

SWEET MONSTER

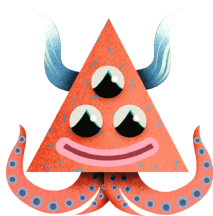
Guillaume Desportes
Philip Giordano



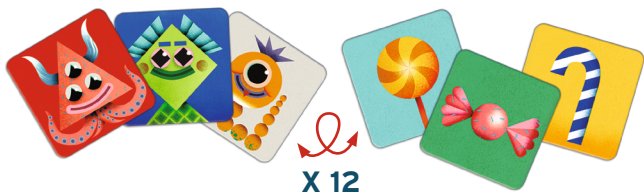
ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



SWEET MONSTER



D

Spielregeln

SWEET MONSTER



Jahre: 4-99



Anzahl der Spieler: 2-5



Inhalt: 12 Karten mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite ((Vorderseite: Monster, Rückseite: Süßigkeit oder fauler Fisch), 21 Süßigkeiten-Chips, 2 Würfel (1 Monsterwürfel, 1 Süßigkeitenwürfel)



Spielprinzip: Sweet Monster ist ein Gedächtnis- und Kombinationsspiel mit doppelseitigen Karten. Jedes Würfeln ergibt eine Kombination aus Monster und Süßigkeit, die einer Karte entspricht. Diese soll gefunden werden.



Vorbereitung:

Die 12 Karten werden in einem Rechteck aus 4x3 Karten in die Tischmitte gelegt, und zwar mit der Monsterseite nach oben. Die Rückseiten kennen die Spieler nicht.



Der jüngste Spieler erhält die beiden Würfel. Die Süßigkeiten-Chips werden bereitgelegt.

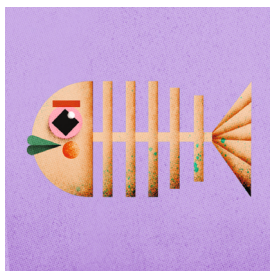
Spielverlauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und wirft die zwei Würfel. Auf ihnen sind ein Monster und eine Süßigkeit zu

sehen. Der Spieler muss dann die Karte finden, die dieser Kombination entspricht; das heißt diejenige, die auf der Vorderseite das gewürfelte Monster und auf der Rückseite die gewürfelte Süßigkeit zeigt. Er dreht eine der 12 Karten um.

- **Wenn der Spieler die richtige Karte umdreht:** nimmt er einen Süßigkeiten-Chip. Die umgedrehte Karte bleibt auf dieser neuen Seite liegen und der nächste Spieler würfelt.

- **Wenn der Spieler nicht die richtige Karte umdreht:** geschieht nichts. Die umgedrehte Karte bleibt auf dieser neuen Seite liegen und der nächste Spieler würfelt.

- **Wenn der Spieler eine Karte umdreht und einen faulen Fisch aufdeckt:** verliert er sofort einen zuvor gewonnenen Süßigkeiten-Chip (wenn er einen hat). Er dreht die Karte mit dem faulen Fisch auf die Monster-Seite um und kann zwei Karten vertauschen. Danach darf der nächste Spieler würfeln.



Tipp: Mit Ausnahme des Aufdeckens eines faulen Fisches bleiben die umgedrehten Karten auf ihrem Platz und ihrer neuen Seite liegen. Man muss sich also die andere Seite der Karte merken.

Man sollte sich auch die Karten mit den faulen Fischen merken, um diese nicht mehr umzudrehen!

Spielende: Sobald ein Spieler seinen 5. Süßigkeiten-Chip gewonnen hat, endet das Spiel und er ist der Sieger.