



FLORIAN BIEGE

MONSTER*BANDE

SCHNAPP DEN ZWILLING!

Autor und Illustration: Florian Biege
Redaktion und Grafik: Drei Hasen Werkstatt
© 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Alter: ab 7 Jahren
Spieler: 2-8
Spieldauer: ca. 25 min.

Material:

- 2x54 Kärtchen mit Monstern in 3 Farben
- 2 Sonderwürfel aus Holz
- Sanduhr (60 Sekunden)
- Spielanleitung (D-GB-F-I)

Um was es geht:

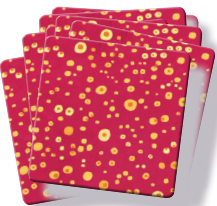
Das Spiel funktioniert am besten in Teams. Es ist dabei jeder Spielrunde selbst überlassen, ob sie zwei oder mehr Teams bildet.

Beschreibt und findet die richtigen Monster auf den Karten, so schnell ihr könnt (Sanduhr!), denn jedes Monster sucht seinen Zwilling! Exakte Angaben sind hilfreich!

Aber halt – so einfach geht es dann doch nicht!

Denn die Würfel entscheiden immer wieder neu, ob in der aktuellen Runde überhaupt etwas über Mengen oder Farben oder Augen oder ... gesagt werden darf. Verplappert man sich, muss eine neue Karte gezogen und neu begonnen werden – wertvolle Zeit geht verloren.

Welches Team findet die meisten Zwillinge?

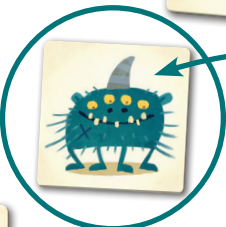


Spielvorbereitung

Alle Karten mit den roten Rückseiten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Die Karten mit den blauen Rückseiten (Zwillinge) werden offen auf dem Tisch verteilt, sodass alle Monster gut zu sehen sind. Die Sanduhr, welche die Rundenlänge und -anzahl bestimmt, wird dazu gestellt und die beiden Würfel werden daneben gelegt.

Nun werden Teams zu 2 oder mehr Spielern gebildet.



Beispiel:

Die Würfel zeigen: „Anzahl“ + „Hörner und Ohren“



Richtig:

Der Spieler erklärt: „Mein Monster ist blau, hat Haare, Beine, Zähne und der Mund ist geschlossen.“ Das Team sucht daraufhin nach diesen Merkmalen und findet hoffentlich das richtige Monster.

Falsch:

Der Spieler erklärt: „Mein Monster ist blau, hat Haare, Beine, Zähne und zwei Ohren...“ In diesem Fall muss das gegnerische Team sofort einschreiten und „Stopp“ rufen, da es hier nicht erlaubt ist, eine „Anzahl“, und auch nicht „Hörner und Ohren“ zu sagen oder zu beschreiben. Nun schnell das nächste Monster vom roten, verdeckten Stapel ziehen – und weiter geht's mit der nächsten Karte!



Spielverlauf ab 4 Spieler

Das Team mit dem wortgewandtesten Spieler (Startspieler) beginnt und wirft beide Würfel.

Die Würfel bestimmen, welche Monster-Merkmale er in der folgenden Runde nicht sagen darf. Die Würfel bleiben für alle sichtbar liegen, sodass das gegnerische Team kontrollieren kann, ob „verbotene Merkmale“ erwähnt wurden.

Die Sanduhr, die 60 Sekunden läuft, wird umgedreht. Jetzt geht es für die eigenen Teammitglieder darum, innerhalb der verbleibenden Zeit so viele Zwillinge wie möglich zu finden.

Der Startspieler zieht die oberste Karte vom roten Stapel und versucht, seinem Team sichtbare Merkmale dieses Monsters so schnell wie möglich nahe zu bringen. Beliebige Hinweise, Gestik und Mimik sind erlaubt – nur die verbotenen Merkmale dürfen keinesfalls gesagt oder beschrieben werden ... gleichzeitig sucht sein Team unter den offen auf dem Tisch ausliegenden Karten nach diesem Zwilling.

Dabei dürfen auch Fragen an den beschreibenden Spieler gestellt werden – bei der Antwort darf dieser jedoch ebenfalls nie die „verbotenen Merkmale“ nennen. Teammitglieder dürfen sich absprechen. Dann muss ein Monster ausgewählt und die Karte angekippt werden.

- Wurde das Monster richtig identifiziert, darf das Team die Zwillinge vor sich ablegen, dann gleich die nächste Karte ziehen und schnell weitermachen.
- Wurde das Monster falsch geraten, bleibt die entsprechende, offene Karte auf dem Tisch liegen. Die gezogene Karte wird wieder unter den Stapel geschoben (dies kann man auch erst dann tun, wenn die Sanduhr abgelaufen ist), und der Spieler dreht erneut die obere Karte um. Weiter geht's! Es gibt immer nur einen Versuch. Egal ob die angetippte Karte das richtige oder falsche Monster zeigt, es wird immer die nächste Karte gezogen und beschrieben.
- Verplappert man sich, und das gegnerische Team merkt es, verfährt man genauso wie bei einem falsch geratenen Monster (siehe oben).

Ist die Sanduhr durchgelaufen, ist das nächste Team dran. So geht es abwechselnd weiter, bis alle Karten vom Tisch abgeräumt sind. Den „Erklärer“ übernimmt bei jedem Wechsel ein anderer Spieler.



