MONSTER BABY RESCUE!

Ein magisches Portal öffnet sich auf der Ahornallee und plötzlich wird die Nachbarschaft von Monstern überschwemmt. Allerdings sind es kleine Monster - eigentlich bloß Babys. Jedenfalls sind sie nicht alt genug, um selber für sich sorgen zu können. Sie müssten zurück in ihre eigene Welt, allerdings weiß niemand, wie man das bewerkstelligen kann.

Jetzt kommt ihr ins Spiel. Während die Behörden versuchen, das magische Portal wieder zu öffnen, kann jeder von euch eins dieser traurigen, unterernährten Monster bei sich aufnehmen. Mit Liebe und Zuwendung wird es euch gelingen, euer Monster glücklich und kerngesund wieder zurückzuschicken.

ÜBERSICHT

Monster Baby Rescue ist ein Familienspiel - Kinder können bereits mitspielen, allerdings bietet es ausreichend knifflige Möglichkeiten, die auch für erwachsene Spieler herausfordernd sind.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem traurigen, verängstigten Babymonster. Die Spieler wählen abwechselnd Karten aus, die verschiedene Wege zeigen, sich um seinen Schützling zu kümmern. Eine Karte zu nehmen kostet unterschiedlich viel Zeit, daher müssen die Spieler den Vorteil der Karte gegen ihren Zeitaufwand abwägen.

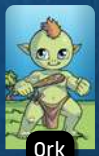
Je mehr Pflege die Monster erfahren, desto gesünder und glücklicher werden sie. Bei Spielende gewinnt derjenige Spieler, dessen Monster die beste Pflege erhalten hat.

SPIELMATERIAL

- 68 Fürsorgekärtchen
  - 9 Kuschelecke-Kärtchen
  - 9 Diamantkärtchen
  - 6 Heilerinkärtchen
  - 30 Körperpflegekärtchen
  - 6 Habenwollen-Kärtchen
  - 8 playground tiles
- 4 doppelseitige Wertungsplättchen
- 10 doppelseitige Zielplättchen
- 12 Diamanten, 6 rote und 6 grüner
- 5 Monstersätze (bestehend aus je 6 Plättchen)
- 5 Spielerbalken
- 5 Monsterfiguren aus Karton, jede mit eigenem Plastiksockel

Basilisk

Zerberus


Ork

Mantikor

Drache

- 1 Hauptspielplan mit Zeitleiste auf einer Seite und mit Wertungsleiste auf der anderen.
- 1 Anlagereihe
- 1 forbidden path marker
- 5 30-points scoring markers
- diese Spielregel

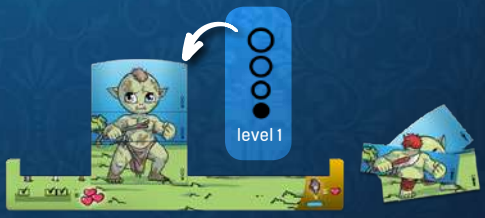
SPIELAUFBAU

1. Legt den Hauptspielplan in die Tischmitte. Die Seite mit der Zeitleiste muss sichtbar sein.
2. Durchsucht den Stapel der Fürsorgekärtchen und entfernt alle, die nicht für eure Spielerzahl gedacht sind. Im Spiel zu fünft benötigt ihr alle Kärtchen. Zu viert entfernt ihr alle Kärtchen, die mit einer **5** markiert sind. Zu dritt entfernt ihr alle Kärtchen, die mit **5** oder **4+** markiert sind. Zu zweit entfernt ihr alle Kärtchen, die mit **5**, **4+** oder **3+** markiert sind. Mischt den Fürsorgestapel und legt ihn neben den Hauptspielplan.

3. Legt die Anlagereihe neben den Hauptspielplan. Zieht die obersten 6 Fürsorgekärtchen und legt sie an die Anlagereihe an. Falls nötig, müsst ihr die Kärtchen umsortieren: Kärtchen ohne Herzen sollten links liegen. Rechts davon sollten alle Kärtchen mit 1 Herz liegen. Rechts von diesen wiederum sollten alle mit 2 Herzen liegen.
4. Legt die 10 Zielplättchen und die 4 Wertungsplättchen mit einer zufälligen Seite nach oben auf den Tisch. Diese Plättchen liefern für verschiedene Leistungen Punkte.

