



## Monsterstarkes Würfelspiel für 2 – 5 Spieler ab 7 Jahren

Mitternacht – die Uhr schlägt **12**! Überall beginnt es zu rascheln und zu knarzen. Die Monster sind los! Wie verrückt rennen sie umher und stellen allerlei Unfug an. Schnappt euch die Würfel und versucht sie wieder einzufangen. Wer am Ende die meisten Monster erwisch hat, gewinnt!

### SPIELMATERIAL



56 Monsterkarten



4 Monstermeister-Karten



18 Würfel

### ZIEL DES SPIELS

Wer es zuerst schafft, 12 Monster in 6 unterschiedlichen Farben zu fangen, gewinnt das Spiel.

#### Spielvorbereitung

Mischt die 56 Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit. Deckt 3 Monsterkarten vom Stapel auf und legt sie offen neben dem Stapel aus. Das ist das Jagdrevier. Stellt die aufgeklappte Spielschachtel neben das Jagdrevier und legt alle 18 Würfel auf die entsprechenden Felder der Würfelablage. Die 4 Monstermeister-Karten bleiben in der Schachtel.



### SPIELVERLAUF

Wer letzte Nacht am spätesten ins Bett gegangen ist, beginnt das Spiel. Danach spielt ihr reihum abwechselnd im Uhrzeigersinn.

**Bist du am Zug, kannst du dich immer zwischen folgenden zwei Möglichkeiten entscheiden:**

**1. Auf Monsterjagd gehen oder 2. Monsterkarten einsammeln**



#### 1. AUF MONSTERJAGD GEHEN

In deinem Zug möchtest du so viele Monster wie möglich fangen. Monster fängst du mit Würfeln. Und das geht ganz einfach: Zuerst suchst du dir bis zu **3 Würfel** aus der Auslage aus. Welche Würfel du am besten wählst, hängt stark von deiner Taktik ab. Dazu erfährst du später mehr.

Hast du dich entschieden, wirfst du alle ausgewählten Würfel und vergleichst die Augenzahlen der Würfel mit den Augenzahlen der Monster. Dabei musst du die Farben beachten. Die Farbe des Würfels muss mit der Farbe des Monsters übereinstimmen, das du fangen möchtest. Ein grünes Monster kannst du zum Beispiel nur mit einem grünen Würfel fangen. Zeigt mindestens ein Würfel mehr Augen als das zugehörige Monster? Dann hast du es gefangen und legst den Würfel auf das Monster.

Du kannst in deinem Zug auch mehrere Monster gleichzeitig fangen. Für jedes Monster brauchst du aber genau einen Würfel. Es ist nicht erlaubt mehrere Würfel für ein Monster zu verwenden und ihre Augenzahlen zu addieren. Liegt schon ein Würfel auf einem Monster, kannst du es natürlich nicht noch einmal fangen.

#### Du hast es geschafft, ein oder mehrere Monster zu fangen?

Super! Leg **alle** Würfel, mit denen du über die Augenzahl eines gleichfarbigen Monsters gewürfelt hast, auf den jeweiligen Monstern ab. Alle Würfel, die kein Monster gefangen haben, legst du zurück auf die Würfelablage. Du bist weiterhin am Zug und kannst dich erneut zwischen „Auf Monsterjagd gehen“ und „Monsterkarten einsammeln“ entscheiden. Das kannst du so oft wiederholen bis du dich für „Monsterkarten einsammeln“ entscheidest oder einen **Fehlwurf** machst.

#### Fehlwurf!

Hat keiner deiner Würfel eine höhere Augenzahl als ein noch nicht gefangenes Monster im Jagdrevier? Dann hast du leider Pech gehabt! Dein Zug ist beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe. Leg die eben geworfenen Würfel zurück auf die Würfelablage. Würfel, die schon auf Monstern im Jagdrevier liegen, bleiben dort liegen.

