

MiniMonFa

MiniMonsterfantasy

Ein Kartenspiel für 2 Erzmagier
von Antonio Dessi und Fabio Attoli



Also sprach der Erzmagier:

„Schlecht sind diese Zeiten, fürwahr! Ohne Unterlass versuchen elende Helden in mein Refugium einzudringen, um meine Kreaturen und mich zu erschlagen. Meinen armen Monstern bleibt kaum noch Zeit, zu wachsen und ihre wahre Stärke zu erlangen! Und dabei brauche ich dringend große Monster, um die Gewölbe meines Verlieses zu bewachen. Welch eine Schmach! Jetzt muss ich schon Baby-Monster in mein Verlies sperren und kann nur hoffen, dass sie stark genug sind, die lästigen Eindringlinge zu besiegen! Wahrlich, die Zeiten haben sich geändert für uns Magiekundige ... Aber sei's drum: Kommt also nur, ihr sogenannten Helden ... Ich fürchte euch nicht!“

Spielbeschreibung

MiniMonFa ist ein Kartenspiel für 2 Personen, bei dem jeder Spieler die Rolle eines Erzmagiers übernimmt, der sein Verlies vor den andauernden Attacken der nach Gold, Ruhm und Erfahrung lechzenden Helden aus der Gegend schützen muss. Um die Helden abzuwehren, musst du dein Verlies mit Strategie und Können anlegen, mit heimtückischen Fallen und schrecklichen Monstern füllen. Neben der Verteidigung deines Unterschlupfs musst du außerdem dafür sorgen, dass die Helden, die DU angeheuert hast, die Macht deines ebenso habgierigen Konkurrenten schwächen, indem sie dessen Verlies zerstören.

Spielinhalt

1 MiniMonFa Classic-Deck (16 Raumkarten, 10 Monsterkarten, 6 Fertigkeitkarten, 2 Fallenkarten, 6 Gegenstandskarten, 6 Heldenkarten) und 14 allgemeine Ereigniskarten (mit Fragezeichen auf der Rückseite).

1 MiniMonFa Wildnis-Deck (16 Raumkarten, 10 Monsterkarten, 6 Fertigkeitkarten, 2 Fallenkarten, 6 Gegenstandskarten, 6 Heldenkarten) plus 14 weitere allgemeine Ereigniskarten.

Die Decks zeigen links neben dem Kartennamen kleine Symbole: einen Augapfel für das Classic-Deck, eine Tatze für das Wildnis-Deck, und sind durchnummeriert.



Die Karten

Wenn du dieses MiniMonFa-Spiel benutzt, kannst du zwischen dem „Classic“-Deck und dem „Wildnis“-Deck wählen. Die Decks bestehen aus 46 Karten, die sich in 6 Sorten einteilen lassen.

ACHTUNG: In ROT gedruckte Werte auf Karten sind immer negativ! Dazu kommen noch 28 Ereigniskarten:

1) HELDENKARTEN (BLAUER RAND):

Heldenkarten werden nebeneinander mit etwas Platz rundherum ausgelegt, so dass man ihnen Gegenstände zuordnen kann. Das Symbol oben links gibt die Klasse des Helden an (Kämpfer, Magier oder Schurke).

2) RAUMKARTEN (BRAUNER RAND):

Diese Karten zeigen alle dasselbe Bild: einen unterirdischen „Stollen“. Wenn du sie ausspielst, erschaffst du dadurch ein „Gewölbe“ in deinem Verlies, das im Spielverlauf durch Anlegen weiterer Raumkarten vergrößert werden kann. Die Karten werden dabei so untereinander angelegt, dass die Größe des Gewölbes, d.h. die Anzahl der Raumkarten, jederzeit sichtbar ist. Vor einem Spieler dürfen nie mehr als 6 Gewölbe (aus jeweils bis zu 6 Raumkarten!) gleichzeitig ausliegen.

3) MONSTERKARTEN (ROTER RAND):

Unter dem Raum-Symbol oben rechts steht die „Größe“ des abgebildeten Monsters. Jedes Monster darf nur – verdeckt – in ein Gewölbe gelegt werden, wenn dieses mindestens die Größe des Monsters besitzt.