AUFBAU DER SPIELERBEREICHE

Nehmt euch jeder ein Monster, um das ihr euch kümmern werdet. Aus spielerischer Sicht sind alle 5 Monster gleich. Falls es einen Spieler aber wirklich kümmert, welches er pflegen möchte, darf er wählen. Dein Monster wird durch 6 Plättchen dargestellt. Zu Beginn legst du dir 3 Plättchen Level 1 offen wie gezeigt an deinen Spielerbalken. Im Spiel wirst du einige davon später umdrehen, um anzuzeigen, dass ein Teil deines Monsters Level 2 erreicht hat. Wenn Level 3 erreicht wird, tauscht du das Plättchen Level 2 gegen das mit Level 3 aus. Level 4 wird angezeigt, indem du das Plättchen Level 3 auf Level 4 umdrehst.



Stecke die Figur, die dein Monster darstellt, in einen Plastikständer. Setzt die Figuren in zufälliger Reihenfolge auf die Felsen des Flusses links auf der Zeitleiste, wie gezeigt. Put forbidden marker behind the last figure. No figure can cross this marker while moving.

SPIELABLAUF

Ihr wählt abwechselnd 1 Kärtchen aus der Anlagereihe, jedoch seid ihr nicht immer in derselben Reihenfolge am Zug.

Spielerreihenfolge

Im Spiel bewegen sich eure Monsterfiguren im Uhrzeigersinn auf der Zeitleiste. Sobald deine Figur am weitesten hinten liegt, bist du am Zug, ein Kärtchen zu nehmen.

Zugübersicht

In deinem Zug:

1. Wählst du 1 Kärtchen.
2. Bezahlst du die Kosten, indem du vorwärts ziehst.
3. Führst du die Effekte des Kärtchens aus, falls es welche gibt.
4. Behältst du das Kärtchen, falls es dir bei Spielende Punkte einbringt.
5. Überprüfst du, ob du eins der Ziele auf den blauen Zielplättchen erfüllt hast.
6. Legst du 1 neues Kärtchen in die Anlagereihe.

Alle diese Schritte werden jetzt genauer erklärt.

Kosten eines Kärtchens

Wenn du am Zug bist, suchst du dir 1 der 6 Kärtchen der Anlagereihe aus.

Die Kosten jedes Kärtchens sind auf der Anlagereihe abgebildet. Die Kärtchen links kosten 2, die in der Mitte 3 und die rechts kosten 4.

Der Spielplan ist in 6 Bereiche unterteilt, wie hier zu sehen.

Du bezahlst die Kosten, indem du eine entsprechende Reihe von Bereichen weiterziehst. Wenn deine Figur die einzige auf dem neuen Bereich sein sollte, stellst du sie auf den ersten Felsen in diesem Bereich. Sollte bereits eine Figur dort stehen, stellst du sie auf den ersten unbesetzten Felsen. *(Am Ende dieses Abschnitts siehst du ein Beispiel.)*

Während des Spiels wirst du den Spielplan mehrfach umrunden. Es wird aber niemals jemand überholt, denn der Spieler, der am weitesten hinten liegt, ist immer als nächster am Zug.

Kärtcheneffekte

Nachdem du die Kosten bezahlt hast, führst du den Effekt deines Kärtchens aus. Manche Kärtchen verbessern die Lebensqualität deines Monsters sofort. Andere Kärtchen sammelst du, um bei Spielende Punkte zu erhalten. Schließlich gibt es noch Kärtchen, die helfen, die Ziele auf den blauen Zielplättchen zu erreichen.

Die Kärtchen und ihre Effekte werden im Detail im nächsten Abschnitt erklärt. Der daran anschließende Abschnitt erklärt die Zielplättchen.

Neues Kärtchen aufdecken

Sobald du dein Kärtchen genommen und das ausgeführt hast, was es dir vorgibt, endet dein Zug. In der Anlagereihe ist jetzt ein Platz frei geworden. Alle Kärtchen, die rechts davon liegen, schiebst du nach links. Damit werden einige der teuersten Kärtchen jetzt etwas billiger.

Spätestens jetzt liegt der freie Platz ganz rechts in der Anlagereihe. Ziehe das oberste Kärtchen vom Stapel und lege es auf diesen Platz.

Hinweis: Anders als bei der Spielvorbereitung werden die Kärtchen jetzt nicht neu angeordnet. Die neuesten Kärtchen sind immer am teuersten und die ältesten immer am billigsten.

Zug des nächsten Spielers

Der nächste Spieler ist immer derjenige, der gerade am weitesten hinten auf der Zeitleiste liegt. Es kann daher vorkommen, dass ein und derselbe Spieler 2 Züge nacheinander ausführt. Solche Möglichkeiten geschickt auszunutzen, ist ein taktisches Schlüsselelement des Spiels.

