

# DESTROY BOON!

## SPIELMATERIAL



4 Monsterwürfel



1 Spielbrett



87 Plastikwürfel



5 Beutel



12 Militäreinheiten aus Plastik



8 Monsterkarten



## EINLEITUNG

In „Destroy BCN!“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von riesigen Monstern, welche die schöne Stadt Barcelona in Schutt und Asche legen. Doch während sie dabei sind die Gebäude zu zerstören, versuchen Militäreinheiten (und andere Monster) sie aufzuhalten und zu vernichten. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten.

## SPIELAUFBAU

- 1) Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt, so dass es für jeden Spieler gut erreichbar ist.
- 2) Jeder Spieler erhält:
  - Einen Monsterwürfel und den Beutel der gleichen Farbe.
  - Eine zufällige Monsterkarte, die offen vor den Spieler abgelegt wird.
  - 10 Plastikwürfel, die in den eigenen Beutel gelegt werden.
- 3) Alle ungenutzten Monsterwürfel, Beutel und Monsterkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- 4) Die Militäreinheiten werden in den schwarzen Beutel gelegt.
- 5) Der Spieler, der am lautesten gähnen kann, wird der Startspieler.
- 6) Der Startspieler legt seinen Monsterwürfel - mit der Augenzahl 2 nach oben zeigend - auf eines der Startfelder. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Die Monsterwürfel können bei ihrer Platzierung in eine beliebige Richtung zeigen, solange die Augenzahl 2 oben liegt.
  - In einem Vier-Spieler-Spiel müssen die Spieler ihren Würfel auf das ihnen am nächsten gelegene Startfeld legen.
  - In einem Drei-Spieler-Spiel können die Spieler ihren Würfel auf ein beliebiges Startfeld legen.
  - In einem Zwei-Spieler-Spiel wird der Würfel des zweiten Spielers dem Würfel des ersten Spielers gegenüber gelegt.
- 7) Auf jedes Feld, auf dem sich kein Monster befindet, wird ein Plastikwürfel gelegt.
- 8) Die verbleibenden Plastikwürfel werden neben das Spielbrett gelegt und bilden den Würfelvorrat.

## SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, führen die Spieler solange ihre Züge aus, bis eine der Bedingungen erfüllt ist, die das Spielende einleitet. Während des Zuges eines Spielers muss dieser die nachfolgenden zwei Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge ausführen:

- A) Sein Monster bewegen
- B) Zwei Militäreinheiten aktivieren oder bewegen

## A) SEIN MONSTER BEWEGEN

Um sein Monster zu bewegen, bewegt der Spieler seinen Würfel rollend um bis zu so viele Felder weit wie die Augenzahl des Würfels zu Beginn seiner Bewegung anzeigt. Die Bewegung muss in einer geraden Linie erfolgen. Während der Bewegung darf die Bewegungsrichtung einmal in einem 90°-Winkel geändert werden.

Jeder Plastikwürfel, über den das Monster sich bewegt, wird in den Beutel des Spielers gelegt. Erst danach wird die Bewegung fortgesetzt.

Die Bewegung eines Monsters wird sofort beendet, wenn es:

- das Feld einer Militäreinheit oder eines anderen Monsters betreten oder
- das Spielbrett verlassen würde.

## ANGRIFFSHANDLUNGEN DER MONSTER

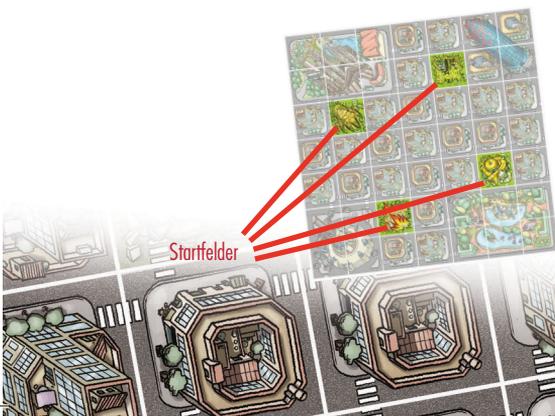
Falls die Bewegung eines Monsters durch eine Militäreinheit oder ein anderes Monster beendet wird, greift es sofort die entsprechende Militäreinheit, beziehungsweise das Monster an, indem es so viele Schadenspunkte zufügt, wie die Augenzahl des Würfels zu Ende der Bewegung anzeigt.

