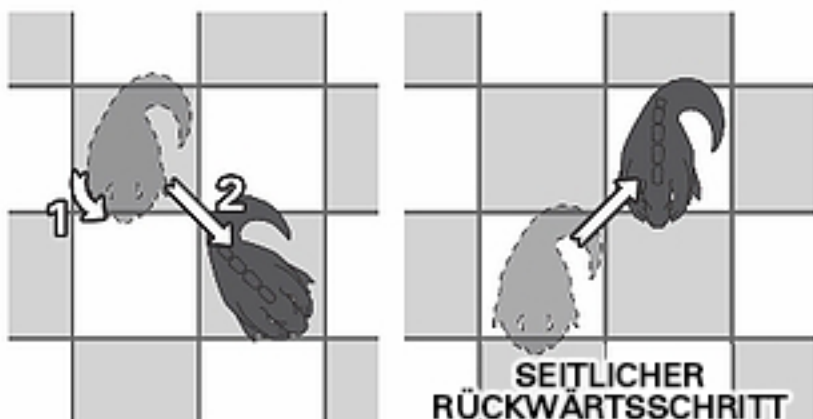


# MONSTER

Während der Kickstarter-Kampagne von Tank Chess wurde in den Kommentaren ein Witz über das Monster gemacht - und das sollte Folgen haben, denn das Interesse an diesem Kommentar war so groß, dass wir das Monster schließlich als spezielles und (bis dahin) regelfreies „Add-On“ angeboten haben (die Spieler sollten die Freiheit haben, sich die Regeln für das Monster selber auszudenken). Auf Nachfrage einiger Backer präsentieren wir euch hier aber nun doch die „offiziellen“ Regeln für das Monster.

## BEWEGUNG

Das Monster (M) bewegt sich nur sehr langsam und verfügt entsprechend nur über wenig Bewegungspunkte (*maximale Geschwindigkeit: 2*). Ein Bewegungspunkt kann dafür genutzt werden, das Monster um 45 Grad auf der Stelle zu drehen oder es ein Feld vorwärts zu bewegen. Bewegt sich das Monster rückwärts, so darf es sich um einen Schritt auf ein angrenzendes Feld bewegen, sich dabei aber nicht drehen; dies verbraucht alle Bewegungspunkte (*seitlicher Rückwärtsschritt*).

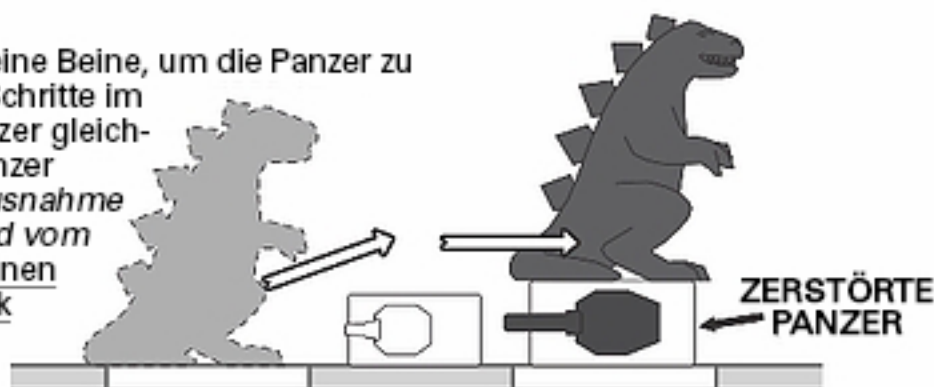


Während einer Bewegung kann das Monster Wasser und niedrige Hindernisse überqueren. Trifft es auf einen Baum, so stampft es diesen nieder - der Marker wird vom Spielbrett entfernt (das Monster kann zwei Bäume pro Zug niederstampfen). Schlamm verlangsamt es nicht, aber es kann auch keine hohen Hindernisse überqueren. Zerstörte Panzer (mit Ausnahme des UT) haben keinen Einfluss auf die Bewegung des Monsters - es kann sich darauf stellen oder die betreffenden Felder einfach überqueren.