4) GEGENSTANDSKARTEN (GRÜNER RAND):

Mit diesen Karten kannst du deine Helden ausrüsten. Gegenstände werden einem bestimmten Helden zugeordnet und deshalb halb verdeckt unter seine Karte gelegt und erst aufgedeckt, wenn du sie aktivierst.

5) FALLENKARTEN (GRAUER RAND):

Du darfst diese Karten beliebig, aber verdeckt auf deine Gewölbe verteilen, allerdings immer nur eine Fallenkarte pro Gewölbe. Jede Falle muss durch das Ausspielen einer Fertigkeitkarte aktiviert werden. Eine Falle wirkt nur ein einziges Mal und wird dann abgelegt, egal ob sie erfolgreich war oder nicht.

6) FERTIGKEITSKARTEN (GELBER RAND):

Diese Karten erlauben es einem Spieler, die speziellen, auf den jeweiligen Karten genannten Fertigkeiten von Helden, Monstern und Fallen zu aktivieren.

EREIGNISKARTEN (VIOLETTER RAND)

Die 28 Ereigniskarten sind nicht Teil eines Spielerdecks. Sie werden als separater Stapel in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Zu Beginn jeder Runde deckt der aktive Spieler die oberste auf und befolgt deren Anweisungen.

Die universellen Regeln

1. Sollte eine Karte gegen eine Regel dieser Anleitung verstoßen, so gilt immer der Text auf der Spielkarte.
2. Es gilt immer der Text der zuletzt gespielten Karte.

Der Spielaufbau

Wenn beide Spieler ein Spieldeck gewählt haben, kann's losgehen. Zuerst trennt jeder Spieler die 6 Heldenkarten von den restlichen Karten des gewählten Spieldecks. Aus diesen wählt er dann die 4 Helden aus, mit denen er spielen will, und legt sie offen vor sich aus.

Der gut gemischte Stapel der Ereigniskarten kommt in die Mitte der Spielfläche, aufgedeckte Ereigniskarten werden im Spielverlauf daneben auf einen Ablagestapel gelegt.

Sein Spieldeck legt jeder Spieler – ebenfalls gut gemischt – verdeckt in Reichweite. Daneben sollte noch etwas Platz bleiben für seinen persönlichen Ablagestapel, der im Spielverlauf die von ihm ausgespielten Karten aufnehmen wird.

Dann zieht jeder Spieler die oberen 6 Karten seines Spieldecks und nimmt sie so auf die Hand, dass seine Mitspieler sie nicht sehen können. Hält ein Spieler in der ersten Runde eines Spieles keine Raumkarten auf der Hand, so kann er alle Handkarten abwerfen und sich dafür 6 neue ziehen. Diese Aktion darf er so lange wiederholen, bis er mindestens eine Raumkarte besitzt. Dann werden die abgeworfenen Handkarten wieder in sein Spieldeck gemischt. Schließlich wird auf beliebige Weise ein Startspieler ermittelt, der das Spiel beginnt.

Die Spielrunde

In der ersten Runde eines neuen Spieles wird von jedem Spieler nur Phase 2 gespielt. Ereignisse und Kämpfe finden noch nicht statt. In den folgenden Runden durchläuft jeder aktive Spieler – d.h. der Spieler, der an der Reihe ist – die folgenden 3 Phasen. Danach ist sein Gegner an der Reihe usw.

PHASE 1: Ereigniskarte aufdecken und ihren Anweisungen folgen

PHASE 2: Karten nachziehen und ins Spiel bringen

PHASE 3: Gegenstände aktivieren, Helden aussenden und um Gewölbe kämpfen

Phase 1:

In Phase 1 deckt der aktive Spieler die oberste Ereigniskarte auf und muss deren Anweisungen sofort befolgen, sofern diese ausführbar sind! Die Ereigniskarte hat immer Vorrang vor allen anderen Aktionen und bleibt aufgedeckt bis zum Ende der dritten Phase liegen.

Phase 2:

Jetzt zieht der aktive Spieler so viele Karten von seinem Spieldeck, bis er wieder 6 Karten auf der Hand hat. Kann er nicht mehr genug Karten nachziehen, weil sein Deck erschöpft ist, muss er mit seinen verbliebenen Handkarten weiterspielen.