Ende des Spiels und Sieger

Sind alle Zwilling-Monster gefunden, legen die Teams ihre Karten als Stapel nebeneinander. Das Team mit dem höchsten Stapel gewinnt. Haben zwei oder mehr Teams gleich hohe Stapel, haben sie zusammen gewonnen!

**VIEL VERGNÜGEN BEIM
LUSTIGEN MONSTER-SCHNAPPEN!**



Spielvarianten

Für kleine Spieler

Beim Spielen mit jüngeren Kindern kann man einen oder beide Würfel weglassen. Zudem kann natürlich auch die Anzahl der Zwilling-Monster reduziert werden. Bei einem Fehler oder falschem Tipp ist der nächste Spieler/das nächste Team mit Erklären an der Reihe.

Für zwei Spieler

Wenn man zu zweit spielt, versucht man als Team alle Monster in so wenigen Runden wie möglich zu finden. Dabei wechseln sich die beiden Spieler mit dem Beschreiben und Suchen ab. Wie vorher beschrieben wird vor jeder Runde neu gewürfelt, welche Merkmale nicht genannt werden dürfen.

In wie vielen Runden schafft ihr es, alle Monster zu finden?

- **8 Runden oder weniger:** Monstermäßig! Ihr kennt jedes Monster mit Vornamen und Lebenslauf.
- **9–12 Runden:** Gut gemacht! Viele abstehende Augen und ein großer Mund helfen natürlich ...
- **13–17 Runden:** Nicht schlecht! Ihr habt schon öfter mal ein Monster gesehen, oder?
- **18 Runden oder mehr:** Nochmal probieren! Die Monster sind übrigens die bunten Wesen auf den Karten ...!

Für drei Spieler

Wenn man zu dritt spielt, beschreibt in jeder Runde ein anderer Spieler die aufgedeckten Monster.

Die beiden anderen suchen nach den Zwillingen und haben dabei nur einen Versuch.

Wer zuerst auf die richtige Karte tippt, erhält sie auch – und der beschreibende Spieler bekommt die Zwillingkarte, die er gerade erfolgreich beschrieben hat.

Tippt ein Spieler falsch, gibt es keine weiteren Hinweise mehr – der andere Spieler muss jetzt ebenfalls einen Tipp abgeben.

- Lag er richtig, bekommt er wie oben beschrieben eine der Zwillingkarten, die andere der beschreibende Spieler.
- Lagen beide falsch oder wurde ein „verbotenes Merkmal“ gesagt, wird die gezogene Monsterkarte wieder unter den Stapel geschoben.

Ansonsten wird das Spiel wie bei der Regel ab 4 Spielern gespielt. Am Ende entscheidet ebenfalls der höchste Stapel.

Monster-Memo

Es ist ebenso möglich, mit allen Karten ein einfaches Memo zu spielen. In diesem Fall werden alle Kärtchen gemischt und verdeckt ausgelegt. Nun wird jeweils ein rotes und ein blaues Kärtchen aufgedeckt.

Hat der Spieler ein Pärchen gefunden, darf er es zu sich nehmen und ist noch einmal an der Reihe. Waren es zwei verschiedene Monster, werden diese wieder umgedreht und der nächste Spieler ist dran. Hier werden die Würfel und die Sanduhr nicht benötigt.

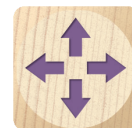


Würfelsymbole

Die Würfel bestimmen, welche Körperteile oder Merkmale nicht erwähnt werden dürfen! Sie dürfen auch nicht umschrieben oder durch Hinweise angedeutet werden. Bei Fragen vom Team an den Erklärer, bei denen nach aktuell verbotenen Merkmalen gefragt wird, darf der Erklärer nicht antworten!

Wenn einer der vorher beschriebenen Fälle dennoch geschieht, muss die aktuelle Karte zurück unter den Stapel gelegt und die nächste gezogen werden. Daher sollte das (oder die) gegnerische(n) Team(s) immer gut aufpassen!

Würfel 1:



Größe*



Farbe



Hut und Brille



Anzahl**



Schuppen und Haare



Streifen und Punkte

Würfel 2:



Hörner und Ohren



Arme und Hände



Beine und Füße



Augen



Mund



Zähne und Zunge

* Größe:

Es darf nicht umschrieben werden, ob etwas z. B. **dick, dünn, groß, lang, klein, kurz, breit, schmal, etc. ist.**

** Anzahl:

Die Anzahl von Körperteilen darf nicht genannt werden, also keine Zahlen – oder Worte wie: **ein(e), einer, kein(e), viele, wenige, einige, ...**

- Einzahl bzw. Mehrzahl ist erlaubt, wie z. B. „Horn“/„Hörner“ (sofern „Hörner und Ohren“ nicht verboten sind).
- Wenn „Augen“ verboten sind, darf „Augenbraue“ bzw. „Braue“ oder „Pupille“ auch nicht genannt werden.

Und:

Im Zweifelsfall, wenn sich die Spielerinnen und Spieler nicht einig sind, wird unter allen Mitspielern abgestimmt, ob das Zwillingspärchen gezählt wird oder nicht – während solcher Diskussionen wird die Sanduhr umgelegt (auf Pause gestellt), damit die Zeit nicht weiterläuft.

Natürlich ist es jeder Runde überlassen, vor dem Spiel Hausregeln zu vereinbaren, nach denen sich alle richten.