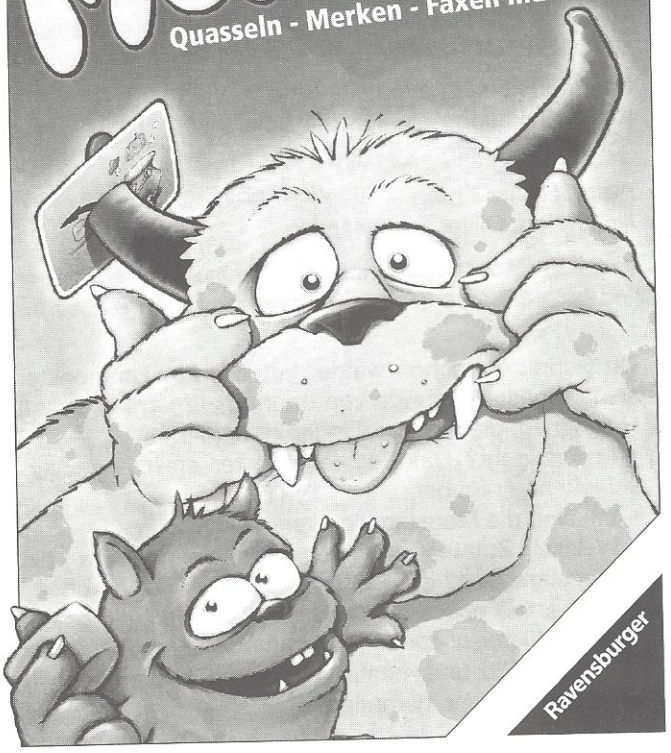
Flecken Monster

6-99 Jahre

Quasseln - Merken - Faxen machen



Ravensburger

Flecken Monster

Ravensburger® Spiele Nr. **23 184** 3

Das monsterstarke Aktions- und Kommunikationsspiel für **2–4** Spieler von **6–99** Jahren.

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Oliver Freudenreich

Inhalt: 4 Monsterkarten, 29 Aktionskarten, 24 Monsterflecken, 13 Chips

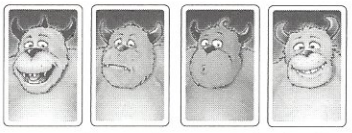
Oh Schreck – schon wieder hat das Fleckenmonster seine Monster-Freunde von oben bis unten bekleckst! Helft ihnen, die Flecken wieder loszuwerden!
Wie das geht? Das Fleckenmonster stellt euch verschiedene Aufgaben:

- Wo sind die Monsterchips versteckt?
- Welche Zutaten kommen nacheinander in die Monstersuppe?
- Hihi – bekleckse ein anderes Monster mit einem deiner Flecken!

Mit Grips, Witz und Kreativität meistert ihr die Aktionen – super Stimmung garantiert!

Ziel des Spiels

ist es, als Erster sein Monster von allen Flecken zu befreien.



Vorbereitung

Jeder von euch sucht sich eine **Monsterkarte** aus und legt sie vor sich ab. Zu Beginn bekleckst ihr euer Monster. Legt dazu die entsprechende Anzahl an **Monsterflecken** auf eure Karte: bei 2 Spielern je 10 Monsterflecken, bei 3 Spielern je 7 Monsterflecken, bei 4 Spielern je 5 Monsterflecken.

Restliche Monsterflecken bleiben als Vorrat des Fleckenmonsters in der Schachtel.

Die **Chips** mischt ihr und legt sie mit den Rückseiten nach oben zu einem Kreis aus. In die Mitte kommt der gemischte und verdeckte Stapel mit den **Aktionskarten**.

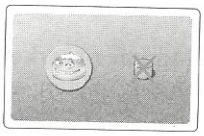
Jetzt geht's los!

Der frechste Spieler beginnt. Er deckt die oberste Aktionskarte auf und legt sie neben den Stapel. Dann beginnt er mit der abgebildeten Aufgabe, wie nachfolgend beschrieben.

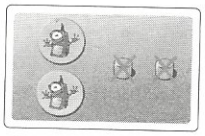
Nachdem die Aufgabe erledigt ist, deckt immer der Spieler die nächste Karte auf, der bei einer Aktion **zuletzt** Monsterflecken bekommt oder abgibt.

