

MONSTRE TOI



Alter: 6-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 1-4



Inhalt: 24 Monsterkarten (12 mit gelbem Rand für Level 1, 12 mit blauem Rand für Level 2) 80 Aufgabenkarten (40 mit gelbem Rand für Level 1, 40 mit blauem Rand für Level 2).



Monsterkarten



Aufgabenkarten



Ziel des Spiels: Als erster Spieler 3 Aufgabenkarten gewinnen.

Spielidee: Die Monster von Level 1 haben 4 Eigenschaften, die sich in jeweils 4 Varianten zeigen. **Augen:** blau, rot, grün oder rosa. **Mund:** rot, gelb, grün oder blau. **Arme:** rosa, blau, gelb oder grün. **Füße:** blau, gelb, rot oder rosa. Die Monster von Level 2 haben 2 zusätzliche Eigenschaften, die sich in jeweils 4 Varianten zeigen. **Hörner:** weiß, gelb, grün oder blau. **Details:** Narbe, Tattoo, Schnurrbart oder Punkte.

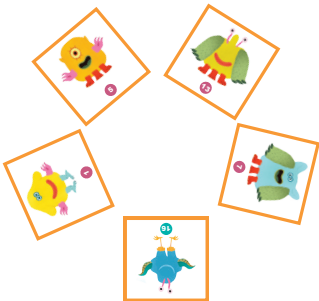
Die Monsterkarten haben auf jeder Seite ein anderes Monster. In jeder Runde geht es darum, die Eigenschaft zu finden, die 5 Monster gemeinsam haben.



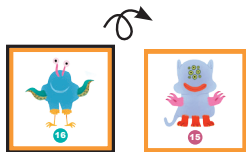
Spielvorbereitung: Die Spieler wählen den Level und nehmen sich die entsprechenden Monster- und Aufgabenkarten. Die Monsterkarten werden auf einer Seite zusammengelegt und die Aufgabenkarten auf einen Stapel daneben.

Spielablauf: Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, bis ein Spieler gewonnen hat. Der erste Spieler wird bestimmt, und dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Er zieht eine Aufgabenkarte, die ihm sagt, welche Monster er in dieser Runde auslegen muss. Er nimmt die 5 entsprechenden Monsterkarten (siehe Monsternummern) und legt sie in die Tischmitte.

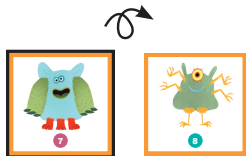
Beispiel: Die Aufgabenkarte zeigt die Monster Nr. 1, 5, 13, 7 und 16:



Dann sagt der Spieler am Zug, eine Eigenschaft an, die an einem oder mehreren der 5 sichtbaren Monster vorhanden ist (z.B. *rosa Arme*) und dreht die Karte eines sichtbaren Monsters um, die diese Eigenschaft **“nicht”** hat (z.B. *Monster Nr. 16*).



- Wenn das neu aufgedeckte Monster **die Eigenschaft besitzt** (*rosa Arme*), kann er **weilerspielen** und eine neue Monsterkarte umdrehen, die diese Eigenschaft nicht besitzt (z.B. *Monster Nr. 7*).



- Wenn das neu aufgedeckte Monster **die angekündigte Eigenschaft nicht besitzt** (*rosa Arme*), **endet sein Spielzug** und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der nächste Spieler sagt ein neues Element an, das auf einem oder mehreren der 5 Monster vorhanden ist (z.B.: *gelbe Füße*), dreht eine Monsterkarte um, die dieses Element **“nicht”** hat, und so weiter.

Solange der Spieler, der am Zug ist, die von ihm angesagte Eigenschaft auf dem zuletzt aufgedeckten Monster zum Vorschein bringt, kann er weilerspielen, indem er eine neue Karte aufdeckt.

Wenn alle **5** sichtbaren **Monster die angekündigte Eigenschaft haben** (z.B.: *die 5 sichtbaren Monster haben gelbe Füße*), endet die Runde. Der Spieler gewinnt die Aufgabenkarte und legt sie vor sich ab.

Eine neue Spielrunde beginnt. Der Spieler, der die vorherige Runde gewonnen hat, ist Startspieler und zieht eine neue Aufgabenkarte. Dann geht das Spiel wie zuvor weiter.

Sonderfall: Wenn alle 5 sichtbaren Monster eine gemeinsame Eigenschaft haben, die aber nicht die vom Spieler am Zug, angesagte Eigenschaft ist, gewinnt der Spieler die Runde, der die gemeinsame Eigenschaft zuerst ansagt.

Ende des Spiels: Sobald ein Spieler 3 Aufgabenkarten gewonnen hat, ist er der Sieger des Spiels.

Ein Spiel von Erwan Morin.

DJECO