## OFFENSIVFÄHIGKEITEN

Monster können gegnerische Panzer auf vier verschiedene Arten und Weisen zerstören:

**1. STAMPFEN:** Das Monster nutzt seine Beine, um die Panzer zu zerstören. Macht das Monster zwei Schritte im gleichen Zug, kann es auch zwei Panzer gleichzeitig zerstören. Die so zerstörten Panzer werden auf die Seite gedreht (mit Ausnahme des AO, der komplett zertrampelt und vom Spielfeld entfernt wird). Monster können auf diese Weise den Ultra-heavy Tank nicht zerstören, da dieser zu groß für diese Attacke ist.

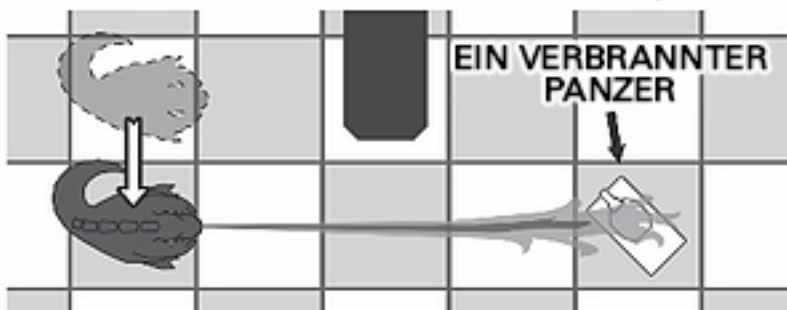


**1. DEN PANZER WERFEN:** Frei nach dem Motto „was die Beine nicht richten können, erledigen die Arme“ nutzt das Monster bei seiner zweiten Angriffsart eben diese, um Panzer, die nach dem Ende seiner Bewegung direkt vor ihm stehen, aufzuheben. Es kann sich hierbei um aktive oder zerstörte Panzer handeln, Ausnahmen sind hier HT, HB, ST und UT - diese sind zu schwer. Der hochgehobene Panzer darf dann sofort in eine der drei Vorwärts-Richtungen geworfen werden (*Reichweite: 2 bis 3 Felder*). Der geworfene Panzer wird dadurch zerstört. Landet er auf einem Feld, auf dem sich bereits ein Panzer befindet, gilt auch dieser als zerstört und beide Panzer werden aufeinander gestapelt und gelten ab sofort als hohes Hindernis. Geworfene Panzer können über jedes Hindernis „fliegen“ (analog der Angriffe durch Mortars und Howitzers).



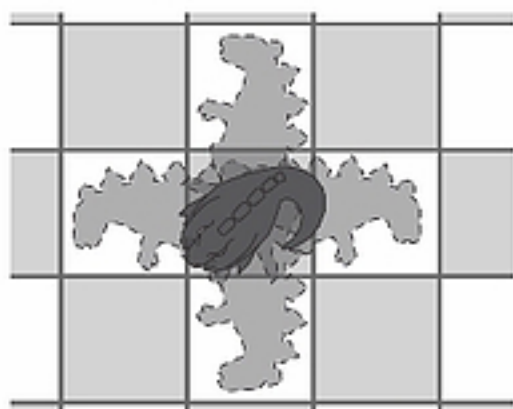
**3. MIT DEM SCHWANZ SCHLAGEN:** Das sich das Monster in seinem Zug bereits bewegt, kann es dann ein Ziel (mit Ausnahme von ST und UT) auf dem Feld hinter sich mit seinem Schwanz attackieren. Das zerstörte Ziel wird auf die Seite gelegt und verbleibt auf dem Spielbrett (mit Ausnahme des AO, der auch hier restlos vernichtet und vom Spielbrett entfernt wird).

