

SPIELAUFBAU

MONSTER-FALLE

1 Villa mit Spielplan
in der Schachtel

Monster-Falle
(mit 1 schwarzen Boden)

4 Schieber
(aus je 1
Stab und
2 Griffen)

12 Monster-Chips
auf 12 freien
Startplätzen auf
dem Spielplan



12 Augen-Chips

6 Orts-Karten
(für eine Spielvariante)



Rückseiten — 72 Monster-Karten — Vorderseiten

1 Figur „Monster im Sack“



1 Sanduhr

4 Ablagetafeln
(aus je 2 Teilen)

Spielanleitung



VOR DEM SPIEL

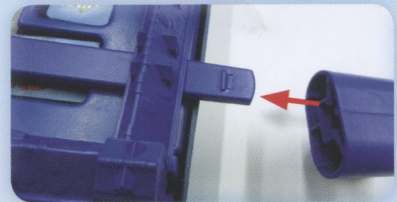
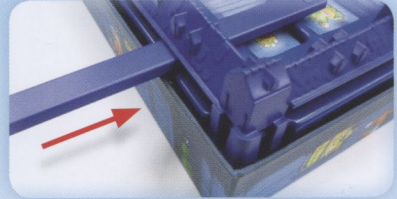
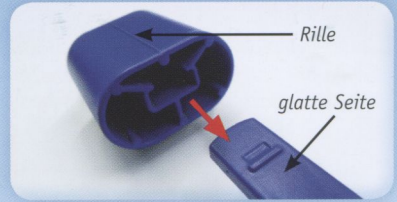
Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel

- Nehmt das **Spielmaterial** und die **Spielanleitung** aus der Schachtel.
- Legt die **6 Orts-Karten** beiseite – sie werden nur für eine Spielvariante benötigt. Mischt dann die **72 Monster-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Verteilt die **12 Monster-Chips** beliebig auf die 12 Startplätze für die Monster auf dem Spielplan.

- Lasst euch von euren Eltern oder älteren Geschwistern beim **Aufbau der Villa** helfen:

- Steckt auf jeden der 4 Stäbe **je einen** Griff, bis er fest einrastet. Achtung! Die glatte Seite des Stabs und die Rille auf dem Griff müssen dabei nach oben zeigen.
 - Schiebt dann auf einer der beiden etwas tiefer liegenden Seiten des Einsatzes 2 Stäbe mit den Enden ohne Griff durch den Spalt zwischen dem Einsatz und dem Dach der Villa. Anschließend schiebt ihr die Stäbe quer über den Spielplan und auf der gegenüberliegenden Seite durch den Spalt zwischen Einsatz und Dach wieder nach außen.
 - Wiederholt das mit 2 Stäben auf einer der beiden etwas höher liegenden Seiten des Einsatzes. Es liegen dann 2 Stäbe über den beiden anderen.
 - Dann steckt ihr auf die 4 nun über die Schachtel hinausragenden Stäbe je einen Griff (mit der Rille nach oben), bis er fest einrastet.
- Jetzt habt ihr eine Villa mit 4 Schiebern (siehe auch Abbildung auf der Vorderseite).



- **Wenn ihr zum ersten Mal spielt oder noch nicht geübt seid:** Stellt die Figur „Monster im Sack“ auf einen Monster-Chip auf dem Spielplan. Probiert ein paarmal vorsichtig aus, das Monster im Sack mithilfe der Schieber durch die Gänge hin- und herzuschieben. Dabei könnt ihr einen Schieber mit einer Hand an einem Griff oder mit beiden Händen an beiden Griffen festhalten.
- Legt den **schwarzen Boden** in die Monster-Falle und stellt die **Figur „Monster im Sack“** darauf. Die **Sanduhr** stellt ihr neben der Villa bereit.
- Jeder sucht sich eine **Spielerfarbe** aus und erhält die beiden Teile seiner **Ablagetafel**. (Die Spielerfarben erkennt ihr an den Rahmen und Rückseiten der Tafeln: Rot, Gelb, Orange oder Violett.) **Bei 2 Spielern** verbindet jeder seine beiden Teile zu einer Ablagetafel. **Bei 3 und 4 Spielern** spielt ihr im Team mit euren beiden Nachbarn, deshalb habt ihr mit diesen je eine **gemeinsame Ablagetafel**. Jeder legt das Teil seiner Ablagetafel **MIT** Puzzlenase zwischen sich und seinen rechten Nachbarn, das Teil **OHNE** Puzzlenase zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Dann verbindet ihr eure Teile mit denen eurer Nachbarn, sodass für jedes Team eine Ablagetafel mit zwei verschiedenen Rahmenfarben bereitliegt (siehe auch Abbildung auf der Vorderseite).
- Verteilt die **Augen-Chips bei 3 und 4 Spielern** gleichmäßig an die Teams. Jedes Team legt die Augen-Chips neben seine gemeinsame Ablagetafel. **Bei 2 Spielern** bekommt jeder 3 Augen-Chips.
- **Bei 2 und 3 Spielern** wird übriges Spielmaterial nicht benötigt und beiseitegelegt.