Example

Alle Spieler haben mehrere Züge ausgeführt und der Ork-Spieler liegt am weitesten vorne. Die Spieler von Basilisk und Zerberus stehen im selben Bereich; der Basilisk ist dort schon länger, also ist sein Spieler am Zug.

Der Spieler wählt das dritte Kärtchen, das 3 kostet. Der Spieler bewegt seinen Basilisken um 3 Bereiche weiter. Weil dort bereits der Ork steht, setzt er ihn auf den nächsten Felsen nach dem Ork.

Der Spieler legt das Kärtchen neben sein Monster (in diesem Fall hat das Kärtchen jetzt noch keine Auswirkung).

Der Spieler beendet seinen Zug, indem er die Kärtchen der Reihe nach links verschiebt und ein neues Kärtchen vom Stapel zieht und an das Ende der Reihe legt.

Die Zerberus-Spielerin ist als nächste am Zug und sie hat eine interessante Position. Weil die anderen Spieler 3 Bereiche vor ihr stehen, könnte sie 2 Züge nacheinander ausführen, falls sie jetzt ein Kärtchen wählt, das nur 2 kostet.

KÄRTCHEN UND IHRE EFFEKTE

Die Elemente eines Fürsorgekärtchens

- Herzen stehen für die Punkte, die du bei Spielende erhältst.
- Die Illustration zeigt dir den Effekt des Kärtchens.

Körperpflege deines Monsters

Kärtchen wie diese sorgen für die Körperpflege deines Monsters, wodurch sich der Level des angezeigten Körperteils erhöht. Wenn du ein Körperpflegekärtchen nimmst, erhöhst du den angezeigten Teil deines Monsters um 1 Level (indem du das gezeigte Monsterplättchen umdrehst bzw. ersetzt).

Sollte dieser Körperteil bereits bei Level 4 sein, kann der Level zwar nicht weiter erhöht werden, doch du kannst das Kärtchen dennoch nehmen und erhältst bei Spielende die darauf angegebenen Punkte.

Bei diesem Körperpflegekärtchen darfst du dir den Körperteil aussuchen, der sich um 1 Level erhöht.

Diamanten

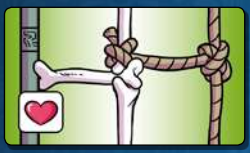
Einige Kärtchen bieten dir rote Diamanten, andere grüne. Wenn du zum Beispiel das links abgebildete Kärtchen nimmst, nimmst du dir 2 grüne Diamanten und lege sie zu deinem Spielerbogen.

Zeigt ein Kärtchen beide Sorten Diamanten, musst du dir 1 der Diamanten aussuchen. Dieses Kärtchen hier erlaubt dir also, entweder 1 roten oder 1 grünen Diamanten zu nehmen.

Diamanten können später bestimmten Kärtchen zugeordnet werden, die dir bei Spielende Punkte bringen. Jedes der hier gezeigten Kärtchen benötigt 1 Diamanten, um den angezeigten Punkt zu erhalten. Das obere Kärtchen erfordert 1 roten Diamanten. Das untere Kärtchen erfordert 1 grünen Diamanten.

Spielstunde!

Dein Monster spielt gerne – und das ist immer gut. Bei Spielende bekommst du Punkte entsprechend der Anzahl von Knoten auf Kärtchen wie diesen. Lasse Spielstundekärtchen in einer Reihe links neben deinem Monster liegen.



Dieses Spielstundekärtchen zeigt 1 Knoten.

Dieses Spielstundekärtchen zeigt 2 Knoten.

Kuschelecken

Kärtchen wie dieses helfen dabei, deinem Monster einen kuscheligen Schlafplatz zu verschaffen. Auf diesem Kärtchen ist 1 Symbol Kuschelecke, auf anderen gibt es aber auch 2 oder mehr. Du darfst so viele von diesen Kärtchen sammeln wie du möchtest. Bestimmte Ziel- und Wertungsplättchen beziehen sich auf die Anzahl von Symbolen Kuschelecke, die du gesammelt hast. Lege die Kärtchen mit Kuschelecken in zwei Reihen rechts von deinem Monster ab.

