spieler zwei Planeten-Karten vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Der Spieler, der zuletzt ein echtes Monster gesehen hat, beginnt. Danach geht das Spiel immer Reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielablauf

Wenn Du an der Reihe bist, ziehst Du die oberste Karte vom Zugstapel und nimmst sie auf die Hand. Anschließend musst Du eine deiner drei Handkarten ausspielen und führst die entsprechende Aktion aus. Es gibt vier verschiedenen Aktionen:

### Zwei Monster (20x)



Sind auf der Karte zwei Monster zu sehen, dann wählst Du eines der beiden abgebildeten Monster aus und bewegst es entlang der Laufstrecke vorwärts.

Nimm die entsprechende Figur und stelle sie auf die nächste freie Karte in Richtung Spiralende. Karten, auf denen schon ein Monster steht, werden dabei übersprungen. Es darf immer nur ein Monster auf einer Planetenkarte stehen. Die Karte wird danach offen auf den Ablagestapel gelegt.

**Beispiel:** Spieler C zieht eine Karte, die das haarige und das grüne Monster zeigt. Er entscheidet sich dafür, das grüne Monster auf die nächste freie Karte vorwärts zu ziehen.



### Ein Monster (25x)



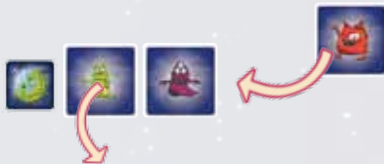
Ist auf der Karte nur ein Monster zu sehen, so ziehst Du dieses Monster auf die nächste freie Karte der Laufstrecke weiter und legst danach die Karte offen auf den Ablagestapel ab.

Du darfst die Karte stattdessen aber auch offen neben Deine Favoriten-Karte legen, sie gilt dann ebenfalls als Favoriten-Karte. In diesem Fall ziehst Du das Monster aber nicht vorwärts. Jeder Spieler darf, neben seinem verdeckten Favoriten-Plättchen,

maximal zwei offene Favoriten-Karten besitzen (also insgesamt 3 Wetten). Hast Du bereits zwei offene Favoriten-Karten ausliegen, kannst Du eine davon auf den Ablagestapel legen, nachdem du eine neue ausgelegt hast. Keines der dort abgebildeten Monster wird vorwärts gezogen.

Das verdeckte Favoriten-Plättchen darf man nicht abwerfen und es kann nicht getauscht werden. Man behält es auf alle Fälle bis zum Ende des Spiels.

**Beispiel:** Spieler A zieht eine Karte, die das orangene Monster zeigt. Er entschließt sich dazu, die Karte als Favorit auszulegen. Da er schon zwei offene Favoriten besitzt, wirft er die Favoriten-Karte mit dem grünen Monster ab.



### Favoriten-Tausch (5x)

Spielst Du eine Favoriten-Tausch-Karte, dann tauschst Du eine Deiner offenen Favoriten-Karten gegen eine beliebige offene Favoriten-Karte eines Mitspielers aus. Die Aktionskarte wird dann auf den Ablagestapel gelegt.

## Platzwechsel (5x)



Mit der Platzwechsel-Karte, vertauschst Du die Positionen von zwei direkt hintereinander stehenden Monstern. Zwischen den beiden Monstern dürfen beliebig viele freie Karten, aber kein anderes Monster stehen. Die Platzwechsel-Karte selbst kommt dann auf den Abwurfstapel.

**Achtung:** Spielst Du diese Karte, wenn noch alle Monster auf dem Startfeld stehen, dann verfällt die Aktion ersatzlos.

**Hinweis:** Die auf den Favoriten-Tausch- und Platzwechsel-Karten abgebildeten Monster dienen nur der Veranschaulichung. Welche Monster die Spieler tatsächlich nutzen, ist allein Ihre Entscheidung.

**Beispiel:** Spieler C spielt eine Platzwechsel-Karte. Er tauscht die Positionen des gelben und grünen Monsters (1). Er könnte stattdessen z.B. auch das lilafarbene und das orangene Monster vertauschen (2).



