

- 1) Der Spielplan kommt in die Tischmitte.
- 2) Alle 206 Carnival-Karten mischen und als Stapel verdeckt bereitlegen.
72 Länder, 78 Monster, 13 Mitarbeiter, 22 Events, 21 Geheime Ziele
- 3) Mischt die 7 Saison-Karten und zieht 4 davon. Legt diese verdeckt auf das vorgesehene Feld des Spielplans.
- 4) Legt alle Kredite je nach Art auf die 2 vorgesehenen Flächen des Spielplans.
- 5) Jeder Spieler erhält 1 Tableau und 4 Kronen.
Restliche Kronen + Jägermarker + Königliche Jägerwürfel auf Spielplan legen.
- 6) Mischt die 10 Start-Länder und gibt jedem Spieler 2 davon. Unten rechts auf den Länderkarten steht "LAND - START". Die Start-Länder werden offen neben Eure Tableaus gelegt. Restliche Start-Länder kommen in die Schachtel zurück.

Eine Partie geht über 4 Runden (Saisons) zu je 4 Phasen. SP = Siegpunkte.

1 - Saison-Karte aufdecken:

- ◆ Deckt die oberste Karte vom Saison-Stapel auf. Sie hat 2 Funktionen:
 - a) 1-mal je Saison kann jeder Spieler gezeigten Bonus (2 Kronen) erhalten.
 - b) Zum Saison-Ende (Phase 4) gibt es die Saison-Karte als Trophäe.

2 - Carnival-Karten erbeuten + ausspielen:

alle spielen gleichzeitig

- ◆ Jeder Spieler erhält verdeckt 8 Carnival-Karten auf die Hand. Folgende Schritte werden **8-mal** ausgeführt:
 - 1) Wählt jeweils 1 eigene Handkarte aus und legt sie verdeckt oben mittig auf Euer Tableau. Sie gilt als ERBEUTET.
Im 2. bis 8. Durchlauf nimmt man die vom Nachbarn erhaltenen Karten auf und wählt daraus 1 Karte.
 - 2) Eure restlichen Hand-Karten gebt Ihr zu Eurem Nachbarn, der sie vorerst verdeckt auf das linke bzw. rechte obere Feld seines Tableaus legt.
In Saison 1+3 gibt man nach links weiter, sonst nach rechts. Euer Tableau zeigt an, woher jeweils Nachbar-Karten kommen (Saison: 2/4, 1/3).
 - 3) Nun spielt man die erbeutete Karte aus ODER hebt sie für später auf.
- ◆ **Karte aufheben:**
 - ➡ Es ist 1 Krone an die Bank zu zahlen. Reicht das Geld nicht aus, muss man Kredit aufnehmen. Kredite werden nicht getilgt und bringen je 5 Minus-SP.
 - ➡ Aufgehobene Karten liegen verdeckt auf eigenem Tableau (unten links) + können jederzeit ins Spiel gebracht werden (aber nicht in Phase 3, der Gefahren-Phase). Es gelten die üblichen Bedingungen/Kosten.

1 Beute-Karte ausspielen:

➡ **Länder-Karten:**

Landtyp

Dunkellande:	grau
Höhlen:	braun
Wolkenlande:	gelb
Wald:	grün
Tiefsee:	blau
Traumlande:	lila

(Keine Startkarten)

Land-Punkte braucht man für das Ausspielen von **Monster-Karten**.
Je Saison darf man jeden LP nur 1-mal einsetzen. Ausgespielte Monster zu Länderkarten zuordnen.

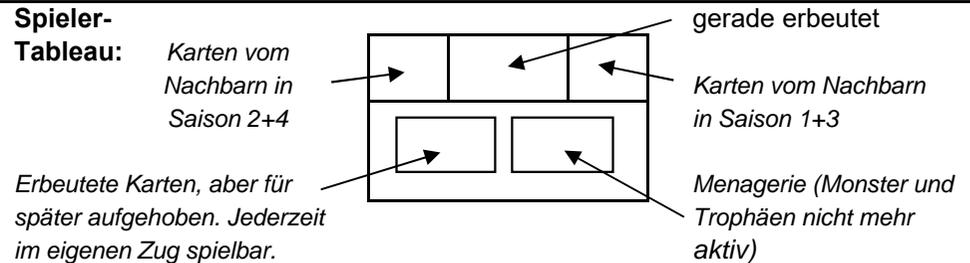
Land-Punkte (1 - 3 LP)
"Entferntes Land"-Symbol

Beispiele

Monster-Stufe
Land-Symbol
Gefahren-Symbole
SP

➡ Ausgespielte Länderkarten sortiert man nach Regionen vor sich.
"Entfernte Länder" erfordern, dass man schon 1 - 2 Länder (Anz. Symbole auf "Entf. Länderkarte") der selben Region (z.B.: Tiefsee) ausliegen hat.

Spieler-Tableau:



Jedes Monster stammt aus 1 der 6 Regionen. Das Ausspielen eines Monsters erfordert LP der entsprechenden Region. Monster-Stufe = erforderliche LP.

Gefährliche Monster: Aufgerissenes Raubtiermaul, siehe Phase 3. Dann sind Jäger erforderlich (Käfige erwürfeln).

Monster-Lehre: Ziehe so viele Carnival-Karten vom Stapel, wie "x" zeigt. Spiele sie sofort aus ODER hebe sie kostenlos auf für später, verdeckt auf Deinem Tableau unten links.*

Traumlande-Monster: Das sind Joker. Man kann sie zu jedem beliebigen Landtyp spielen. Beim Ausspiel entscheidet man, welche Land-Punkte man nutzt. Traumlande-Länderkarten sind nur verwendbar, um Traumlande-Monster daran auszuspieren!

