

ABC miam



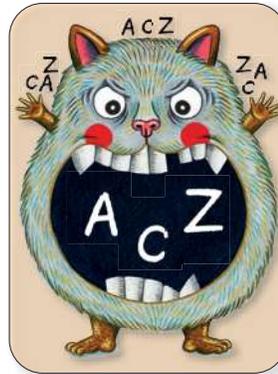
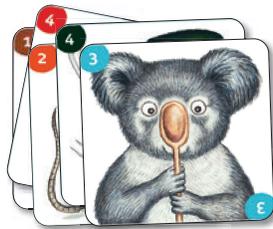
Alter: 8-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 48 Tierkarten mit einem Nährwert von 1 bis 5 Punkten, 8 große Monsterkarten mit unterschiedlichen Nahrungsvorlieben, 10 Unverträglichkeitskarten.



Ziel des Spiels: als Erster zwei Monster haben, die satt sind.



Spielprinzip: Die Monster haben Hunger auf Wörter - aber nicht irgendwelche! Jedes hat seine Vorlieben und kann nur Wörter fressen, die die in seinem Maul gezeigten Buchstaben enthalten.

Spielverlauf: Jeder Spieler zieht 2 Monsterkarten und legt sie sichtbar vor sich hin. Die nicht genutzten Karten werden zur Seite gelegt. In einer Partie mit 2 Spielern hat jeder Spieler die Möglichkeit, eins seiner Monster mit den verbleibenden Karten auszutauschen.

Die Tierkarten und die Unverträglichkeitskarten werden gemischt. Aus den Karten wird ein verdeckter Nachziehstapel gebildet, der in der Mitte des Tisches platziert wird.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er dreht die erste Karte des Nachziehstapels auf.

1. Wenn es sich um eine Tierkarte handelt, nennt er Namen des auf der Karte sichtbaren Tieres.

- Wenn der Name mit einem der Buchstaben beginnt, die eines seiner Monster mag, oder zumindest einen der Buchstaben enthält, nimmt er sie und legt sie auf die entsprechende „Monsterkarte“.

Der Wert der gelegten Karte zeigt die vom Monster gewonnene Kalorienanzahl an. Sobald es 15 Kalorien erhalten hat, ist das Monster gesättigt. **Hinweis:** Wenn mit dem Wort beide Monster gefüttert werden können, kann der Spieler wählen, auf welches Monster er seine Karte legt.



Zieht er zum Beispiel einen KOALA, kann er mit dieser Karte Monster füttern, die die Buchstaben K, O, A oder L mögen. Das Monster erhält 3 Punkte.

- Wenn der Name keinen Buchstaben enthält, den die Monster mögen, darf der Spieler diese Karte nicht nehmen und legt sie neben den Nachziehstapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der zunächst eine Karte zieht.

2. Wenn es sich um eine „Unverträglichkeitskarte“ handelt, werden die Monster krank. Der Spieler muss daraufhin sämtliche „Tierkarten“ seiner Monster zurücklegen, welche dieselbe Kalorienanzahl enthalten wie die „Unverträglichkeitskarte“. (Beispiel: Bei einer „Unverträglichkeitskarte 2“ muss der Spieler sämtliche Karten seiner Monster entfernen, die den Wert 2 besitzen).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der zunächst eine Karte zieht.

Sobald ein Monster 15 Kalorien (oder mehr) erhalten hat, ist es gesättigt. Der Spieler dreht das Monster in diesem Fall um und dieses ist ab sofort nicht mehr anfällig für Unverträglichkeiten.

Spielende: Sobald ein Spieler seine 2 Monster gesättigt hat, hat er das Spiel gewonnen.

Variante für Experten: Bei jedem Spielzug drehen die Spieler die erste Karte des Nachziehstapels um. Alle Spieler spielen gleichzeitig und auf Schnelligkeit: Wenn eine „Tierkarte“ gezogen wird: Derjenige, der am schnellsten ein Wort nennt, mit dem er eins seiner Monster füttern kann, gewinnt die Karte. Das genannte Wort kann der Name des Tieres oder sein Küchenutensil sein.

Wenn eine „Unverträglichkeitskarte“ gezogen wird: Die Spieler müssen auf den Nachziehstapel klopfen. Wer zuletzt klopft, erhält die „Unverträglichkeitskarte“ und muss die jeweiligen Karten seiner Monster entfernen.

Ein Spiel von Babayaga

DJECO