## Die Supernova

Ist der Zugstapel aufgebraucht, rückt das Ende des Spiels näher. Zunächst wird aber normal weitergespielt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, nimmt er einfach die hinterste Karte der Laufstrecke und macht ganz normal seinen Zug. Die Karten werden also vom hinteren Ende der Laufstrecke (vom Zentrum beginnend und immer weiter nach außen) – anstatt des Zugstapels – gezogen. Es wird noch solange weitergespielt, bis hinter dem letzten Monster keine Karten mehr liegen.

*Beispiel: Auf der hintersten Karte steht noch das orangene Monster. Dadurch kann die Karte nicht genommen werden und das Spiel endet.*



## Spielende

Das Spiel endet auf eine von zwei Arten, je nachdem, was früher eintritt:

1. ein Monster wird auf die vorderste Karte der Laufstrecke gezogen. Damit endet das Spiel sofort.
2. ein Spieler müsste eine Karte ziehen, auf der noch ein Monster steht. Dieser Spieler kommt nicht mehr an die Reihe und das Spiel endet ebenfalls.

## Wertung

Nun nehmt Ihr die Wertungs-Plättchen, und legt diese entsprechend ihrer Reihenfolge (I bis V) zu den Monstern auf der Laufstrecke. Das Plättchen mit der I kommt dabei zu dem Monster, das am weitesten in Richtung Tischrand liegt, das Plättchen II kommt zum nächsten Monster, usw. Das hinterste Monster sollte also das Wertungs-Plättchen mit der V erhalten.

Danach werden die Wertungs-Plättchen umgedreht. Die Werte auf den Wertungs-Plättchen zeigen an, wie viele Punkte eine Wette auf das entsprechende Monster wert ist. Die Werte entsprechend der Platzierung sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

|             |   |   |   |   |   |
|-------------|---|---|---|---|---|
|             |  |  |  |  |  |
| Platzierung | I.  | II.   | III.  | IV.   | V.  |
| Punkte      | 0 P   | 3 P   | 2 P   | 1 P   | -1 P  |

**Tipp: Achtet darauf, auf welche Monster Ihr wettet. Denn das Monster ganz vorne auf der Laufstrecke bekommt nicht die meisten Punkte! Es hat sich viel zu weit vorgewagt und ist so am schönsten Planeten vorbeigeflogen.**

**Im äußerst seltenen Fall, dass bei Spielende noch zwei (bzw. noch viel seltener: drei) Monster auf der innersten Planeten-Karte stehen, so teilen sie sich den fünften und damit letzten Platz. Das Wertungs-Plättchen IV (bzw. auch das Plättchen III) wird dann nicht vergeben.**

**Jeder Spieler deckt sein Favoriten-Plättchen auf und zählt die Punkte für alle eigenen Favoriten (Plättchen und Karten) zusammen. Hat ein Spieler mehrere Karten/Plättchen für das gleiche Monster, so bringt jedes davon die entsprechenden Punkte ein. Der Spieler, der in Summe die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige unter den beteiligten Spielern, dessen Favoriten-Plättchen die meisten Punkte erbracht hat.**

**Beispiel: Spieler A hat zweimal auf das gelbe und einmal auf das grüne Monster gesetzt. Damit erzielt er  $3+3+0 = 6$  Punkte. Bei Punkte-Gleichstand gewinnt er mit 3 Punkten für die am besten platzierte geheime Wette.**



# Credits

**Autor:** Andreas Pelikan

**Illustration:** Frank Stark

**Grafische Gestaltung und Layout:** Heiko Eller

**Redaktion:** Heiko Eller, Harald Bilz, Christoph Lipsky

**Unter Mitarbeit von:** Petra Becker, Oliver Erhardt, Carsten-Dirk Jost

**Besonderer Dank an folgende Testspieler:** Andreas Grabner, Gerold Hammer, Peter Hofbauer, Ulrike Kopsa, Theo Kremmydas, Wolfgang Lehner, Sylvia Leskova, Bernhard Mayer-Helm, Peter Mostbauer, Renate Mostbauer, Hans Mostböck, Alexander Pfister, Christian Reiningger, Monika Reiningger, Mauri Sahlberg, Christine Schmid, Markku Wächter, die Spieler des Burgevent Stahleck, des Spiele-Kreis Wien und der Spiele-Treffs in Helsinki und Espoo.

**Information und Support:**

[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

[info@heidelberger-spieleverlag.de](mailto:info@heidelberger-spieleverlag.de)



**Heidelberger  
Spieleverlag**