MONSTER- FALLE

SPIELANLEITUNG



WORM GEHT'S?

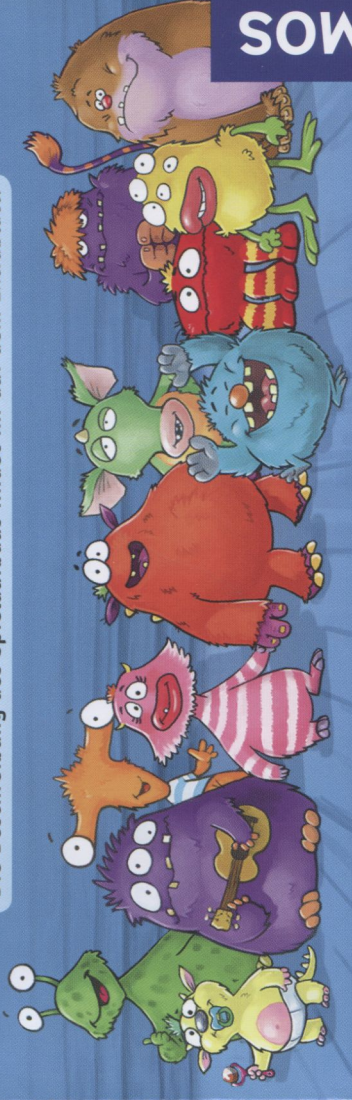
Die Monster sind los!!

Super, denn sie sorgen für ganz viel Spaß in der alten Villa. Doch plötzlich steht Oma Frieda vor der Tür – und die würde vor den Monstern fürchterlich erschrecken ...
Helft alle mit, die Monster einzufangen!

Die Monster-Karten zeigen, welches Monster als Nächstes eingefangen werden muss:
Befördert es mithilfe der Schieber so schnell wie möglich in die Mitte der Villa und lasst es in die Monster-Falle plumpsen!

Wer am Ende des Spiels die meisten Monster in die Falle geschoben und so die meisten Monster-Karten gesammelt hat, ist der allerbeste Monster-Fänger – und gewinnt das Spiel.

Die Beschreibung des Spielaufbaus findet ihr auf dem Extrablatt.



Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Klenle
Redaktion: Sandra Dohtermann

© 2011 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos

Art.-Nr.: 680305

KOSMOS

- Dann zählt jeder Spieler die Monster-Karten seiner beiden Teams zusammen. Der Spieler, der insgesamt die meisten Monster-Karten gesammelt hat, ist der allerbeste Monster-Fänger – und gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder ihr könnt zusätzlich die Anzahl der offenen Augen auf den Monster-Karten zählen (es gibt Monster mit 0, 2, 3 oder 5 offenen Augen). Wer die meisten offenen Monster-Augen gesammelt hat, gewinnt.