**Angriff gegen ein Monster:** Das angegriffene Monster entfernt so viele Plastikwürfel aus seinem Beutel wie es Schadenspunkte erhalten hat. Die Plastikwürfel werden zurück in den Würfelvorrat gelegt. Ein Spieler der nicht genug Würfel aus seinem Beutel entfernen kann, scheidet aus dem Spiel aus. Dies hat zur Folge, dass das Spiel endet.

**Angriff gegen eine Militäreinheit:** Falls die Anzahl der Schadenspunkte gleich oder höher der Stärke der Einheit sind (siehe Zwei Militäreinheiten aktivieren oder bewegen) ist die entsprechende Einheit vernichtet. Der Spieler nimmt diese Einheit und legt sie in seinen Beutel.

Beginnt ein Monster seine Bewegung auf einem Feld, welches schon an ein anderes Monster oder eine Militäreinheit angrenzt, führt es seinen Angriff aus, ohne sich vorher zu bewegen.

**Beispiel:** Der Monsterwürfel des roten Spielers zeigt eine 5 an. Er entscheidet sich dafür sich zu bewegen, um anschließend das blaue Monster anzugreifen zu können. Er bewegt sich 2 Felder weit nach rechts, indem er den Würfel rollend von Feld





zu Feld bewegt. Das erste Feld ist leer, aber das zweite Feld enthält einen Plastikwürfel, den der Spieler in seinen Beutel legt, bevor er sich auf das Feld bewegt. Mit der dritten Bewegung möchte sich der Spieler nach unten bewegen. Das Feld enthält ebenfalls einen Plastikwürfel, den sich der Spieler nimmt und in seinen Beutel legt, bevor er seinen Monsterwürfel auf dieses Feld rollt. Der Monsterwürfel zeigt nun die Augenzahl 4 an. Die vierte Bewegung würde ihn auf das Feld des blauen Monsters bringen, daher wird seine Bewegung beendet. Das rote Monster greift nun das blaue Monster an und fügt ihm 4 Schadenspunkte zu. Der blaue Spieler entfernt 4 Plastikwürfel aus seinem Beutel und legt sie zurück in den Würfelvorrat.

**B) ZWEI MILITÄREINHEITEN AKTIVIEREN ODER BEWEGEN**

Solange sich Militäreinheiten im schwarzen Beutel befinden, muss der Spieler Einheiten aktivieren. Sobald der Beutel leer ist, muss der Spieler stattdessen Einheiten bewegen.

**Zwei Militäreinheiten aktivieren**

Der Spieler nimmt zwei Militäreinheiten aus dem schwarzen Beutel und platziert jede von ihnen auf verschiedene Felder. Dabei müssen die folgenden Bedingungen eingehalten werden:

- 1 - Das Feld darf nicht von einem Monster oder einer anderen Militäreinheit besetzt sein.
- 2 - Das Feld darf nicht an ein Feld angrenzen, auf dem sich ein Monster befindet.

**Anmerkung:** Die Militäreinheit darf jedoch auf ein Feld mit einem Plastikwürfel gesetzt werden.

**Zwei Militäreinheiten bewegen**

**Anmerkung:** Sobald der schwarze Beutel leer ist, kann er zurück in die Spielschachtel gelegt werden. Die Spieler werden ab sofort nur noch Einheiten auf dem Spielbrett bewegen.

Militäreinheit	Stärke
Infanterie (Grün)	1
Gepanzertes Fahrzeug (Braun)	2
Luftwaffe (Blau)	3

Der Spieler bewegt nacheinander zwei beliebige Militäreinheiten auf dem Spielbrett. Eine Einheit bewegt sich in einer geraden Linie (sie darf nicht im 90°-Winkel abbiegen!) um so viele Felder weit, wie es ihrer Stärke entspricht. Die Bewegung einer Einheit wird auf dieselbe Weise beendet wie die Bewegung eines Monsters.

**ANGRIFFSHANDLUNG DES MILITÄRS**

Die Angriffe von Militäreinheiten werden genauso abgehandelt wie die Angriffe von Monstern, mit der Ausnahme, dass eine Militäreinheit niemals eine andere Einheit angreift. Wenn eine Militäreinheit ein Monster angreift, muss dessen Besitzer Plastikwürfel in Höhe der Stärke der Einheit aus seinem Beutel zurück in den Würfelvorrat legen.

**SPIELLENDE**

Das Spiel endet am Ende eines Spielerzuges wenn:

- sich 3 oder weniger Militäreinheiten auf dem Spielbrett und keine mehr in dem schwarzen Beutel befinden oder
- sich keine Plastikwürfel mehr auf dem Spielbrett befinden oder
- ein Spieler aus dem Spiel ausgeschieden ist.