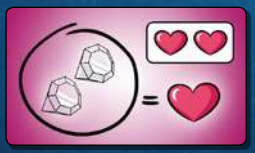
Besuch der Heilerin

Du solltest deinem Monster ein wenig medizinischen Beistand zukommen lassen. Dieses Kärtchen beeinflusst die Wertung bei Spielende. Mehrere davon zu haben ist besser, insbesondere wenn du viele Zielplättchen genommen hast (siehe später). Lege Heilerinkärtchen in die Nähe des Heilerinbereichs deines Spielerbalkens.

Habenwollen-Kärtchen

Die rosa Kärtchen zeigen Dinge, die dein Monster gerne haben möchte. Wenn du ein Habenwollen-Kärtchen nimmst, lasse es vor dir liegen. Zusammen mit anderen Kärtchen könnten es dir bei Spielende Punkte geben.

Dein Monster möchte spielen! Bei Spielende erhältst du 1 Punkt pro Knoten auf deinen Spielstundekärtchen.



Dein Monster mag Schätze. Bei Spielende bekommst du 1 Punkt pro 2 Diamanten in deinem Besitz, egal welcher Farbe. (Dieses Kärtchen verleiht dir außerdem 2 zusätzliche Punkte, was in der oberen rechten Ecke angezeigt wird.)

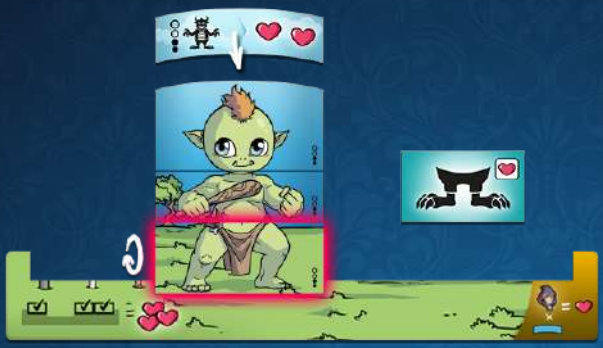
Dein Monster möchte sauber sein. Bei Spielende erhältst du 1 Punkt pro Level des angegebenen Körperteils. Beispielsweise würde dir dieses Kärtchen 4 Punkte verleihen, wenn du die Beine bis zu Level 4 gepflegt hättest. Wären sie auf Level 1 geblieben, würdest du immerhin 1 Punkt bekommen.

Dein Monster möchte es bequem haben. Bei Spielende bekommst du 1 Punkt pro 2 Symbole Kuschel-Ecke, die du sammeln konntest. Beispielsweise würden dir 4 oder 5 Symbole Kuschelecke 2 Punkte bringen. (Dieses Kärtchen verleiht dir außerdem 1 zusätzlichen Punkt, was in der oberen rechten Ecke angezeigt wird.)

Zielplättchen

Zielplättchen sind Belohnungen für den ersten Spieler, der ein bestimmtes Ziel erfüllt. Wenn du ein Kärtchen nimmst, welches das Ziel eines Plättchens vervollständigt, nimmst du dir das Plättchen sofort und erhältst die angezeigte Anzahl Punkte. Niemand sonst kann jetzt noch Punkte durch dieses Plättchen erhalten.

Eine Erklärung aller Zielplättchen befindet sich auf der Rückseite dieses Regelhefts.



Beispiel: Der Ork-Spieler wählt ein Kärtchen, das dem Baby-Ork eine Fußpflege verpasst. Der Spieler dreht das Plättchen mit den Ork-Beinen um, womit diese jetzt auf Level 2 sind. Weil sich der Spieler in früheren Zügen bereits um Kopf und Torso des Baby-Orks gekümmert hat, sind alle Körperteile des Orks nun auf Level 2. Damit ist ein Ziel erfüllt. Weil der Spieler der erste ist, der dieses Ziel erfüllt hat, nimmt er sich das Zielplättchen, das bei Spielende 3 Punkte wert sein wird. Kein anderer Spieler darf sich das Plättchen jetzt noch nehmen. Der Spieler behält das Fußpflege-Kärtchen; es wird bei Spielende 1 Punkt wert sein.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, wenn das letzte Kärtchen des Stapels in die Anlagereihe gelegt wird. **Alle Spieler haben dann noch exakt 1 Zug.** (Der Spieler, dessen Zug das Spielende ausgelöst hat, bekommt also auch noch 1 Zug.)

Die Spieler haben ihren letzten Zug in der Reihenfolge, die wie üblich durch die Zeitleiste angegeben wird. Da man keinen weiteren Zug mehr erhält, braucht man für sein letztes Kärtchen nicht mehr zu bezahlen und auch keine Kärtchen in der Reihe verschieben. Am Ende deines Zugs entfernst du deine Monsterfigur aus der Zeitleiste, um anzuzeigen, dass du das Spiel beendet hast.

