

KURZANLEITUNG MONSTERERBE

Jeder Spieler wählt eine Farbe, entsprechend der er eine Ablage und einen Satz Spielfiguren erhält. Dazu kommen eine Ortsscheibe, 3 Steckstifte und eine grüne Amateurigorkarte, die auf das Feld Großer Igor der Ablage gelegt wird.

Der Spielplan kommt in die Mitte. Alle Karten werden verdeckt wie folgt abgelegt: Die Karten mit den Organen, Reliquien und Schätzen werden gemischt und auf den 6 Friedhofsfeldern gleichmäßig verteilt. Die Handelswarenkarten werden ebenfalls gemischt und auf den 5 Feldern des Ladens verteilt. Die Bücher kommen auf die 3 Felder der Bibliothek. Die Gehirnkarten werden auf das entsprechende Feld im Geheimen Kabinett gelegt und die roten und blauen Igorkarten werden gemischt und auf den 2 Spelunkenfeldern verteilt. Die Anzahl der Karten mit Organen und Handelswaren variiert entsprechend der Anzahl der Spieler (Regel S. 3). Diese Karten sind mit Ziffern gekennzeichnet. Ein Spieler übernimmt die Bank. Jede Runde besteht aus 4 Phasen.

PHASE 1 Am Anfang jeder Runde werden im Laden, der Bibliothek und der Spelunke die obersten Karten aufgedeckt. Alle Mitspieler erhalten 1000 KM. Damit werden zuerst die Löhne für die Igors gezahlt. Im Laden, der Bibliothek und der Spelunke werden die obersten Karten aufgedeckt. Der Startspieler würfelt mit dem Wetterwürfel, einem W6 und dem Ortswürfel gleichzeitig. Der Wetterwürfel zeigt 2x heiter (Sonne), 2x Gewitter (Blitz) und 2x bewölkt (Wolke 1-3, Wolke 4-6) an. Der W6 legt die Anzahl der Blitze fest. Der Ortswürfel zeigt an, ob der Verrückte Wissenschaftler gesucht wird oder verhaftet ist. Wetterstein, Blitzchip und Steckbrief werden entsprechend platziert.

PHASE 2 2 Stifte werden in die Ortsscheibe gesteckt, eine für den Handlungsort der Doktorfigur und eine für den Handlungsort der Amateurigorkarte, die in Gestalt der Spielfigur Grosser Igor losgeschickt wird. Das geschieht geheim. Später wird der 3. Stift für die zweite Igorfigur gebraucht. Die Ortsscheiben werden aufgedeckt und die Figuren an den entsprechenden Orten auf den Spielplan gestellt.

PHASE 3 Labor, Friedhof, Laden, Bibliothek, Geheimes Kabinett und Spelunke sind die Handlungsorte für die Spielfiguren. An jedem Ort beginnt der Startspieler. Haben alle Spieler ihre Handlungen am gleichen Ort beendet, geht es zum nächsten Ort.

1 Labor

Im Labor gilt folgende Reihenfolge: Operieren, Erweckungsversuche, Lebenserhaltungswürfe

In der ersten Runde schickt man niemanden ins Labor. Ab Runde 2 ist operieren möglich. Dazu muß eine Doktorfigur anwesend sein. Man spielt eine Karte mit Grüner Flüssigkeit aus, die man im Laden kaufen kann und legt Organkarten, die man auf dem Friedhof aufnimmt, auf der Spielablage ab. Je Runde darf nur eine Karte mit Grüner Flüssigkeit benutzt werden. Sie reicht für 3 Organkarten, die auf den entsprechenden Feldern der Spielablage abgelegt (anoperiert) werden. Die Reihenfolge der Organe am Monster ist egal. Einzige Ausnahme ist das Gehirn, welches zuletzt eingebaut wird. Nachdem alle Spieler so weit wie möglich operiert haben, kann mit den Erweckungsversuchen begonnen werden. Dazu gehören die Doktorfigur, ein lebensfähiges Monster (mit den lebensnotwendigen Organen Herz, Lunge, Leber, Gedärme, Nieren, den paarigen Organen Auge, Ohr, Arm, Bein und einem Gehirn), eine Karte mit Blitzableiter, eine Karte mit dem Großen Schalthebel auf der Spielablage und ein Blitz. Mit dem W20 müssen mindestens 16 Punkte gewürfelt werden. Ist ein Monster erweckt, stellt man die Spielfigur auf das entsprechende Feld der Monstergalerie. Für das erste erweckte Monster gibt es die Sonderkarte mit 50 Punkten, für das zweite die mit 25 Punkten. Nach Anzahl der Blitze können in einer Runde mehrere Erweckungsversuche durchgeführt werden. Für jeden Versuch wird die Blitzzahl um 1 reduziert. Für jedes erweckte lebende Monster muß ab nächster Runde ein Lebenserhaltungswurf mit dem W20 durchgeführt werden, der mindestens 14 Punkte erreichen muß. Wird die Punktzahl nicht erreicht, nimmt man die Monsterfigur vom Spielplan. Achtung! Erst ab Runde 6 darf man mit der Igorfigur in fremde Labore eindringen, kämpfen und stehlen. Diese Handlungen in den fremden Laboren werden dann vor dem Operieren vorgenommen.