Er kann nun eine beliebige Anzahl von Karten ausspielen: Raumkarten, Monsterkarten, Fallenkarten und/oder Gegenstandskarten.

Für das Ausspielen gelten folgende Regeln:

Monster und Fallen werden immer **VERDECKT AUF** eine Raumkarte des gewünschten Gewölbes, Gegenstände immer **VERDECKT UNTER** den gewünschten Helden gelegt.

Aus den offen ausgespielten Raumkarten entstehen die „Gewölbe“ deines Verlieses, wobei jedes Gewölbe aus bis zu 6 Raumkarten bestehen darf. Je größer ein Gewölbe ist, desto mehr bzw. größere Monster können darin Platz finden.

Die Zahl unter dem Raum-Symbol oben rechts auf den Monsterkarten (1 bis 4) gibt an, aus wie vielen Raumkarten ein Gewölbe mindestens bestehen muss, um das Monster aufnehmen zu können. Außerdem verbrauchen Monster Platz in einem Gewölbe, d.h. die Gesamtgröße aller Monster im Gewölbe darf die Gewölbegröße nie übertreffen. Vor einem Spieler dürfen nie mehr als 6 Gewölbe (aus jeweils bis zu 6 Raumkarten!) gleichzeitig ausliegen.

Jedes Gewölbe darf nur maximal 1 Fallenkarte enthalten. Alle Fallen wirken nur einmal und werden dann abgelegt.

Es ist durchaus erlaubt, leere Gewölbe, d.h. ohne Monster oder Fallen, im Spiel zu haben. Die werden dann allerdings oft zur leichten Beute für gegnerische Helden ...



HELDENKARTE



FERTIGKEITSKARTE



MONSTERKARTE



RAUMKARTE



EREIGNISKARTE

Phase 3:

In dieser Phase darf der aktive Spieler Gegenstandskarten aufdecken, die bislang verdeckt unter seinen Helden lagen. Anschließend werden sie halb unter die Heldenkarte geschoben. Erst ab jetzt darf er diese Gegenstände auch jederzeit nutzen.

Danach kann der Spieler einen oder mehrere Helden in das gegnerische Verlies schicken, um dort ein Gewölbe zu zerstören. Sobald die ausgewählten Helden ausgeschickt wurden, können sie keine Gegenstände mehr erhalten oder untereinander tauschen. In jeder Runde darf immer nur **EIN** gegnerisches Gewölbe angegriffen werden.

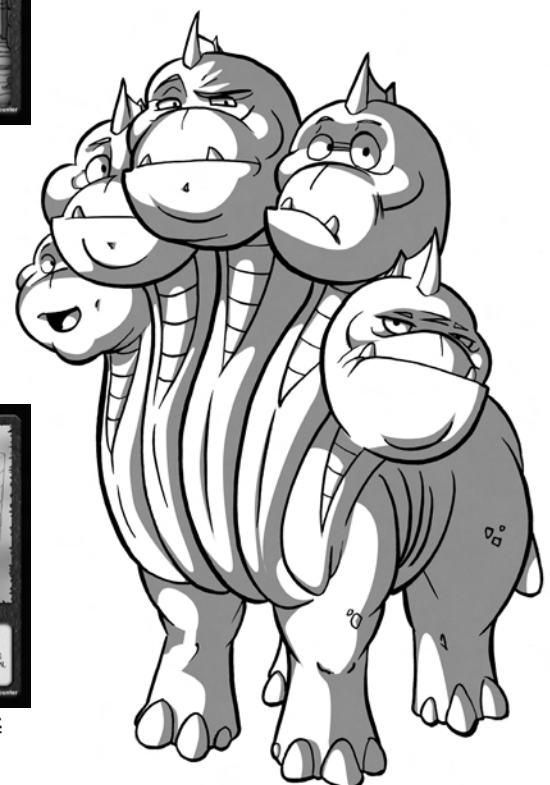
Die maximale Anzahl der Helden, die ein Gewölbe betreten dürfen, entspricht der Summe aller Raum-Symbole auf den Karten eines Gewölbes (Ein Gewölbe aus 3 Karten mit je 1 Raum-Symbol dürfen also nur 1, 2 oder 3 Helden gleichzeitig betreten). Sobald es zum Kampf kommt, können keine weiteren Helden zur Verstärkung nachträglich in ein Gewölbe gezogen werden. Schickt der aktive Spieler seine Heldengruppe in ein Gewölbe, so muss der Spieler, dem es gehört, alle verdeckten Karten dieses Gewölbes aufdecken. Dann beginnt der Kampf.

