

MONSTERREGELN der



- **Monster dürfen das Handelsviertel NICHT betreten!**
(Ausgenommen von dieser Regel sind die Goblinmechaniker, die das Handelsviertel betreten, aber unter keinen Umständen dort kämpfen dürfen).
- **Besiegte Helden** dürfen für **max. 2 Minuten ins Gefängnis** geschickt werden. Andere Helden dürfen den Gefangenen frei ticken, wenn das Gefängnis unbewacht ist. Nach Ablauf der 2 Minuten wird der Held wieder frei gelassen (hat allerdings nur 1 Lebenspunkt). Wenn der Held auf dem Weg ins Handelsviertel ist, darf er nicht erneut gefangen genommen werden. Greift der freigelassene Held dennoch an, darf sich das Monster wehren.
- Türen dürfen **nicht** zugehalten werden, es darf auch nicht dagegen gedrückt werden! Es darf nicht durch die Türen gekämpft werden.
- Monster dürfen sich in den Eingangsbereichen zum Handelsviertel nicht aufhalten.
- Schutzzauber müssen beachtet werden:
 - Helden mit Angstlichter dürfen NICHT angegriffen werden (sofern sie **nicht** kämpfen)
 - Schutzzauber (Schildamulett / blauer KRISTALL) schützen den Magier vor dem angeleuchteten Monster
(Diese Regel gilt für alle Monsterarten, pro Schutzzauber ein Monster auf Abstand halten) Monster dürfen es den Helden nicht zu schwer machen, damit die Helden noch ihre Aufträge lösen können
- Monster, die Helden unter ihren „Schutz“ stellen, müssen damit rechnen, dass sie von anderen Monstern angegriffen werden.
- Monster bekommen nur ihre eigenen Lebenspunkte zurück, wenn sie besiegt wurden. Wenn das besiegte Monster **1 Minute am Boden** gelegen hat, erhält es automatisch alle seine Lebenspunkte zurück.
- Masken können gegen einen **Pfand** in Höhe von 5 Euro am Tresen geliehen werden. Wenn keine Masken mehr verfügbar sind, können keine weiteren Spieler als Monster spielen
- Masken werden im Foyer (außerhalb des Labyrinths) **abgenommen!**
- Alle ausgeliehenen Spielmaterialien (Dolche, Masken etc.) müssen nach Ablauf der Aufträge wieder am Tresen abgegeben werden.
Kein Horten am Platz!