

# TrioMONSTERS



Alter: 6-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 - 5



Inhalt: 60 Karten



Ziel des Spiels: Die meisten Karten gewinnen.

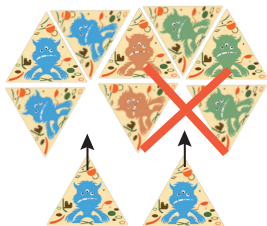
**Vorbereitung des Spiels:** Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3 verdeckte Karten. Die restlichen Karten bilden den Stoß. Die erste Karte des Stoßes wird umgedreht und in die Tischmitte gelegt.



**Spielablauf:** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt 1, 2 oder 3 Karten ab, indem er sie an eine der 3 Seiten einer oder mehrerer bereits abgelegter Karten legt. Wenn er fertig ist, zieht der Spieler neue Karten, um wieder 3 in der Hand zu halten. Dann ist der nächste Spieler dran.

## Regeln zum Anlegen der Monster:

Der Spieler kann jede beliebige Monsterkarte spielen, wenn aber ein oder mehrere Monster der Farbe, die er ablegen möchte, bereits auf dem Tisch liegen, muss der Spieler dieses Monster an ein Monster derselben Farbe anlegen.

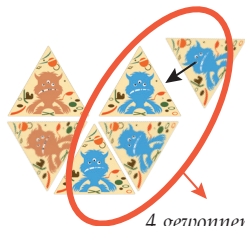


*Das blaue Monster kann an einen beliebigen Platz gelegt werden*

**Anmerkung 1:** Im besonderen Fall, dass das oder die auf dem Tisch vorhandenen Monster dieser selben Farbe bereits von 3 Karten umgeben sind, kann der Spieler seine Karte dort ablegen, wo er möchte.

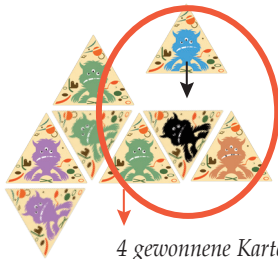
## Regeln zum Fangen der Monster:

Wenn ein Spieler ein Monster an 3 andere derselben Farbe legt, gewinnt er diese 4 Monster (die 3 bereits auf dem Tisch vorhandenen und das, das er gerade abgelegt hat). Er legt sie als Gewinn vor sich hin.



*4 gewonnene Karten*

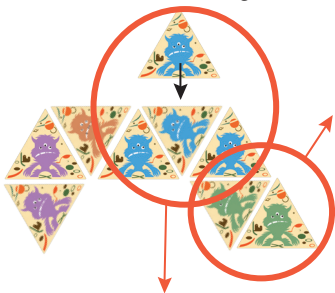
**Anmerkung 2:** Wenn das Anlegen eines Monsters zu einer Kette von Monstern der gleichen Farbe mit mehr als 4 Karten führt, gewinnt der Spieler die gesamte Kette.



*4 gewonnene Karten*

**Die schwarzen Monster:** Man gewinnt sie nicht in einer 4er-Reihe, sondern dann, wenn ein schwarzes Monster von 3 Monstern mit 3 unterschiedlichen Farben umgeben ist. Der Spieler gewinnt folglich das schwarze Monster und die 3 Monster, die ihn umgeben.

**Achtung:** Wenn beim „Fangen“ der Monster eine oder mehrere Karten nicht mehr mit den anderen (auch nicht über einen Winkel) verbunden sind, werden sie zuunterst in den Stoß gelegt.



*4 gewonnene Karten  
+ 2 Karten, die wieder in den  
Stoß kommen, weil sie  
nicht mehr mit dem Spiel  
verbunden sind*

**Ende der Partie:** Wenn der Stoß aufgebraucht ist und alle Karten auf der Hand abgelegt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten die Partie.

Ein Spiel von  
Jean-Jacques Derghazarian

**DJECO**