Wertung

Wenn alle Spieler fertig sind, dreht ihr den Spielplan auf seine Wertungsleiste. Jetzt geht es zur Punktevergabe. Der Spieler, der das Spiel beendet hat, hat jetzt die Aufgabe, die Spielfiguren zur Punktezählung auf der Wertungsleiste zu verschieben.

1. Wertet zuerst alle Herzen, die jeder Spieler auf seinen genommenen Kärtchen hat.
   - Wenn du Kärtchen besitzt, die nur mit Diamanten Punkte erzeugen, kannst du deine Diamanten solchen Kärtchen zuordnen. Jeder Diamant darf aber nur 1 solchen Kärtchen zugeordnet werden. Wenn eine solches Kärtchen keinen Diamanten erhält, bekommst du diese Punkte nicht.
2. Wertet alle Herzen, die von Zielplättchen stammen, welche der jeweilige Spieler gesammelt hat. (Das sind die Punkte, die nur derjenige bekommt, der das Ziel zuerst erreicht hat.)
3. Werte alle Punkte deiner Habenwollen-Kärtchen. *(Sie sind auf Seite [5] erklärt.)*
4. Werte die Punkte, die auf deinem Spielerbalken angegeben sind:
   Du erhältst 3 Punkte, wenn du mindestens 1 Spielstundekärtchen hast und mindestens 2 Kuscheleckе-Kärtchen. D. h., wenn du mindestens je 1 Kärtchen in den 3 Reihen rechts von deinem Monster hast (full line). If you fulfill another line, you can score another 3 points etc.
5. Wenn du Heilerin-Besuche hast, multiplizierst du die Anzahl der Besuche mit der Anzahl von blauen Zielplättchen und erhältst entsprechend viele Punkte.
6. Werte die Punkte für jedes der vier gelben Wertungsplättchen. Sollte ein Wertungsplättchen die gesammelten Diamanten der Spieler werten, dann zählt jeder seine Diamanten, die er Kärtchen zugeordnet hat sowie seine übrigen Diamanten.

Das Spiel gewinnen

Es gewinnt das kleine Monster, um das du dich so aufopfernd gekümmert hast. Du kannst es jetzt ruhigen Gewissens nach Hause schicken. *(In Wahrheit gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.)*

Wertungsbeispiel

1. Michael hat 5 Herzsymbole gesammelt. Er hat außerdem 1 Herzsymbol, für das er mit einem schwarzen Diamanten bezahlen kann. Damit erhält er 6 Punkte.
2. Er hat 6 Punkte durch Zielplättchen.
3. Sein Habenwollen-Kärtchen verleiht ihm 1 Punkt für je 2 Symbole Kuschel-Ecke. Da er 6 davon hat, bekommt er 3 Punkte.
4. Weil er mindestens 1 Spielstundekärtchen hat und mindestens 2 Kuschelecke-Kärtchen, bekommt er 3 Punkte. *(If he had one comfy bed tile more, he could score another line for 3 points for total of 6 points.)*
5. Er besitzt 2 Heilerin-Besuche und 3 Zielplättchen. Miteinander multipliziert, gibt ihm das 6 Punkte.
6. **A)** Er hat 2 Diamanten, die ihm 2 Punkte geben.
   B) Er besitzt 6 Symbole Kuschelecke, aber auch Kathy hat so viele. Damit haben sie einen Gleichstand für den ersten (und zweiten) Platz und müssen sich die 8 Punkte teilen. Also hat Michael 4 Punkte.
   C) Alle Teile seines Basilisken sind mindestens auf Level 2 gepflegt, daher bekommt er 4 Punkte.
   D) Michael hat 2 Knoten, der ihm 2 Punkte bringt. *(Das ist trotzdem gut. Hätte er diesen Knoten nicht, hätte das Wertungsplättchen nämlich dafür gesorgt, dass er 1 Punkt verliert.)*

Total for Michael is 36 points. Because this is more then maximum of the score track, you can use 30-point marker to visualize this amount on it.