#### Welche Würfel kannst du wählen?

Grundsätzlich musst du bei der Auswahl deiner Würfel folgende Regeln beachten:

- **Passende Farben:** Du darfst nur Würfel wählen, deren Farbe mit einem Monster im Jagdrevier übereinstimmt. *Beispiel: Ist mindestens ein rotes Monster im Jagdrevier, darfst du einen roten Würfel wählen.*
- **Passende Anzahl:** Sind mehrere Monster der gleichen Farbe im Jagdrevier, darfst du auch entsprechend mehrere Würfel dieser Farbe wählen. *Beispiel: Sind zwei pinke Monster im Jagdrevier, darfst du ein oder zwei pinke Würfel mitnehmen, aber nicht drei.*
- **Nur freie Monster zählen:** Bereits gefangene Monster zählen für die Würfelauswahl nicht mit. *Beispiel: Sind alle gelben Monster im Jagdrevier schon gefangen, also mit einem Würfel belegt, darfst du keinen gelben Würfel wählen.*

**Hinweis:** Gibt es im Jagdrevier nur 1 oder 2 noch nicht gefangene Monster, darfst du ausnahmsweise auch nur 1 bzw. 2 Würfel wählen. Und natürlich kannst du eine bestimmte Würfelfarbe nicht mehr wählen, wenn kein Würfel dieser Farbe mehr auf der Würfelablage liegt.

**Tipp:** Überlege dir gut, welche Würfel du für deinen Jagdversuch auswählst. Monster mit vielen Augen sind schwerer zu fangen als Monster mit weniger Augen. Natürlich möchtest du nicht leichtfertig einen Fehlwurf riskieren. Um zu gewinnen, brauchst du aber von jeder Farbe mindestens ein Monster. Ab und zu könnte es das Risiko also wert sein.



2. MONSTERKARTEN EINSAMMELN

Sobald alle Monster auf mindestens einer Monsterkarte im Jagdrevier gefangen sind, kannst du auf die Monsterjagd verzichten und stattdessen „Monsterkarten einsammeln“ ausführen. Das kann auch zu Beginn deines Zuges schon der Fall sein. Du kannst aber natürlich auch noch weiter auf Monsterjagd gehen, in der Hoffnung, vielleicht mehrere Monsterkarten auf einen Streich abräumen zu können. Erst, wenn alle Monsterkarten im Jagdrevier komplett belegt sind, musst du diese Möglichkeit wählen. Möchtest du Monsterkarten einsammeln? Dann nimmst du alle komplett belegten Monsterkarten zu dir. Lege sie offen und nebeneinander vor dir aus. Sie gehören bis zum Spielende dir. Alle Würfel, die auf diesen Monsterkarten lagen, legst du zurück auf die entsprechenden Felder der Würfelablage. Anschließend deckst du so viele Monsterkarten vom Monsterkarten-Stapel auf, bis wieder 3 im Jagdrevier liegen. Damit ist dein Zug beendet. Dein linker Nachbar ist an der Reihe.

**Beispiel**  
Im Jagdrevier liegen folgende Karten:



Karte 1



Karte 2



Karte 3

Jule ist am Zug. Sie kann sich entscheiden, ob sie auf Monsterjagd gehen oder Monsterkarten einsammeln möchte. Wenn sie sich für „Monsterkarten einsammeln“ entscheiden würde, könnte sie Karte 1 nehmen und vor sich ablegen. Damit würde sie ihren Zug beenden und der nächste Spieler wäre an der Reihe. Stattdessen entscheidet sie sich für „Auf Monsterjagd gehen“. Jetzt kann sie sich drei Würfel aussuchen. Sie kann keinen lila Würfel nehmen, da kein lila Monster auf den Karten zu sehen ist. Einen grünen Würfel kann sie ebenfalls nicht nehmen, weil das grüne Monster bereits mit einem Würfel belegt und damit schon gefangen ist. Jule überlegt, entscheidet sich für einen pinken, einen roten und einen gelben Würfel und würfelt mit allen dreien:



CHENG

Kein schlechter Wurf! Jule kann den pinken Würfel auf dem pinken Monster ablegen. Es ist gefangen! Den roten Würfel kann sie auf einem der roten Monster ablegen. Dabei kann sie sich aussuchen, auf welchem der 2 roten Monster sie ihn ablegt. Der gelbe Würfel kann leider keines der gelben Monster fangen, sie hätte mit ihm eine 6 würfeln müssen. Jule legt den gelben Würfel zurück auf die Würfelablage. Da sie es geschafft hat, Monster zu fangen, ist sie weiterhin am Zug und kann sich erneut zwischen „Auf Monsterjagd gehen“ und „Monsterkarten einsammeln“ entscheiden.

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler nach dem Schritt „Monsterkarten einsammeln“ mehrere Karten vor sich liegen hat, die insgesamt mindestens 12 Monster zeigen und auf denen alle 6 Monsterfarben mindestens einmal vertreten sind. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

MONSTERMÄSSIGE ERFOLGE

Wollt ihr noch mehr Spielspaß? Dann wagt euch an diese haarsträubenden Herausforderungen und sammelt monstermäßige Erfolge. Hier könnt ihr euch verewigen. Jeder Mitspieler kann seinen Namen in ein Feld der obersten Reihe eintragen. Ab jetzt könnt ihr nach jedem Spiel prüfen, ob jemand in diesem Spiel einen oder mehrere der 12 Erfolge erreicht hat. Erreicht ein Spieler einen Erfolg, darf er sich das entsprechende Feld in seiner Spalte ankreuzen. Die ersten 4 Spieler, die alle 12 Erfolge ankreuzen konnten, werden zum Monstermeister gekürt und erhalten eine Monstermeister-Karte!

**Tipp:** Manche Erfolge kannst du erreichen, ohne das Spiel zu gewinnen und es können auch mehrere von euch gleichzeitig in einem Spiel den- oder dieselben Erfolge erreichen.



NESSY

| Spielernamen                                                                                                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>Lichtgeschwindigkeit</b><br>Gewinne das Spiel in den ersten 2 Runden.                                               |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Monstermäßiger Angeber</b><br>Gewinne das Spiel mit 16 oder mehr Monstern.                                          |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Triple</b><br>Gewinne das Spiel mit exakt 3 Karten, auf denen jeweils 4 Monster abgebildet sind.                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Es kann nur einen geben!</b><br>Gewinne 3 Spiele hintereinander.                                                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Fang sie alle</b><br>Besitze zum Spielende mindestens 2 Monster jeder Farbe.                                        |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Das Gelbe vom Ei</b><br>Besitze zum Spielende mindestens 3 gelbe Monster.                                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Pinke Welle</b><br>Besitze zum Spielende mindestens 4 pinke Monster.                                                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Kleinvieh macht auch Mist</b><br>Besitze zum Spielende mindestens 3 Karten, auf denen nur 1 Monster abgebildet ist. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Große Straße</b><br>Besitze zum Spielende eine Karte mit 1 Monster, 2 Monstern, 3 Monstern und 4 Monstern.          |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Auf einen Streich</b><br>Erhalte in einem Zug Karten auf denen insgesamt 10 oder mehr Monster abgebildet sind.      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Echt jetzt?</b><br>Würfle drei 1er in einem Wurf.                                                                   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>Pakt mit dem Teufel</b><br>Würfle drei 6er in einem Wurf.                                                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



**Autor:** Peter Wichmann  
**Entwicklung:** Team PAKK (Peter Wichmann, Albrecht Werstein, Karl-Heiz Schmiel, Klaus Zoch)  
**Illustration:** Marek Bláha  
**Grafik:** Fiore GmbH, Dorothea Wagner  
**Redaktion:** Niccolò Riedel  
**Technische Produktentwicklung:** Angela Storz

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 680688