BONUS-KUSCHELMONSTER

ERINNERN SIE SICH NOCH DARAN, DASS WIR IM DUNGEONPETZ-REGELBUCH GESAGT HABEN, SIE SOLLTEN DIE ÜBERZÄHLIGEN BEFESTIGUNGSELEMENTE AUFHEBEN? WENN SIE SICH DARAN GEHALTEN HABEN, KÖNNEN SIE JETZT DAVON PROFITIEREN – MIT DEN ZWEI VÖLLIG NEUEN VIECHERN, DIE WIR HIER PRÄSENTIEREN! MISCHEN SIE SIE EINFACH UNTER DEN VIECHER-HAUFEN. (NA GUT, BEIM ERSTEN SPIEL MIT DEN NEUEN VIECHERN SOLLTEN SIE SIE VIELLEICHT IN DIE OBERE HÄLFTE DES STAPELS MANÖVRIEREN, DAMIT SIE AUCH VERWENDET WERDEN ...) IM FOLGENDEN FINDEN SIE DIE BESCHREIBUNGEN UND DIE NÖTIGEN SONDERREGELN FÜR DIE BEIDEN KUSCHELMONSTER:

MAMPFI

Mampfi mag jeden, der ihm etwas zu futtern gibt. Er kann sogar zu komplett anderem Verhalten dressiert werden, wenn man ihn nur richtig füttert. Hauptsache Futter.

WECHSELLAUNER

Wechselbälger sind in vielen Fantasy-Welten bekannt und berühmt, was bedeutet, dass ihre stimmungswandelnden Kollegen, die Wechsellauner, ein bisschen hinter ihnen zurückstehen.

Der erste Balken auf Mampfis Werterad ist regenbogenfarben. Das heißt, er hat genau die Farbe, die Sie wünschen.

Bevor Sie Karten ziehen legen Sie eine Karte einer beliebigen Farbe (kein Trank) verdeckt vor sich aus. Für den Rest der Runde wird der regenbogenfarbige Balken so gewertet, als habe er genau diese Farbe: Sie ziehen eine zusätzliche Karte in dieser Farbe, wenn Sie Karten ziehen, und Sie ordnen Mampfi eine zusätzliche Karte in dieser Farbe zu.

Diese Wahlfreiheit hat aber auch Nachteile: Die ausgewählte Karte bleibt die komplette Runde vor Ihnen liegen, kann also nicht genutzt werden. Das bedeutet, dass Sie eine Karte dieser Farbe weniger zur Auswahl haben. (Das bedeutet, dass Sie – falls Sie kein Buch in passender Farbe haben – alle gezogenen Karten dieser Farbe gebunden haben). Am Ende der Runde nehmen Sie die Karte wieder auf die Hand, so dass Sie für die nächste Runde wieder die korrekte Anzahl Karten halten.

Wenn Mampfi größer wird, erscheint ein zweiter regenbogenfarbiger Balken. Jetzt müssen Sie vor dem Kartenziehen zwei Karten verdeckt vor sich legen, um die aktuelle Farbe des Regenbogen-Balkens festzulegen. Das bedeutet auch, dass Sie nicht für beide Balken dieselbe Farbe wählen können, es sei denn, Sie besitzen ein passendes Buch und dadurch mehr Karten einer Farbe auf der Hand.

WECHSELMAMPFER

Mampfi liebt Fleisch. Aber ab und zu, kommt er in seine "Oh, ich bin zu fett"-Stimmung und will nur noch makrobiotisches Gesundfutter. Und wenn er dann an seinem Vollwert-Salatblatt herum knabbert, träumt er von saftigen Steaks ...

Um herauszufinden, was Mampfi gerade mag, schauen Sie auf die Rundenzahl: in ungeraden Runden will er nur Fleisch, in geraden Runden nur Gemüse. Dies gilt sowohl für die Futter-Marker als auch für Sondereffekte des Käfigs oder Anbaus. Das ... Irgendwas aus der Wunderkiste frisst Mampfi in allen Fällen.

KNOCHI

Knochi ist eigentlich gar kein Kuschelmonster. Ursprünglich war er ein Kobold wie wir alle. Aber dann hat ihn seine Liebe zu Schlaftränken umgebracht. Eine echte Liebe über den Tod hinaus. Seine Koboldkollegen waren ein bisschen verwirrt, was sie mit einem tranksüchtigen Skelett anfangen sollten. Also haben sie ihn als neuen Typ Kuschelmonster verhökert.

TRANKSUCHT

Knochi muss zusammen mit seinem Fläschchen verkauft werden ... er lässt es einfach nicht los.

Knochi gibt's im Pack mit einem Trank! Wenn Sie Knochi kaufen, ziehen Sie eine Karte vom Trankstapel, genauso, wie wenn Sie das Hospital besuchen.

SCHLÄFT NICHT

Schade, wenn man so gerne schlafen will, aber ein Skelett ist. Keine Augenlider und so ...

Tränke wirken bei Knochi etwas anders als gewohnt: Zwar können ihm Knochi in Phase 3 einen Trank anstelle einer Bedürfniskarte einer beliebigen Farbe zuordnen und auch die Bewertung in Phase 4 bedeutet, dass Sie eine Karte in der entsprechenden Farbe abwerfen müssen.

Der Trank versetzt Knochi jedoch nicht in einen glücklichen Schlaf. Wählen Sie stattdessen eines der vier Grundbedürfnisse Hunger, Spieltrieb, Aggro oder Zauber), wenn Sie mit Knochi in Phase 4 angeben. Die Trank-Karte wird dann für alle Zwecke (Bedürfnisermittlung, Ausstellungen, Verkauf) als entsprechendes Bedürfnis gewertet. Bei der Miss-Monster-Wahl zählt die Karte als Weiß.

Wenn Sie Knochi mehr als eine Trank-Karte zuteilen, müssen Sie für jede davon eines der Grundbedürfnisse wählen (dies können dieselben oder verschiedene sein).

NICHTSMAMPFER

Bitte ziehen Sie Knochi nicht mit vorgehaltener Nahrung auf ... kein Magen und so ...

Knochi frisst nichts, nicht einmal das ... Irgendwas aus der Wunderkiste. Für jedes Hunger-Bedürfnis, das Sie Knochi zuordnen (von roter oder gelber Karte oder nach Wahl von einer Trank-Karte), müssen Sie ihm einen Leidensmarker aufdrücken, da dieses Bedürfnis einfach nicht erfüllt werden kann. (Eigentlich ist das kein wirklicher Hunger, sondern nur die tiefe Traurigkeit, nichts mehr futtern zu können – die Wirkung ist aber dieselbe.)