Author: Vladimír Suchý
Illustrations: Jana "Yuffie" Kiliánová
Graphic design: Radek "rbx" Boxan
Production: Kateřina Suchá
Rules: Jason Holt

Testers: Kája, Vojta, Klárka, Katka, Vodka, Míša, Aginka, Bětuška, Lucinka, Vendy, Zuzanka, Martínek, Amálka, Ondra, Vojta, Tomík, Max, Matěj, Lucka, Radek, Miloš Procházka, Pogo, Lucka H., Dilli, Kendy, Láďa Smejkal and players in his Svět deskových her, Dan Frejek with his family, Viktor and visitors of Velryba club, Fanda Horálek, Rumun a Monika; players from gaming sessions in Podmitrov, Beskydské zimní hrátky, Otcové na vodě Vltava 2019, Ken Hill, Paolo Veronica

Special thanks to our children Klárka, Vojta and Kája who were the biggest motivation for us.

ÜBERSICHT DER ZIELPLÄTTCHEN

Du erhältst 1 Punkt, wenn dein Monster das erste ist, das von der Heilerin zum zweiten Mal besucht wird.

Du erhältst 2 Punkte, wenn du der erste Spieler bist, der mindestens 1 Diamanten jeder Farbe hat.

Du erhältst 2 Punkte, wenn dein Monster das erste ist, dessen Körperteile zuerst auf mindestens Level 2 gepflegt wurden.

Du erhältst 2 Punkte, wenn dein Monster das erste ist, dessen Torso zuerst auf Level 2 gepflegt wurde.

Du erhältst 2 Punkte, wenn du der erste Spieler bist, der mindestens 4 Symbole Kuschel-Ecke hat.

Du erhältst 2 Punkte, wenn du der erste Spieler bist, der mindestens 3 Knoten auf Spielstunde-Kärtchen hat.

ÜBERSICHT DER WERTUNGSPLÄTTCHEN

Erhalte Punkte gemäß dem niedrigsten Körperteil deines Monsters. Wenn alle Körperteile mindestens bei Level 2 sind, erhältst du 4 Punkte. Sind sie bei Level 3, erhältst du 6. Sind alle bei Level 4, erhältst du 12.

Sollte auch nur 1 Teil bei Level 1 sein, erhältst du keinen Punkt. Stattdessen verlierst du 3 Punkte pro Körperteil bei Level 1.

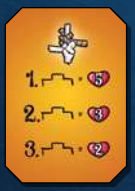
Erhalte Punkte gemäß der Anzahl Knoten, die du im Spiel gesammelt hast. Beispielsweise würde dieses Kärtchen für 1 Knoten 0 Punkte vergeben, jedoch 9 Punkte für 5 oder mehr Knoten.

Wenn du gar keine Knoten gesammelt hast, verlierst du 1 Punkt.

Erhalte Punkte gemäß der Anzahl Diamanten, die du im Spiel gesammelt hast (ihre Farbe ist egal). Beispielsweise wären bei diesem Kärtchen 4 Diamanten 6 Punkte wert.

Pro komplementäres Paar Diamanten (einer rot, einer schwarz) bekommst du 3 Punkte.

Wenn du gar keine Diamanten gesammelt hast, verlierst du 1 Punkt.



Erhalte Punkte gemäß der Anzahl Knoten, die du im Vergleich zu den anderen Spielern gesammelt hast. Wer die meisten Knoten gesammelt hat, erhält 5 Punkte, der zweite erhält 3, der dritte 2. Bei Gleichständen zählt ihr die Punkte zusammen, teilt sie gleichmäßig unter den am Gleichstand beteiligten Spielern auf (übrige Punkte verfallen). Beispielsweise teilen sich zwei Spieler, die auf dem zweiten Platz sind, die Punkte für den zweiten und dritten Platz. Also haben sie 5 Punkte, die sie aufteilen müssen. Jeder bekommt 2, der übrige Punkt verfällt.

Spieler ohne Knoten erhalten keinerlei Punkte durch dieses Plättchen.

Hier gilt dasselbe wie oben beschrieben, außer dass es um Kuschelecken geht. Nehmen wir an, dass 2 Spieler einen Gleichstand bei den Kuschelecken haben. Sie teilen sich 10 Punkte, jeder bekommt also 5. Nehmen wir an, die nächsten beiden Spieler haben ebenfalls Gleichstand. Sie haben dann einen Gleichstand beim dritten Platz, nicht beim zweiten. (die Punkte für den zweiten sind ja bereits an die ersten beiden Spieler gegangen). Also teilen sie die 2 Punkte für den dritten Platz, was jedem 1 Punkt bringt.

Spieler ohne Symbole Kuschelecke erhalten keinerlei Punkte durch dieses Plättchen.