

Mad, Mad World

Verrückte Welt
(Für die Guten)

Das normalerweise lebenswürdige Betragen deines Freundes wandelt sich zu einem arroganten, herrschsüchtigen Auftreten. Dann schreit dein Forscherkollege mit Kommandostimme: „Verräter! Wie könnt ihr nur euren rechtmäßigen und gerechten Führer ermorden? Ihr, die ihr einst meine Freund wart. Auch du, mein Sohn Brutus? Ich werde Rache nehmen und ich werde es jetzt tun!“

Ab sofort

Ist die Schatzkammer (vault) noch nicht im Spiel, suche sie aus dem Raumstapel heraus und lege sie ins Basement. Dann mische den Stapel.

Was du über die bösen Jungs weißt

Der Verräter ist ein entlaufener Geisteskranker der glaubt, er sei Julius Cäsar. Seine geisteskranken Diener, die auch glauben er sei Cäsar, sind gerade angekommen. Sie glauben ihr seid die Reinkarnation der Senatoren die ihn verraten haben, und sie versuchen (der Verräter und die Diener) euch zu töten.

Du gewinnst wen

du alle Diener und den Verräter in der Schatzkammer einschließt.

Wie man die Geisteskranken einschließt

Jemand muss die Schatzkammer öffnen, bevor du jemanden darin einschließen kannst. Ist die Schatzkammer offen, kannst du einen Diener oder den Verräter darin einschließen, indem du eine volle Spielrunde mit dem Monster dort verbringst. Du kannst in der Runde keine anderen Aktionen machen. Ein eingeschlossener Diener oder Verräter kommt aus dem Spiel.

Wie man die Geisteskranken einfängt

- Wenn du einen Diener oder den Verräter mit einem Stärke-Angriff (might) besiegst, nimmst du den Gegner mit anstatt ihm Schaden zuzufügen (der Verräter erleidet keinen Schaden, die Diener sind nicht ohnmächtig). Bist du erfolgreich mit deinem Wurf kannst du deinen Gegner zur Schatzkammer tragen. Solange du einen Diener oder den Verräter trägst kann dieser Gegner keine Aktionen durchführen.
- Du selber nimmst 2 Würfel weniger für einen Stärke-Angriff, solange du jemanden trägst.
- Du kannst immer nur eine Person tragen. Während du jemanden trägst, zählt jeder Raum den du betrittst wie 2 Felder.
- Du kannst eine getragene Person an einen anderen Forscher übergeben, und zwar genauso wie du einen Gegenstand übergeben würdest.

Wenn du gewinnst

Schreie des Wahnsinns lassen deine Haare in deinem Nacken zu Berge stehen. Dein Freund schreit nach Blut, Mord und Rache. Du hast deinen Freund „Julius“ eingeschlossen und die Welt sicherer gemacht.

Das Pochen an der Tür wird lauter und lauter. Du hörst das Geräusch splitternden Holzes. Wie lange wird die Tür halten?