REGELN FÜR 2 SPIELER

Ihr spielt wie oben beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:

- Jeder spielt für sich. Deshalb puzzelt ihr beide Teile der Ablage tafel in eurer eigenen Farbe zusammen und legt sie direkt vor euch ab.
- Das Spiel geht über 6 Runden, jeder Spieler nimmt sich 3 Augen-Chips und legt sie neben seine Ablage tafel. Die restlichen 6 Augen-Chips werden nicht benötigt und beiseitegelegt.
- Jeder Spieler ist auf sich allein gestellt, bewegt also alle 4 Schieber. Deshalb habt ihr pro Runde doppelt so viel Zeit: Die Sanduhr wird vom Mitspieler sofort noch einmal umgedreht, wenn sie durchgelaufen ist. Erst nach dem zweiten Durchlauf ruft der Mitspieler „Monster-Falle!“.

SPIELVARIANTEN

FÜR ERFAHRENE MONSTER-FÄNGER

Erfahrene Monster-Fänger (geübte Spieler, ältere Geschwister oder Erwachsene, die gegen Kinder spielen) können die Herausforderung erhöhen: **Sie spielen zusätzlich mit den 6 Orts-Karten.**

Ihr spielt wie oben beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:

- Die Orts-Karten werden verdeckt gemischt und als Stapel neben der Schachtel bereitgelegt.
- Das Team, das an der Reihe ist, muss **zusätzlich zu jeder Monster-Karte immer auch eine Orts-Karte aufdecken** und offen neben den Stapel mit Orts-Karten legen.
- Die Orts-Karte zeigt, **über welchen Ort auf dem Spielplan das Monster in die Monster-Falle geschoben werden muss**, weil es sonst keine Ruhe gibt: zum Beispiel, weil es noch schnell aufs Klo gehen, die Katze streicheln oder unbedingt etwas aus dem Kühlschrank holen will.
- Die Mitspieler passen auf, ob das Team das Monster im Sack komplett über den richtigen Ort auf dem Spielplan schiebt, sodass es auf der anderen Seite den Ort nicht mehr berührt. Auf welchem Weg die Team-Spieler es dann weiterschieben, bleibt ihnen überlassen.
- Ist die Sanduhr für das Team abgelaufen, werden die Orts-Karten wieder verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt.



FÜR JÜNGERE KINDER

Wer möchte, kann beim Spiel zu viert auch in 2 festen Teams spielen (zum Beispiel das Team Spieler Rot und Spieler Gelb gegen das Team Spieler Violett und Spieler Orange).

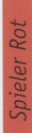
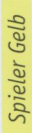
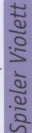
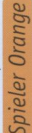
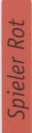


AUF DIE MONSTER, FERTIG, LOS!

Bei 3 und 4 Spielern wird in Teams gespielt, und zwar der Reihe nach im Uhrzeigersinn. (Regeln für 2 Spieler findet ihr auf Seite 4.)

Jeder spielt in 2 verschiedenen Teams – mit seinen beiden Nachbarn. Der **älteste Spieler** und sein **linker Nachbar** starten als **erstes Team**. Wie die weiteren Teams gebildet werden, seht ihr im folgenden Beispiel.

Beispiel bei 4 Spielern:

Erstes Team (ältester Spieler)	Zweites Team	Drittes Team	Viertes Team
 Spieler Rot (linker Nachbar)	 Spieler Gelb +  Spieler Violett (linker Nachbar)	 Spieler Violett +  Spieler Orange (linker Nachbar)	 Spieler Orange +  Spieler Rot (linker Nachbar)

Wenn ihr als Team an der Reihe seid, dann spricht euch ab, wer von euch für welche beiden parallelen Schieber an einer Seite der Villa zuständig ist: Einer bedient die längs liegenden Schieber, der andere die quer liegenden Schieber (siehe auch Beispiel unten). Stellt die Villa so zwischen euch, dass ihr beide eure Schieber gut mit den Händen erreichen könnt.

Die Mitspieler sind für die Sanduhr zuständig

Sie rufen das Kommando „Auf die Monster, fertig, los!“ und drehen die Sanduhr um ...

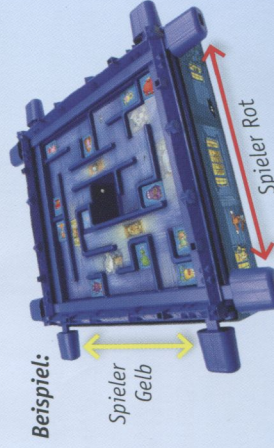
Jetzt heißt es für euch: ganz schnell so viele Monster wie möglich einfangen, bevor die Sanduhr abgelaufen ist!