Die Spieler addieren anschließend ihre Siegpunkte:

- 1 Siegpunkt pro Würfel im eigenen Beutel.
- 1 Siegpunkt für jeweils 3 Punkte Stärke der Militäreinheiten im eigenen Beutel.

**Beispiel:** Der blaue Spieler hat 2 Infanterie-Einheiten und 1 Gepanzertes Fahrzeug in seinem Beutel. Dies ergibt eine Gesamtstärke von 4, also erhält er dafür 1 zusätzlichen Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger. Im Falle eines Unentschieden wird der Spieler mit den meisten Punkten aus Militäreinheiten zum Sieger erklärt.

**4 SPIELER-SPIEL**

Bei einem 4-Spieler-Spiel treten die Spieler in zwei Teams gegeneinander an. Jeder Spieler muss zwischen den Mitgliedern des gegnerischen Teams sitzen.

Ein Monster ist nicht immun gegen die Attacks des eigenen Teammitglieds.

Am Ende des Spiels zählen die Spieler eines Teams ihre Siegpunkte indem sie die Inhalte ihrer Beutel zusammenlegen und dann die Siegpunkte wie in einem normalen Spiel bestimmen: 1 Siegpunkt pro Würfel und 1 Punkt für jeweils 3 Punkte Stärke der Militäreinheiten.

**Anmerkungen:**

Ausgehend vom weißen Feld: Die schwarzen Felder sind angrenzend.

Die schwarzen und grauen Felder sind umliegend. Felder sind leer, wenn sich auf ihnen weder Plastikwürfel noch Militäreinheiten oder Monster befinden.



## MONSTERÜBERSICHT

Jedes Monster hat eigene Spezialfähigkeiten, welche es ihm erlauben, während des Spiels besondere Aktionen auszuführen.

### KOLOMBIKUS

Nachdem zwei Militäreinheiten aktiviert oder bewegt wurden, kannst du bis zu zwei weitere Militäreinheiten auf dem Spielbrett bewegen.



### BARCKERKER

Nach seiner Bewegung kann Barckerker 1 seiner eigenen Plastikwürfel aus dem Beutel entfernen. Anschließend müssen alle umliegenden Monster 3 Plastikwürfel aus ihren Beuteln entfernen.

### TBD-80

TBD-80 erhält zu Beginn seines Zuges die Fähigkeiten aller Monster, die sich auf umliegenden Feldern befinden und behält diese Fähigkeiten bis zum Ende seines Zuges. Die betroffenen Monster können ihre Fähigkeiten während ihres nächsten Zuges nicht einsetzen.



### COPITONG

Wenn Copitong von einer Militäreinheit angegriffen wird, muss er einen Plastikwürfel weniger als der Stärkewert der Militäreinheit aus seinem Beutel entfernen (dies kann den Schaden durch eine Infanterie-Einheit sogar auf 0 reduzieren).

### CTHULHU

Nachdem CTHULHU bewegt wurde, kann er eine beliebige Anzahl von umliegenden Militäreinheiten bewegen. Diese Einheiten können während dieses Zuges nicht noch einmal bewegt werden.



### GAUDRAC

Wenn Gaudrac eine Militäreinheit zerstört, wird er auf das Feld der zerstörten Einheit gesetzt. Der Spieler nimmt alle Plastikwürfel auf, die sich auf diesem Feld befinden.

### VAMPILLÉ

Wenn Vampillé ein anderes Monster angreift, legt sie die Würfel, die das andere Monster verloren hat, in ihren eigenen Beutel.



### GODZINHA

Nachdem Godzinha sich bewegt, aber nicht angegriffen hat, greift er jedes Monster in derselben Reihe oder Spalte an und fügt jedem dieser Monster 2 Schadenspunkte zu.

## CREDITS

Autor: Toni Serradesanferm  
Illustrationen: Pepe Boada & Siscu Bellido  
Grafikdesign: Siscu Bellido  
Produktion: Pak Gallego

Spielregeln: Toni Serradesanferm  
Entwicklung: Santa Clara BCS  
Englische Übersetzung: Toni Ruiz Hudd  
Französische Übersetzung: Alex Putoud

Deutsche Übersetzung: Peer Lagerpusch, Marcel Dehlinger  
Lektorat der deutschen Übersetzung: Marcel Dehlinger, Pierre Dierks & Markus Klapper  
Katalanische Übersetzung: Toni Serradesanferm