a) Eindringen in das fremde Labor

Der Mut der Igorfigur (laut Karte) muß mindestens so groß wie die vorhandene Abschreckung im fremden Labor sein. Ein Labor, in dem keine Karten mit abschreckenden Gegenständen, Bücherkarten oder Spielfiguren vorhanden sind, hat keine Abschreckung.

b) Kampf mit einem gegnerischen Igor

Trifft die fremde auf eine heimische Igorfigur, wird mit 2 W6 gewürfelt und die Kampfkraft der Igorkarten addiert. Gewinnt der Eindringling, kann er Karten des Laborbesitzers stehlen. Gewinnt die heimische Igorfigur oder ist Gleichstand, wird die Spielfigur des Eindringlings vom Spielplan genommen, ihr Besitzer muß die Igorkarte auf den Ablagestapel legen, benutzte Waffenkarten und Handelswarenkarten ebenfalls.

c) Diebstahl

Dringt eine Igorfigur erfolgreich in ein fremdes Labor ein, muß der Besitzer seine Handkarten, Bücher- und Laborausstattungskarten mischen. Ausgenommen sind am Monster angebrachte Organkarten, Handelswarenkarten mit dem Symbol S und Gehirnkarten mit zugehöriger Biografie. Der Besitzer der Igorfigur darf entsprechend den Igorkartenpunkten für Geschicklichkeit Karten ziehen.

2 Friedhof

Wieviel Karten ein Spieler auf dem Friedhof erhält, hängt von den Fleißpunkten auf der Igorkarte, von den Wetterpunkten (0/-1/-2) und der Anwesenheit der Doktorfigur (+2) ab. Der Doktor allein bekommt nichts. Alle Spieler ziehen der Reihe nach ihre Karten.

3 Laden

Alle Handelswaren haben einen auf der Karte aufgedruckten Grundpreis. Hier kann der Spieler mit einer Doktorfigur Karten kaufen bzw. ersteigern, so weit sein Geld reicht. Wieviel Karten eine Igorfigur kaufen bzw. auf sie mitbieten kann, hängt von den Intelligenzpunkten auf der Igorkarte ab. Das Geld erhält die Bank. Mit beiden Figuren kann er Schatzkarten verkaufen. Am Rundenende kommen die nicht verkauften Karten auf einen Ablagestapel.

4 Bibliothek

Alle Bücher haben einen auf der Karte aufgedruckten Grundpreis. Hier kann der Spieler mit einer Doktorfigur Karten kaufen bzw. ersteigern, so weit sein Geld reicht. Wieviel Karten eine Igorfigur kaufen bzw. auf sie mitbieten kann, hängt von den Intelligenzpunkten auf der Igorkarte ab. Das Geld erhält die Bank. Jeder Spieler darf 8 Bücherkarten besitzen. Sie werden offen neben der Spielablage ausgelegt. Am Rundenende kommen die nicht verkauften Karten auf einen Ablagestapel.

5 Geheimes Kabinett

Ist der Verrückte Wissenschaftler anwesend (gesucht), verkauft er je Runde nur 1 Gehirn. Hat ein Spieler seine Doktor- oder Igorfigur im Geheimen Kabinett, kann er die Gehirnkarte kaufen, bei mehreren Interessenten wird versteigert. Das Geld erhält die Bank. Der Käufer zieht die 3 obersten Karten, sucht sich 1 Karte aus und schiebt die restlichen 2 verdeckt unter den Stapel. Auch Organkarten können dort verkauft werden. Sie kommen auf einen Ablagestapel und werden in der nächsten Runde auf den zwei freien Flächen verteilt. Die Preise für die Organe stehen auf der Spielfläche.

6 Spelunke

Hat ein Spieler seine Doktorfigur in der Spelunke, kann er dort je Runde eine Igorkarte erhalten. Die Spieler sagen, welche der zwei Igorkarten sie haben wollen. Gibt es mehrere Interessenten für die gleiche Karte, wird sie versteigert. Gibt es nur einen Interessenten, bekommt er sie kostenlos und legt sie auf seiner Ablage auf das Feld Kleiner Igor. Ein Spieler darf nur 2 Igorkarten gleichzeitig haben. Erhält er eine 3., muß er eine abwerfen. Die restlichen offenen Karten kommen auf den Ablagestapel.

PHASE 4 Die Spieler handeln untereinander. Ausgenommen sind am Monster anoperierte Organkarten, Handelswarenkarten mit dem Symbol S und Igorkarten. Die Kartenlimits werden überprüft, der Startspieler wechselt und eine neue Runde beginnt.

ENDE DES SPIELS ist, wenn ein Monster 2 Runden hintereinander überlebt hat. Es endet ebenfalls, wenn in der Runde, die auf die Erweckung eines zweiten Monsters folgt, nach den Lebenserhaltungswürfen kein Monster mehr am Leben ist. Gewinner ist, wer die meisten Punkte erreicht hat.