WIE FANGT IHR DIE MONSTER?

1. Bringt die Schieber in die Startpositionen!

Um ein neues Monster einzufangen, müssen die Schieber immer in den Startpositionen – ganz außen an den Schachtelrändern – sein! Nur so könnt ihr das Monster überall erreichen und es in alle Richtungen schieben.



2. Monster-Karte aufdecken

Deckt die oberste Karte des Monster-Karten-Stapels auf – sie zeigt das gesuchte Monster. Schaut schnell, wo sich dieses Monster auf dem Spielplan befindet!



3. „Monster im Sack“ in die Monster-Falle schieben

Stellt die Figur „Monster im Sack“ auf den Monster-Chip des gesuchten Monsters auf dem Spielplan. Ab jetzt dürft ihr die Figur nur noch mithilfe der Schieber bewegen – also nicht mehr anfassen! Schiebt das Monster so schnell wie möglich durch die Gänge zur Monster-Falle in der Mitte, bis es hineinplumpst! Dazu müsst ihr mal euren linken, mal euren rechten Schieber benutzen. Sprecht euch gut ab, wer wann und wie schiebt!



Achtung! Fällt das Monster im Sack um oder „fliegt“ es aus der Bahn?

Dann habt ihr das Monster zu stark angeschubst – und es ist euch entwischt! Ihr müsst das Monster im Sack wieder auf den Monster-Chip des gesuchten Monsters stellen und von dort aus wieder in Richtung Monster-Falle schieben.

Tipp für die Mitspieler: Passt genau auf, ob die Spieler, die an der Reihe sind, das Monster im Sack richtig schieben. Wenn es umfällt oder „fliegt“, könnt ihr laut „Entwischt!“ rufen.

4. Monster-Karte auf die Ablagetafel legen

Habt ihr das Monster in die Monster-Falle geschubst, legt ihr die Monster-Karte schnell auf eure gemeinsame Ablagetafel.



5. Nächstes Monster fangen

Ist die Sanduhr noch nicht abgelaufen, dürft ihr versuchen, das nächste Monster einzufangen – wie unter 1. bis 4. beschrieben. Immer wieder entweichen die Monster auch aus der Monster-Falle – es kann also sein, dass ihr das gleiche Monster mehrfach einfangen müsst.



ENDE DER RUNDE

Ist die Sanduhr abgelaufen, rufen die Mitspieler laut „Monster-Falle!“

Ihr dürft dann nicht mehr weiterschieben. Konntet ihr das zuletzt gesuchte Monster nicht rechtzeitig in die Monster-Falle schieben, dürft ihr die Monster-Karte nicht auf eure Ablagetafel legen. Stattdessen legt ihr sie offen neben den Stapel.

Werft nun noch einen eurer Augen-Chips in die Monster-Falle!

Damit ist die Runde für euer Team beendet.



DANN IST DAS NÄCHSTE TEAM AN DER REIHE ...

Das nächste Team (im Beispiel auf Seite 2 oben Spieler Gelb und Spieler Violett) spricht sich ab und stellt die Villa zwischen sich. Die Mitspieler übernehmen die Sanduhr, rufen laut „Auf die Monster, fertig, los!“ und drehen die Sanduhr um. Nun versucht das neue Team, so viele Monster wie möglich zu fangen ...

Hat jedes Team eine Runde gespielt, ist wieder das erste Team an der Reihe und so weiter.

Ist der Stapel mit Monster-Karten aufgebraucht, dreht ihr den offen liegenden Ablagestapel um und spielt mit diesem Stapel weiter.

ENDE DES SPIELS



Nach 12 Runden, wenn alle Augen-Chips in der Monster-Falle liegen, endet das Spiel. Jedes Team zählt die gesammelten Monster-Karten auf seiner gemeinsamen Ablagetafel.

• Zuerst wird das Team, das die meisten Monster-Karten gesammelt hat, zum „Spitzen-Monster-Fänger-Team“ ernannt.