

MONSTER



Alter: 7 – 99



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 72 Monsterkarten



Ziel des Spiels: Sammle so viele Süßigkeiten wie möglich.



Spielprinzip:

Halloween ist in vollem Gange! Du hast beschlossen, das Spukhaus in der Nachbarschaft zu erkunden und so viele Süßigkeiten wie möglich zwischen den Monstern zu finden. Aber nicht jedes Monster hat Süßigkeiten dabei!

Wer drei identische Monster aufdeckt, beendet die Suche und verliert die aufgedeckten Süßigkeiten! Die Vorderseite der Karten ist mosaikartig und zeigt das/die Monster, die sich auf der Rückseite befinden können. Auf der Rückseite befinden sich ein oder zwei identische Monster, mit oder ohne Süßigkeiten.

Das Spiel enthält 4 verschiedene Monster.



Vorderseite



Varianten der Rückseite



Spielaufbau: Die Karten mischen. Die 16 Karten mit der Mosaikseite nach oben in einem 4x4-Quadrat auslegen. Dies ist ein Spukhaus.

Hinweis: Beim Auslegen der Karten dürfen die Spieler die Rückseite der Karten nicht sehen. Legen Sie die restlichen Karten ebenfalls mit der Mosaikseite nach oben auf einen Stapel.

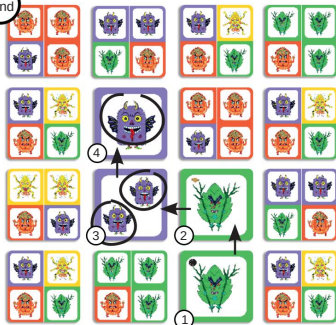
Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Zuerst dreht er eine Mosaikkarte am Rand des Spukhauses (am Rand des Platzes) um.

Anschließend kann er weitere Mosaikkarten drehen, bis jede im rechten Winkel (nicht diagonal) zur zuvor gedrehten Karte steht. Er kann die Drehung beenden, sobald er eine Karte am Rand des Hauses erreicht.

Hinweis: Wenn mehrere Karten übereinander gestapelt sind (siehe unten), deckt der Spieler nur die oberste Karte dieses Stapels auf.

MONSTER

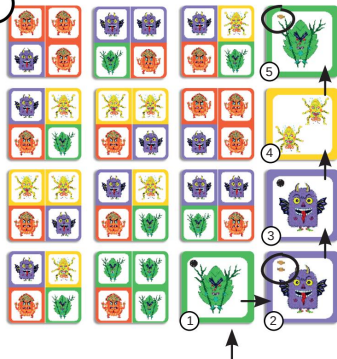
Und



- Wenn ein Spieler während seines Zuges 3 identische Monster aufdeckt, ist sein Zug beendet. Er erhält keine Karten (Beispiel A: 3 violette Monster).

Hinweis: Wenn mehrere Karten übereinander gestapelt sind, wird nur die oberste Karte berücksichtigt. Jede Karte, die ein Spieler aufgedeckt hat, wird mit einer Karte vom Stapel bedeckt, wobei die Mosaikseite nach oben zeigt.

B



- Wenn ein Spieler aufgibt, bevor er 3 identische Monster aufgedeckt hat und sich am Rand des Hauses befindet, erhält er alle aufgedeckten Karten und/oder einen Stapel mehrerer Karten auf sich (Beispiel B: Süßigkeiten erhalten).

Jeder leere Platz im Haus muss mit einer Karte aus dem Stapel gefüllt werden, wobei die Mosaikseite nach oben zeigen muss.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, das Spukhaus zu durchqueren.

Zusätzlicher Zug: Wenn ein Spieler ein Monster mit diesem Zeichen aufdeckt, muss er, wenn möglich, eine weitere Karte aufdecken, die im rechten Winkel dazu steht.

Spielende: Sobald keine Karten mehr vorhanden sind, um die leeren Felder im Haus zu füllen, ist das Spiel beendet. Die Spieler zählen die Süßigkeiten auf ihren gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Süßigkeiten gewinnt.

Autorin des Stücks: Joan Dufour.