Als letzte Aktion der Phase legt der aktive Spieler die anfangs aufgedeckte Ereigniskarte auf den Ablagestapel.

ACHTUNG: Helden können ihre Fertigkeiten nur einsetzen, wenn sie sich in einem Gewölbe befinden – es sei denn, die Karte erlaubt etwas anderes. Und dann auch nur als **REAKTION**, wenn der Verteidiger des Raumes zuvor eine Falle oder die Fertigkeit eines Monsters aktiviert hat.

Die Gegenstände

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl von Gegenständen, die einem Held zugewiesen werden dürfen. Allerdings können manche Gegenstände nur von einer bestimmten



Heldengruppe verwendet werden, das wird auf der Karte erklärt. Ein entsprechendes Symbol befindet sich oben auf den Gegenstandskarten. Will ein Held einen Gegenstand benutzen, so muss dieser bereits aufgedeckt unter dem Helden liegen. Spieler müssen den Gegenstand ebenfalls aufdecken, wenn sie ihn zwischen zwei ihrer Helden tauschen, ihn dann aber verdeckt unter seinen neuen Besitzer legen. Das Tauschen bereits aufgedeckter Gegenstände ist natürlich auch möglich. Während eines Kampfes dürfen keine Gegenstände zwischen den Helden getauscht werden.

Nur aufgedeckte Gegenstände können vom Gegner zerstört werden. Eine Heldengruppe darf beliebig viele ihrer aktivierten Gegenstände im Kampf einsetzen.

Stirbt ein Held, so werden alle von ihm mitgeführten Gegenstände abgelegt. Sie dürfen nicht an einen anderen Helden weitergegeben werden!

Kämpfe austragen

In MiniMonFa bestehen Kämpfe aus einem einmaligen, gleichzeitigen Schlagabtausch: Danach ist der Kampf entschieden. Nicht vergessen: In Phase 1 gezogene Ereigniskarten können diesen Kampf beeinflussen! Zuerst werden eventuell im Gewölbe vorhandene Fallen ausgewertet. Anschließend vergleicht man den Angriffswert der Helden (unter dem Schwert rechts) mit dem Verteidigungswert der Monster (unter dem Schild rechts) und umgekehrt. Wenn mehrere Helden bzw. Monster an einem Kampf beteiligt sind, so werden ihre Werte einfach addiert und die Gesamtsummen verglichen. Ist der Angriffswert einer Gruppe größer als der Verteidigungswert der gegnerischen Gruppe, so erleidet die unterlegene Gruppe so viele Wunden wie die Differenz der Werte beträgt, d.h. sie verliert entsprechend viele Kämpfer. Welche Helden bzw. Monster getötet und damit abgelegt werden, bestimmt jeweils ihr Besitzer.

Sind der Angriffswert einer Gruppe und der Verteidigungswert der anderen Gruppe gleich groß (Differenz = 0), so werden keine Helden oder Monster getötet. Die Heldengruppe muss unverrichteter Dinge wieder abziehen und das Monster bleibt im Gewölbe.

BEISPIEL: 2 Helden, der Krieger und der Dieb, betreten ein Gewölbe der Größe 2. Die Summe ihrer Angriffswerte ist 5, die ihrer Verteidigungswerte 4. Das Monster, das sie bekämpfen müssen, ist ein Hobgoblin (Angriffswert 5, Verteidigungswert 3). Im Kampf fügen die Helden 2 Wunden zu. (Angriffswert der Helden minus Verteidigungswert des Hobgoblins: $5 - 3 = 2$), also töten sie den Hobgoblin. Allerdings fügt auch der Hobgoblin der Heldengruppe eine Wunde zu (Angriffswert des Hobgoblins minus Verteidigungswert der Helden: $5 - 4 = 1$), also stirbt auch ein Held, den der Spieler auswählt, der die Helden kontrolliert. Wenn einer der Helden einen Gegenstand besitzt, der den Verteidigungswert erhöht (wie z.B. einen Schutzring), so könnte der Spieler jetzt diesen Gegenstand noch aktivieren, um die Wunde noch zu verhindern.