Die Aktionskarten

Die Aktionskarten zeigen euch die verschiedenen Aufgaben. Falls ihr während des Spiels den Stapel aufgebraucht habt, mischt ihr ihn erneut.



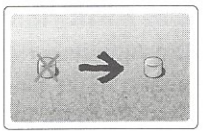
Einfache Monsterchip-Suche
Dreht einen Chip um, zeigt ihn allen Spielern und legt ihn wieder verdeckt an seinen Platz. Wenn ihr das abgebildete Motiv entdeckt habt, gebt ihr einen eurer Monsterflecken zum Vorrat des Fleckenmonsters. Gelingt es euch nicht, versucht euer linker Nachbar sein Glück. Sobald ein Spieler das Motiv gefunden hat, gibt er einen Flecken ab und beginnt mit einer neuen Karte.



Doppelte Monsterchip-Suche
Diese Aktion funktioniert wie bei der einfachen Monsterchip-Suche. Hier dreht ihr jedoch zwei Chips um. Nur wenn ihr die beiden gesuchten Motive **auf einmal** gefunden habt, dürft ihr zwei Monsterflecken an den Vorrat abgeben. Dann deckt ihr die nächste Aktionskarte auf.

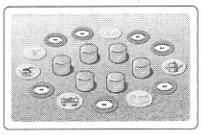
Fleckenmonster
Ihr bekommt vom Fleckenmonster einen neuen Monsterfleck. Falls gerade keiner mehr im Vorrat ist, habt ihr Glück und es passiert nichts. Anschließend deckt ihr eine neue Aktionskarte auf.

Fleck weg-Karte



Gebt einem beliebigen Mitspieler einen eurer Monsterflecken. Zum Trost darf dieser Spieler die nächste Aktionskarte aufdecken.

Monster-Merker



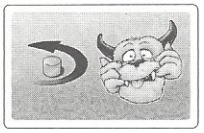
Dreht reihum einen Chip um und lasst ihn offen liegen. Zeigt der Chip ein neues Motiv (außer dem Fleckenmonster), legt ihr einen eurer Monsterflecken in die Mitte der Monster-Merker-Karte. Schafft ihr es, sechs **unterschiedliche** Motive aufzudecken? Dann gebt ihr die sechs Monsterflecken zum Vorrat.
Der Spieler, der das letzte Motiv gefunden hat, beginnt mit der nächsten Aktion.
Sobald einer von euch ein doppeltes Motiv oder das Fleckenmonster aufdeckt, bekommt er alle Monsterflecken, die auf der Monster-Merker-Karte liegen. Dieser Spieler dreht die nächste Karte um.

Monster-Runde

Es gibt drei verschiedene Karten, die immer gleich funktionieren. Der erste Spieler sagt oder macht etwas. Der zweite Spieler wiederholt den ersten und macht etwas Neues. Der dritte Spieler wiederholt den ersten und zweiten und fügt etwas Neues hinzu. So spielt ihr reihum weiter, bis ein Spieler einen Fehler macht. Dieser bekommt einen neuen Monsterfleck und deckt die nächste Aktionskarte auf.
Bei der Monster-Runde kommt es darauf an, dass ihr euch erinnert, was jeder gemacht hat.

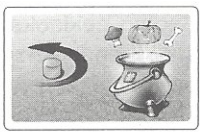
Diese Monster-Runde-Karten gibt es:

Grimassen und Gesten:



Monsterstarke Grimassen und Gesten sind gefragt, zum Beispiel Zunge raus strecken oder an die Stirn tippen…

Monstersuppe kochen:



Nennt Zutaten, die nacheinander in eure Monstersuppe gehören: Von Spinnenbeinen bis hin zu Autoreifen ist alles erlaubt!

Tiergeräusche nachahmen:

Hier dürft ihr zwitschern, bellen oder fauchen!

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler keine Flecken mehr auf seinem Monster liegen hat, gewinnt er das Spiel.

Doch Vorsicht: Das Fleckenmonster hat jetzt viele Monsterflecken in seinem Vorrat und wartet nur darauf, seine Freunde erneut zu ärgern…

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · 5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

224218