

Goblinstadt GmbH

Monsterregeln der Goblinstadt



Ronja Maier
09.01.2026

Monsterregeln

Jeder Spieler kann, wenn er auf der zweiten Charakterkarte die Hälfte mit Stempeln gefüllt hat, eine Monsterprüfung ablegen.

Nach der Monster-Prüfung muss **sofort** eine halbe Stunde als Monster gespielt werden.

Monster kämpfen gegen die Helden im Gossenviertel und lösen keine Aufträge.

Nach einer **halben Stunde** melden sich die Monsterspieler am Gildentresen und erhalten **10 Rohstoffe** als Belohnung.

Monsterverhalten

1. Monster haben im Handelsviertel **nichts** verloren!
2. Monster dürfen sich nicht in den Eingangsbereichen zum Handelsviertel aufhalten, oder diese Bereiche blockieren! Türen dürfen nicht zugehalten werden! **Haltet euch beim Kämpfen von Türen fern.**
3. Es gelten auch für Monster immer noch die allgemeinen Kampfregeln.
4. Gegner werden nicht verspottet oder beleidigt. **Geht fair miteinander um!**
5. Monster dürfen es den Helden nicht zu schwer machen, damit die Helden noch ihre Aufträge lösen können.
6. Besiegte Helden dürfen für **max. 2 Minuten** ins Gefängnis geschickt werden. Freie Helden dürfen Gefangene 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 (Gebt 10 Sekunden Zeit zum fliehen). Greift der freigelassene Held stattdessen an, dürfen sich Monster wehren. **Bitte achtet darauf, nicht immer die gleichen Helden gefangen zu nehmen.**
7. Monster, die Helden unter ihren „Schutz“ stellen, müssen damit rechnen, dass sie von anderen Monstern angegriffen werden.
8. Monster bekommen ihre Lebenspunkte nur zurück, wenn sie besiegt wurden. **Monster können sich nicht zwischen den Kämpfen heilen.** Besiegte Monster erhalten nach 1 Minute am Boden alle ihre Lebenspunkte zurück.



Sonderregeln für Fähigkeiten

Duelle: Helden und Monster mit dieser Fähigkeit erkennt man am roten Fähnchen an ihrem Gürtel. Die Regeln für Duelle müssen beachtet werden: Herausgeforderte Monster/Helden müssen sich einem Duell stellen. In ein Duell darf sich nicht eingemischt werden und es endet sobald einer der Duellanten besiegt wird.

Schutzzauber: Schutzzauber (Schildamulett/blauer Kristall) schützen Magier vor dem angeleuchteten Monster. Diese Regel gilt für alle Monsterarten. Pro Schutzzauber kann ein Monster auf Abstand gehalten werden.

Banne und Finten: Bannzauber und Finten müssen angenommen werden. Auf den Kartenrückseiten steht genau, was zu beachten ist und wie du den Zauber wieder abschütteln kannst. Bitte denkt daran die Karten zum Heldengildentreten zurück zu bringen.

Zweites Gesicht: Spione, die unbemerkt eine Banditenmaske aufsetzen (Zweitesgesicht Fähigkeit) sind so lange unsichtbar, bis sie diese Maske absetzen oder angreifen.

Masken und Ausrüstung

Montermasken müssen im Gossenviertel getragen werden. Im Handelsviertel, um die Belohnung abzuholen, und im Foyer werden Masken immer abgesetzt.

Masken können gegen ein Pfand in Höhe von **5 Euro** (passend abgezählt) am Tresen geliehen werden. Wenn keine Masken mehr verfügbar sind, können keine weiteren Spieler als Monster spielen. (Abgesehen von Spielern mit eigenen Montermasken)

Die Montermasken werden gut behandelt! Reißt nicht an ihnen und stellt die richtige Länge mit den Kordelstopfern ein! **Bitte immer zuerst den Stopper lösen bevor die Maske abgenommen wird!**

Alle ausgeliehenen Spielmaterialien (Dolche, Masken, rotes Fähnchen etc.) müssen nach Ablauf der Aufträge wieder am Tresen abgegeben werden.