Hält sich in dem ausgewählten Gewölbe kein Monster auf, zerstören die Helden das Gewölbe einfach und ziehen sich dann wieder zurück. Eine dort vorhandene Falle wird natürlich wie üblich ausgewertet und dann abgelegt.

ACHTUNG: Wie schon gesagt: Stirbt ein Held, so legt man alle seine Besitztümer auf den Ablagestapel. Wird ein Held auf irgendeine Art wiederbelebt, so gelangt nur der Held selbst aus dem Ablagestapel zurück ins Spiel, **NICHT** die früher einmal mitgeführten Gegenstände.

Auswirkungen eines Kampfes

Siegen die Monster in einem Kampf, so ziehen sich die überlebenden Helden zurück. Das Gewölbe und seine unverwundeten „Bewohner“ bleiben erhalten. Ausgelöste Fallen sowie im Kampf Gefallene mit all ihren Habseligkeiten werden abgelegt.

Siegen die Helden im Kampf und hat mindestens 1 Held diesen Kampf überlebt, so werden zusätzlich die Raumkarten und alle ihnen zugeordnete Karten auf den Ablagestapel gelegt: Dieses Gewölbe wurde von den Helden zerstört.

Wurde während des Angriffs einer der Helden „versteint“, wird der Kampf zwar wie gewohnt ausgewertet und die getöteten Helden und Monster abgelegt. Das Gewölbe allerdings bleibt zusammen mit dem

versteinerten Helden erhalten. Die Helden müssen in einer der nächsten Runden einen erneuten, erfolgreichen Angriff gegen dasselbe Gewölbe durchführen, um den Unglücklichen zu befreien und das Gewölbe zu zerstören. Allerdings kann in der Zwischenzeit ein neues Monster in das Gewölbe „eingezogen“ sein...

Fertigkeiten benutzen

In einem Kampf können die Spieler Fertigkeitkarten von der Hand ausspielen, um Fertigkeiten ihrer Helden und Monster sowie Fallen zu aktivieren. Zuerst ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Gewölbe angegriffen wird. Ist dieser fertig, so kann jetzt der angreifende Spieler ebenfalls Fertigkeiten aktivieren usw. Manche Fertigkeiten können zu einem sofortigen Ende des Kampfes führen.

BEISPIEL: 3 Helden – der Magier, der Krieger und der Dieb – betreten ein Gewölbe der Größe 3. In dem Gewölbe befinden sich ein Ork und ein Ork-Schamane. Die Summe der Angriffswerte der Helden beträgt 6, ihr Verteidigungswert 5. Die Werte der Monster sind 5 und 3 – also sieht es nach einer klaren Sache aus. Allerdings aktiviert der Spieler, der die Monster kontrolliert, die Fertigkeit „Raserei“ des Ork-Schamanen, wodurch sich ihr Angriffswert auf 6 und ihr Verteidigungswert auf 4 verbessert. Die Helden kontern das mit der Fertigkeit „Magischer Schild“ des Magiers, was ihren Verteidigungswert um +2 erhöht. Der Spieler der Monster hat noch eine Fertigkeitkarte und aktiviert nun auch noch die Fertigkeit „Im Schatten verstecken“ des Ork-Schamanen, so dass ihr Angriffswert auf 8 steigt. Der Spieler der Helden hat keine Fertigkeitkarten mehr, daher muss er das Ergebnis hinnehmen. Am Ende des Kampfes sind beide Monster tot und das Gewölbe zerstört. Aber der Sieg wurde teuer erkauft: Auch ein Held wurde getötet! (Sein Besitzer entscheidet, wen es trifft!) Die getöteten Monster und der Held werden abgelegt.

ACHTUNG: Bitte bedenke, dass Helden ihre Fertigkeiten, die sich auf den Kampf, Angriffs- oder Verteidigungswerte beziehen, nur als **REAKTION** aktivieren können, also erst nachdem Fallen oder Monsterfertigkeiten aktiviert wurden. Andere Fertigkeiten (die auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden können, wie „Heilung“ oder „Weissagung“) können immer aktiviert werden.



