

Goblinstadt GmbH

# Monsterregeln der Goblinstadt



Ronja Maier  
31.5.2022

# Monsterregeln

Jeder Spieler kann, wenn er auf der zweiten Charakterkarte die Hälfte mit Stempeln gefüllt hat, eine Monsterprüfung ablegen. Ausgenommen davon sind Geburtstagsgäste: in diesem Fall muss es mit dem Geburtstagskind abgesprochen sein.

Nach der Prüfung muss das Monster **sofort** eine halbe Stunde Monster spielen.

1. Monster lassen ihre Maske im Gossenviertel auf!  
Kurz lüften ist in Ordnung, aber wer Monster spielt, der muss auch seine Monstermaske tragen.
2. Die Masken werden im Foyer und im Handelsviertel abgenommen!
3. Masken können gegen ein Pfand in Höhe von 5 Euro am Tresen geliehen werden. Wenn keine Masken mehr verfügbar sind, können keine weiteren Spieler als Monster spielen.  
(AUSGENOMMEN sind Spieler mit eigenen Monstermasken)
4. Das Schlitzohr muss das zweite Gesicht (die Tarnkappe) unbemerkt von den Monstern aufsetzen und darf nicht damit kämpfen, sonst ist die Tarnung aufgefliegen!
5. Monster dürfen das Handelsviertel NICHT betreten!
6. (Ausgenommen von dieser Regel sind die Goblins, die das Handelsviertel betreten aber unter keinen Umständen dort kämpfen dürfen).
7. Türen dürfen nicht zugehalten werden!  
Es darf auch nicht gegen die Türen gedrückt oder durch die Türen gekämpft werden!
8. Monster dürfen sich nicht in den Eingangsbereichen zum Handelsviertel aufhalten und auch nicht den Eingangsbereich blockieren!
9. Monster dürfen es den Helden nicht zu schwer machen, damit die Helden noch ihre Aufträge lösen können.
10. 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 noch 1 Lebenspunkt). Wenn der Held auf dem Weg ins Handelsviertel ist, darf er nicht erneut gefangen genommen werden (10 Sekunden Weglaufzeit sind zu gewähren).  
Greift der freigelassene Held dennoch an, darf sich das Monster wehren.  
Bitte achtet darauf, nicht immer die gleichen Helden gefangen zu nehmen.
11. Monster, die Helden unter ihren „Schutz“ stellen, müssen damit rechnen, dass sie von anderen Monstern angegriffen werden.
12. 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.
13. Es gelten auch für Monster immer noch die allgemeinen Kampfregeln.
14. Gegner werden nicht verspottet oder beleidigt. Geht fair miteinander um!
15. Die Regeln für Duelle müssen beachtet werden.  
Herausgeforderte Monster/Helden müssen sich einem Duell stellen.  
**Die Einzigen mit Duellfähigkeit sind Krieger und Orks.**
16. Schutzzauber müssen beachtet werden:  
Schutzzauber (Schildamulett/blauer Kristall) schützen den Magier vor dem angeleuchteten Monster.  
(Diese Regel gilt für alle Monsterarten. Pro Schutzzauber kann ein Monster auf Abstand gehalten werden.)
17. Bannzauber und Finten müssen angenommen werden. Auf den Kartenrückseiten steht genau, was zu beachten ist und wie du den Zauber wieder abschütteln kannst.
18. Alle ausgeliehenen Spielmaterialien (Dolche, Masken etc.) müssen nach Ablauf der Aufträge wieder am Tresen abgegeben werden. Kein Horten am Platz!
19. Die Monstermasken sorgsam behandeln! Reißt nicht an ihnen und stellt die richtige Länge mit den Kordelstoppfern ein! Bitte immer zuerst den Stopper lösen bevor die Maske abgenommen wird!