Mitarbeiter-Karten:

Mitarbeiter helfen bei der Monstersuche.
Zahle 2 - 3 Kronen zum Ausspielen gemäß Angabe oben rechts auf der Mitarbeiter-Karte. Die Karte bleibt bis Spielende aktiv. Mitarbeiter mit dem "?" oben links spielt man als Länder-Karte aus und dreht sie entsprechend. Man sagt das Land an. Liegt das Land noch nicht aus, muss man sich den Namen merken.
Roland's Tip: Hier sollte man sich ggf. eigene Marker basteln.

Event-Karten:

1-maliger Effekt beim Ausspielen, danach Abwurf.

Geheime Ziel-Karten:

Zum Spielende prüft man diese auf Erfüllung und erhält ggf. Siegpunkte.

! **Die zuvor aufgeführten Schritte a - c werden 8-mal ausgeführt.**

3 - Gefahren-Probe:

◆ Jeder Spieler prüft, wie viele Gefahren-Symbole (roter Raubtierrachen) auf den Monstern abgebildet sind, die er in aktueller Saison ins Spiel gebracht hat. Jedes Symbol erfordert das Vorweisen bzw. Abgeben genau 1 Jägers.

◆ JÄGER gibt es wie folgt:

- Einer von Euch würfelt die 3 Würfel. Jeder Käfig = 1 Königlicher Jäger. Evtl. bei der Probe nicht genutzte Königliche Jäger verfallen.
- Jägermeister: Einige Mitarbeiter lassen Euch Gefahren-Symbole ignorieren. Man darf diese Mitarbeiter in jeder Saison verwenden.
- Jägermarker: Einige Events bringen solche Marker, die 1-mal nutzbar sind und danach abgeworfen werden. Ungenutzte Marker darf man behalten.

◆ Die Gefahren-PROBE:

Neutralisiert je 1 Gefahren-Symbol mit 1 Königlichem Jäger.
Danach wirken dann beim Spieler evtl. vorhandene Jägermeister.
Noch verbliebene Gefahren können 1:1 mit Jägermarkern bekämpft werden.
Nun noch nicht neutralisierte Gefahren-Symbole kosten je 3 Kronen.
Ggf. muss Kredit aufgenommen werden.

KREDIT: Er bringt 3 Kronen ein (kostet aber 5 SP zum Spielende).
nicht tilgbar Man kann je 3 Kredite in 1 konsolidierten Kredit tauschen.
Dieser bringt dann 15 Minus-SP zum Spielende.

4 - Ende der Saison:

A) Trophäe vergeben:

Wer die größte Summe aus SP (bzw. Gefahren-Symbole in Gefahren-Saison) auf seinen Monstern vorweisen kann, erhält die aktuelle Saison-Karte in seine Menagerie. *Patt: Niemand erhält die Karte.*

B) Legt die Monster vor Euch in die eigene Menagerie.

Spielende: nach 4 Saisons

Tragt Eure SP in das Abrechnungsblatt ein:

- Summe SP aus Karten in Eurer Menagerie
- Summe SP aus Erfüllung geheimer Ziele
- Jede übrige Krone = 1 SP
- Jeder übrige Jägermarker = 1 SP
- Jede Trophäe = 3 SP
- Jeder Kredit = 5 Minus-SP bzw. 15 Minus-SP (konsolid.)

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. *Patt: Es gibt mehrere Sieger.*

ANPASSUNGEN FÜR DIE PARTIE ZU ZWEIT:

Jeweils zu Saison-Beginn: Zu den 8 Carnival-Karten erhält man noch 1 persönlichen Stapel mit 7 verdeckten Carnival-Karten (nicht ansehen).

Karten erbeuten:

- 1 Hand-Karte verdeckt als Beute auf eigenem Tableau oben mittig ablegen.
- 1 Karte vom persönl. Nachziehstapel (wenn vorhanden) auf die Hand nehmen.
- 1 Karte von der Hand wählen und verdeckt auf den Ablagestapel legen.
- Restliche Handkarte(n) weitergeben.
- Die Beute-Karte aus Schritt a) ausspielen ODER aufheben (kostet 1 Krone).

*Für jede gezogene Karte kann separat entschieden werden: spielen / aufheben.
Das wurde mir so auch vom Verlag bestätigt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.02.23

Spieler-Tableau: Karten vom Nachbarn in Saison 2+4

gerade erbeutet

Karten vom Nachbarn in Saison 1+3

Erbeutete Karten, aber für später aufgehoben. Jederzeit im eigenen Zug spielbar.

Menagerie (Monster und Trophäen nicht mehr aktiv)

Spieler-Tableau: Karten vom Nachbarn in Saison 2+4

gerade erbeutet

Karten vom Nachbarn in Saison 1+3

Erbeutete Karten, aber für später aufgehoben. Jederzeit im eigenen Zug spielbar.

Menagerie (Monster und Trophäen nicht mehr aktiv)

Spieler-Tableau: Karten vom Nachbarn in Saison 2+4

gerade erbeutet

Karten vom Nachbarn in Saison 1+3

Erbeutete Karten, aber für später aufgehoben. Jederzeit im eigenen Zug spielbar.

Menagerie (Monster und Trophäen nicht mehr aktiv)

Spieler-Tableau: Karten vom Nachbarn in Saison 2+4

gerade erbeutet

Karten vom Nachbarn in Saison 1+3

Erbeutete Karten, aber für später aufgehoben. Jederzeit im eigenen Zug spielbar.

Menagerie (Monster und Trophäen nicht mehr aktiv)