

MONSTRIO



Alter: 7-99



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 72 „Monster“-Karten



Ziel des Spiels: So viele Süßigkeiten wie möglich sammeln.



Spielidee: Es ist Halloween! Ihr beschließt, das Spukhaus in der Nachbarschaft zu erkunden, um möglichst viele versteckte Süßigkeiten bei den verschiedenen Monstern zu finden. Aber Vorsicht, nicht alle Monster haben Süßigkeiten bei sich, und wenn du dreimal das gleiche Monster fängst, endet deine Jagd ... und deine gerade gesammelten Süßigkeiten gehen verloren! Die Vorderseiten der Karten sind Mosaik: Sie geben einen Hinweis auf das oder die Monster, die sich auf der Rückseite befinden können. Auf der Rückseite der Karten sind 1 oder 2 identische Monster, mit oder ohne Süßigkeiten. Es gibt 4 verschiedene Monster.



Vorderseite



Mögliche Rückseiten der Karte



Spielvorbereitung: Die Karten werden gemischt. 16 Karten mit der „Mosaik“-Seite oben werden so ausgelegt, dass ein Quadrat von 4 mal 4 Karten entsteht. Dies ist das Spukhaus.

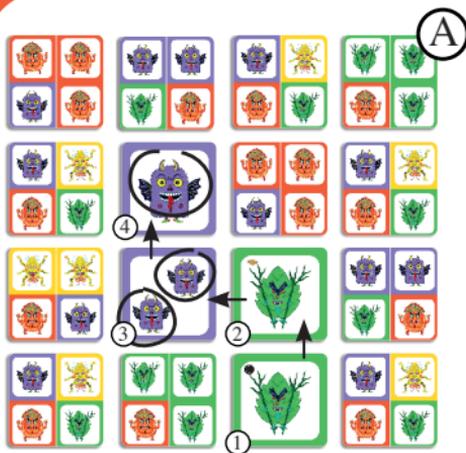
Achtung: Die Spieler dürfen die Rückseiten der Karten nicht sehen.

Die restlichen Karten kommen mit der „Mosaik“-Seite nach oben als Stapel daneben.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt, bevor es im Uhrzeigersinn weitergeht. Er dreht eine beliebige erste Mosaikkarte um, die zwingend am Rand des Spukhauses liegen muss.

Danach darf der Spieler einzeln nacheinander so viele Mosaikkarten umdrehen, wie er möchte, solange jede neue umgedrehte Karte rechtwinklig (nicht diagonal) zur vorherigen angeordnet ist. Er kann aufhören, wenn er eine Karte erreicht, die sich an einem Rand des Hauses befindet.

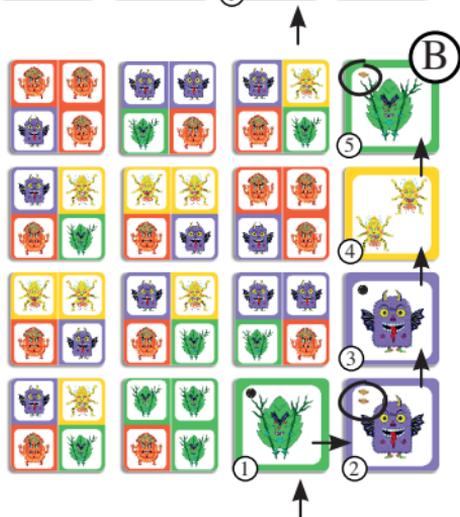
Hinweis: Es kann vorkommen, dass mehrere Karten übereinander liegen (siehe weiter unten). Der Spieler dreht in diesem Fall nur die oberste Karte um.



- Wenn ein Spieler in seinem Spielzug drei gleiche Monster aufdeckt, endet sein Zug sofort. Er gewinnt keine Karten (Beispiel A: 3 lila Monster).

Hinweis: Bei mehreren übereinanderliegenden Karten wird nur die oberste Karte berücksichtigt.

Jede vom Spieler aufgedeckte Karte wird mit einer Karte vom Stapel mit der „Mosaik“-Seite nach oben abgedeckt.



- Wenn der Spieler beschließt aufzuhören, bevor er drei gleiche Monster aufgedeckt hat, und er sich am Rand des Hauses befindet, gewinnt er alle von ihm umgedrehten Karten und/oder Kartenstapel (Beispiel B: 3 Süßigkeiten gewonnen).

Auf jeden leeren Platz im Haus wird eine Karte vom Stapel mit der „Mosaik“-Seite nach oben gelegt.

Anschließend geht der im Uhrzeigersinn nächste Spieler durch das Spukhaus.

Erneut spielen: Wenn ein Spieler eine Monsterkarte mit dem Symbol  umdreht, muss er, wenn möglich, eine weitere rechtwinklig dazu liegende Karte umdrehen.

Ende des Spiels: Wenn es nicht mehr genügend Karten gibt, um das Haus zu vervollständigen, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Süßigkeiten der Karten, die er gewonnen hat. Der Spieler mit den meisten Süßigkeiten gewinnt!

Ein Spiel von Joan Dufour

DJECO