**4. FEUER SPUCKEN:** Die letzte Angriffsmöglichkeit des Monsters ist sein Flammenatem, mit dem es in eine der drei Richtungen vor sich angreifen kann. Die Reichweite der Flamme beträgt 2 bis 4 Felder und ihre Hitze ist stark genug, um eine 0-Panzerung zu durchdringen (sie ist also mit einer I-Waffe gleichzusetzen). Ein Flammenangriff kann über alle Hindernisse hinweg erfolgen, solange es sich dabei nicht über hohe Hindernisse handeln (zu denen auch der UT sowie zwei übereinander gestapelte Panzer gehören). Das Monster kann in einem einzigen Zug gegnerische Einheiten sowohl während der Bewegung (Stampfen), wie auch direkt nach der Bewegung (Schwanzschlag oder Feueratem/Panzerweitwurf) zerstören. Es ist also in der Lage, in einem Zug bis zu maximal 4 Panzer (davon 2 durch das Stampfen) auszuschalten!

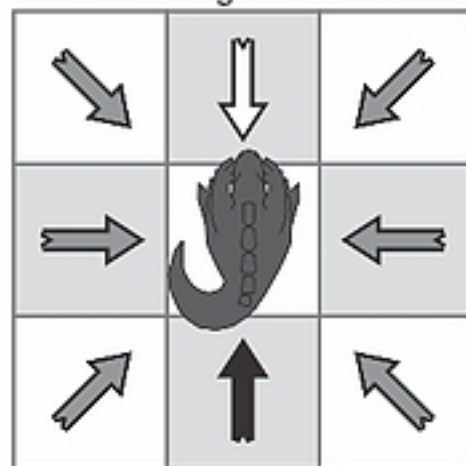
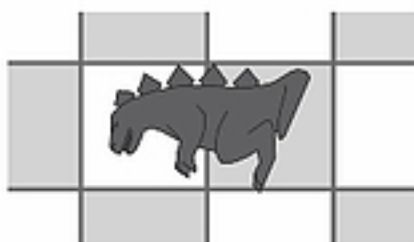


### SCHUPPEN (PANZERUNG)

Die Schuppen des Monsters gelten als Panzerung, doch ist beim Monster im Gegensatz zum Panzer die Front am Schwächsten geschützt, während der Rücken die höchste Panzerung aufweisen kann (II - III - IV). Durch die immense Größe des Monsters ist es nicht in der Lage, sich hinter aktiven oder zerstörten Panzern, Bäumen und Büschen zu verstecken (diese sind für das Monster nur niedrige Hindernisse). Monster können sich nur hinter hohen Hindernissen verstecken (zu denen z.B. auch der UT oder zwei aufeinander gestapelte, zerstörte Panzer gehören).



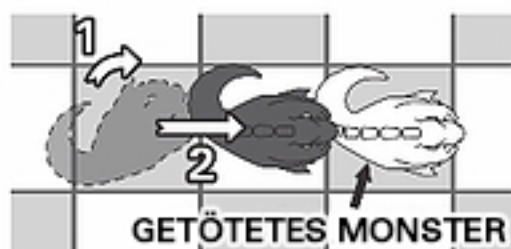
Mögliche Positionen, die ein totes Monster einnehmen könnte



Wurde das Monster besiegt, fällt es auf die Seite (der Spieler, der den tödlichen Schuss abgab, entscheidet, auf welche Seite das Monster fällt). Dadurch wird es zu einem Hindernis. Fällt das Monster auf ein niedriges Hindernis, einen Baum, Busch oder gar auf einen Panzer, so wird dieser zerstört und vom Spielbrett entfernt. Das Monster kann nicht auf oder über ein hohes Hindernis fallen.

### SICH DUELLIERENDE MONSTER

Monster können gegnerische Monster nur dann besiegen, wenn sie am Ende ihrer Bewegung auf dem Feld direkt hinter dem gegnerischen Monster stehen bleiben und korrekt zu dessen Rücken ausgerichtet sind. Sie töten ihren Gegenspieler dann mit roher Gewalt - das besiegte Monster geht zu Boden.



Wir hoffen, dass unsere Spieler die hier vorgeschlagenen Regeln noch weiter vervollständigen werden und uns in Zukunft dann mit neuen Schemata überraschen, in denen Monster eine größere Rolle spielen. Ihr könnt eure Vorschläge gerne bei BGG posten, so dass andere Spieler diese kommentieren und vielleicht auch selber noch weiter ausbauen können.