GEGENSTANDSKARTE



FALLENKARTE



Das Spielende

1. DIE KOMPLETTE ZERSTÖRUNG EINES VERLIESES: Wenn vor einem Spieler keine Raumkarten mehr ausliegen und er auch in seiner nächsten Runde – nach dem Auffüllen seiner Hand – keine Raumkarten ins Spiel bringen kann, hat er das Spiel verloren. Die gegnerischen Helden haben den Erzmagier besiegt und gewonnen!

2. ALLE HELDEN EINES SPIELERS WURDEN GETÖTET: Sobald alle 4 Helden eines Spielers getötet wurden (Söldner und andere Verbündete zählen dabei nicht mit!), ist das Spiel ebenfalls zu Ende. Diesmal haben die gegnerischen Monster – und deren Erzmagier! – den Sieg davon getragen.

3. KEINE KARTEN MEHR: Können die Spieler keine Karten mehr spielen, endet das Spiel unentschieden.

Regeln für 3 Spieler

Die Spieler erhalten gegenüber dem 2-Spieler-Spiel eine verringerte Kartenzahl. Jeder bekommt zufällig 4 Helden zugeteilt und erhält ein Spieldeck bestehend aus 4 Fertigkeitkarten, 1 Falle, 4 Gegenstände, 6 Monster und 10 Raumkarten. Übriggebliebene Restkarten werden in den Stapel der Ereigniskarten gemischt.

Außerdem verringert sich die maximal erlaubte Gewölbegröße auf 4 Raumkarten und vor jedem Spieler dürfen auch nur maximal 4 Gewölbe gleichzeitig ausliegen.

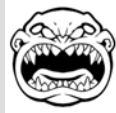
In seiner Runde darf jeder Spieler die gleichen Aktionen durchführen wie im 2-Personen-Spiel. In Phase 3 darf sich der aktive Spieler entscheiden, wessen Verlies er angreifen möchte und muss den Namen des Gegners ansagen. Wenn ein Spieler eine Fertigkeit einsetzt, die ihm den Einblick in die gegnerischen Karten erlaubt, so darf nur dieser Spieler die Karten zu sehen bekommen.

Besiegt eine Heldengruppe ein Monster in einem Gewölbe, in dem sich ein versteinertes Held befindet, so kehrt dieser Held wieder zu dem Spieler zurück, der ihn kontrolliert – egal wem die Heldengruppe gehört.

Es wird solange gespielt, bis – nach den üblichen Siegbedingungen – ein einzelner Sieger feststeht.

Optionalregeln

Auf www.truant.de werden wir Optionalregeln veröffentlichen.



Monsterkarte



Fallenkarte



Gegenstand



Heldenkarte: Kämpfer

Kennzeichnet die nur von dieser Heldenklasse nutzbaren Gegenstände.



Heldenkarte: Magier

Kennzeichnet die nur von dieser Heldenklasse nutzbaren Gegenstände.



Heldenkarte: Schurke

Kennzeichnet die nur von dieser Heldenklasse nutzbaren Gegenstände.



Die Leiste am rechten Rand zeigt ganz oben das **Raum-Symbol**, das für Monster und Fallen die benötigte Gewölbegröße angibt.



Unter dem **Schwert-Symbol** steht der Angriffswert der Karte,



Unter dem **Schild-Symbol** steht der Verteidigungswert der Karte



Unter dem **Glaskugel-Symbol** steht die Anzahl der Fertigkeiten, über die diese Karte verfügt



Impressum

KONZEPT- UND SPIELENTWICKLUNG: Antonio Dessi, Fabio Attoli
GRAPHIKDESIGN: Gianluca Santopietro (e-Nigma Ravenna)
DEUTSCHE AUSGABE: Patric Götz, Markus Plötz, Reiner Heep, Winfried Heep, Gottfried Bartjes, Mario Truant

MiniMonFa ©2005 Counter srl, Italien. ©2006 der Übersetzung und deutschen Ausgabe bei Mario Truant Verlag; Mainz und Ulisses Spiele GmbH, Waldems Wüstems – Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

www.truant.de • www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr: 5601 • ISBN 3-934282-43-1 • EAN 4038106056016