

Monsters of London – FAQ

(Version vom 07.09.2014)

Was ist eine „gerade gespielte Fähigkeit“?

Die letzte, unmittelbar zuvor gespielte Fähigkeit. Will z.B. Spieler A Spieler B mit Hilfe der „Meisterdieb“-Fähigkeit der Krabbelhand bestehlen, darf Spieler B dies mit der „Zeitumkehr“-Fähigkeit des Kugelblitzes verhindern. Spieler C könnte mit der „Doppelgänger“-Fähigkeit des Fungi-Blobbs nun zwar die „Zeitumkehr“-Fähigkeit kopieren (womit Spieler A Spieler B nun doch bestehlen dürfte), aber er darf nicht mehr die „Meisterdieb“-Fähigkeit kopieren, um seinerseits jemanden zu bestehlen.

Wie funktioniert die „Gedankenkontrolle“-Fähigkeit der Seelenpest?

Viele Monsterfähigkeiten enthalten die Formulierung „(ein Spieler) deiner Wahl“, wodurch man bei nützlichen Spieleffekten in der Regel sich selbst als begünstigten Spieler bestimmen wird und bei hinderlichen Effekten einen seiner Mitspieler. Mit Hilfe der Gedankenkontrolle könntest du z.B. dafür sorgen, dass die „Reiche Ernte“-Fähigkeit der Bonsai-Dryade dir zufällt (statt demjenigen, der sie ausgespielt hat). Oder du lässt die „Lähmendes Gift“-Fähigkeit der Schlummerwespe, die jemand auf dich spielt, auf denjenigen, der sie ausgespielt hat, oder einen anderen Spieler zurückfallen.

Wie funktioniert die „Helfershelfer“-Fähigkeit der Voodoopuppe?

Du legst die Voodoopuppe auf den Stapel deiner „Gefangenen Monster“ und wählst daraus eine Karte der Monsterstufe 1–3 (Keinen Joker!), die du nun als Gehilfen an den gerade freigewordenen Platz legen darfst. Somit kannst du den Effekt dieser Karte ein weiteres Mal nutzen.

Was passiert, wenn die "Helfershelfer"-Fähigkeit der Voodoopuppe von der "Zeitumkehr"-Fähigkeit des Kugelblitzes verhindert wird?

Die Karte der Voodoopuppe wird ohne Effekt auf den Stapel der "Gefangenen Monster" gelegt.

Darf auch eine von der „Schwebender Wächter“-Fähigkeit der Funkenfee reservierte Karte mit Hilfe der „Monsterscheuche“-Fähigkeit des Skelettraben aus dem Spiel entfernt werden?

Ja.

Darf die „Zeitumkehr“-Fähigkeit des Kugelblitzes die „Rohmaterial“-Fähigkeit der vier Joker verhindern?

Ja. In diesem Fall wird der Joker wie jeder andere genutzte Monster-Gehilfe auf den Stapel der „Gefangenen Monster“ gelegt und nichts passiert.

Darf die „Rohmaterial“-Fähigkeit der vier Joker von der „Doppelgänger“-Fähigkeit des Fungi-Blobb kopiert werden?

Ja, der Fungi-Blobb darf in diesem Fall allerdings nur gegen eine der 3 grünen „Sichtbaren Monster“ getauscht werden.

Darf das Ziel einer durch die „Doppelgänger“-Fähigkeit des Fungi-Blobb kopierten Fähigkeit durch die „Gedankenkontrolle“-Fähigkeit der Seelenpest geändert werden?

Ja, wenn eine Fähigkeit die Formulierung „deiner Wahl“ enthält ist eine Änderung des Ziels sowohl für die Fähigkeit selbst, als auch ihren „Doppelgänger“ erlaubt.

Sind von der „Schwebender Wächter“-Fähigkeit der Funkenfee reservierte Karten durch die „Rohmaterial“-Fähigkeit der vier Joker austauschbar?

Nein.

Können bei der Wertung am Ende des Spiels Drillinge mit zwei Jokern und nur einer "normalen" Monsterkarte gebildet werden?

Ja, das ist erlaubt.

Beim Spiel mit der Erweiterung "Vertraute und Meister"

Was passiert, wenn alle Plätze für Monster-Gehilfen mit Monstern mit dauerhaften Fähigkeiten belegt sind und ein Monster mit NICHT dauerhafter Fähigkeit gezogen oder gefangen wird?

Das neue Monster (KEINE dauerhafte Fähigkeit) muss auf den Stapel der Gefangenen Monster gelegt werden, ohne dass seine Fähigkeit genutzt werden kann.

Was passiert, wenn alle Plätze für Monster-Gehilfen mit Monstern mit dauerhaften Fähigkeiten belegt sind und ein weiteres Monster der Stufe 0 oder 8 mit dauerhafter Fähigkeit gezogen oder gefangen wird?

- Wenn das neue Monster ein Vertrauter der Stufe 0 ist und noch mindestens ein Vertrauter der Stufe 0 als Monster-Gehilfe ausliegt, darfst du wählen welches Monster der Stufe 0 auf den Stapel der Gefangenen Monster gelegt wird.
- Wenn das neue Monster ein Meister der Stufe 8 ist und noch mindestens ein Vertrauter der Stufe 0 als Monster-Gehilfe ausliegt, wird ein Monster-Gehilfe der Stufe 0 auf den Stapel der Gefangenen Monster gelegt um Platz für das neue Monster zu schaffen.
- Nur wenn ALLE Plätze für Monster-Gehilfen von Meistern der Stufe 8 belegt sind, darf eins davon auf den Stapel der Gefangenen Monster gelegt werden um Platz für das neue Monster mit dauerhafter Fähigkeit (egal ob Stufe 0 oder 8) zu schaffen.

Hinweis: Für Olimpia müssen zwei andere Monster auf den Stapel gelegt werden!

Können dauerhafte Monsterfähigkeiten von nicht-dauerhaften Fähigkeiten beeinflusst werden, d.h. z.B. mit Hilfe der "Doppelgänger"-Fähigkeit des Fungi-Blobbs kopiert oder durch die "Zeitumkehr"-Fähigkeit des Kugelblitzes verhindert werden?

Da sich diese Fähigkeiten auf "gerade ausgespielte Fähigkeiten" beziehen, d.h. auf Monster-Gehilfen, die nach Nutzen ihrer Fähigkeit auf den Stapel der Gefangenen Monster gelegt werden, und die Fähigkeiten der Vertrauten und Meister der Stufe 0 bzw. 8 dauerhaft wirken und nicht "ausgespielt" werden, ist dies nicht möglich.