



Variante 3: Zwielfichte zweiteilige Zwillingssonster

Wenn Euch das Spiel zu einfach ist und Ihr die Monster mit links im Griff habt, dann probiert doch einmal die 5 Zwielfingsmonster aus. Mischt diese einfach zu Spielbeginn unter die normalen Monsterkarten. Ihr könnt diese Variante auch mit anderen Varianten kombinieren. Die Zwielfingsmonster können nur vertreiben werden, wenn die Spielzeuge in den Denklasen beider Monster vom aktiven Spieler richtig aufgedeckt werden. Ist eines oder beide der aufgedeckten Spielzeuge falsch, bleibt das Monster liegen und die nächste Zeit-Karte wird umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Credits

Autor: Antoine Bauza
Herausgabe des Französischen Originals: Le Scorpion Masqué
Deutsche Regel: Christoph Lipsky
Gestaltung und Layout der Deutschen Ausgabe: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Harald Bliz, Petra Becker, Selami Ilemann & Angela Schröder

Information und Support:

www.heidelbaer.de
info@heidelberger-spieleverlag.de



**Heidelberger
Spieleverlag**

MONSTER UNTERM BETT

SPIELREGEL

Der kleine Ben hat ein großes Problem! Unter seinem Bett wohnen fiese Monster und jede Nacht kriechen sie hervor, schleichen um sein Bett und rauben ihm den Schlaf. Aber zum Glück verlangt der Monsterkodex, dass jedes ordentliche Monster vor einem ganz bestimmten Spielzeug Angst haben muss. Könnt Ihr Ben helfen die richtigen Spielzeuge aus seiner Spielzeugkiste zu finden, um alle Monster unter seinem Bett zu erschrecken und in den Kleiderschrank zu sperren bevor sie ihm die ganze Nacht den Schlaf rauben?

Ziel des Spiels

Ihr müsst den fiesen Monstern mit dem richtigen Spielzeug ordentlich Angst einjagen und sie in den Schrank sperren, bevor zu viele davon um Bens Bett herum schleichen.

Monster unterm Bett ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, ihr müsst zusammenarbeiten, um gemeinsam gegen das Spiel (also die Monster) zu bestehen, statt gegeneinander zu spielen. Bei diesem Spiel gewinnt oder verliert man immer gemeinsam!

Spielmaterial

- 25 Monsterkarten (auf der Rückseite ist ein Kind in seinem Bett abgebildet) davon 20 einfache Monster und 5 Doppelmanster
- 1 Schrank-Karte
- 1 Sonnenaufgang-Karte
- 12 Spielzeugplättchen (10 verschiedene Spielzeuge, 1x Bens Socken und 1x Hasenfuß)
- 3 Zeit-Karten (Zeigen ein Monster in drei Entfernungen: weit weg, näher, ganz nah)
- 1 Spielregel

Vorbereitung einer Partie

- Zuerst brauchen wir das Bett. Nehmt dazu die Sonnenaufgang-Karte und legt diese in die Mitte des Tisches. Jetzt nehmt die Monsterkarten zur Hand. Für das einfache Spiel werden nur die 20 Normalen Monster benötigt. Die 5 Doppelmanster legt ihr vorerst zurück in die Schachtel. Die Monsterkarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel auf die Sonnenaufgang-Karte gelegt, so dass die Seite mit dem Kind im

Variante 1: Für geübte Monsterjäger

Wenn Euch das normale Spiel zu einfach erscheint, dann probiert doch einmal folgende Variante aus: beginnt das Spiel wie gehabt, aber verwendet dieses Mal nur die zweite und die dritte Zeit-Karte. Ein neues Monster taucht also schon nach zwei misslungenen Rateversuchen auf, und nicht erst nach drei.

Variante 2: Alte Socken und Hasenfüße

Wenn Euch das Spiel zu einfach ist und ihr die Monster mit links im Griff habt, dann probiert doch einmal die zwei Sonderplättchen aus. Mischt diese einfach zu Spielbeginn unter die normalen Spielzeuge. Ihr könnt diese Variante auch mit anderen Varianten kombinieren. Es gibt zwei verschiedene Arten von Sonderplättchen:



1. Bens alte Socken: Da hat Ben wohl beim Aufräumen seine alten Socken mit in die Spielzeugkiste geworfen. Wenn ihr dieses Plättchen aufdeckt passiert... Nichts! Denn kein Monster, das etwas auf sich hält, hat Angst vor einer Stinnesocke. Das Plättchen wird dann wieder verdeckt zu den anderen gelegt und eine Zeit-Karte wird umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



2. Hasenfuß: Ben ist manchmal schon ein rechter Hasenfuß! Wenn ein Spieler dieses Plättchen aufdeckt dann bedeutet dies, dass Ben sich lieber unter der Bettdecke verkriecht, statt nach geeigneten Spielzeugen zum erschrecken der Monster zu suchen. Das erste mal, wenn in einer Partie dieses Plättchen aufgedeckt wird, passiert nichts. Wird aber zum zweiten mal der Hasenfuß aufgedeckt, wird sofort ein neues Monster auf eine freie Seite des Bettes gelegt und die Zeit-Karten werden alle wieder in die Ausgangsposition umgedreht.

Die Zeit-Karten und neue Monster.

Wenn ein Spieler die dritte Zeit-Karte aufdecken muss, habt ihr zu lange gebraucht um eines der Monster zu erschrecken. Ein weiteres Monster hat nun genug Mut gesammelt und kriecht unter dem Bett hervor!



Es wird sofort eine weitere Monster-Karte aufgedeckt und auf einen freien Platz neben dem Bett gelegt. Dann dreht der Spieler, der gerade an der Reihe ist, die drei Zeit-Karten wieder in die Ausgangsposition zurück.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden: Entweder gewinnt ihr oder die Monster. Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr es schafft alle Monster in den Schrank zu sperren. Das habt ihr erreicht, wenn die Sonnenaufgangs-Karte zu sehen ist. (Also keine Monsterkarten mehr auf dem Stapel liegen). Alle Monster die jetzt noch um das Bett herum schleichen haben vor der aufgehenden Sonne mehr Angst als alles andere und suchen schleunigst das Weite.

Die Monster gewinnen, wenn, sie das Bett vollständig umzingelt haben, also auf allen vier Seiten des Bettes ein Monster liegt. Sollten die Monster einmal gewinnen, dann spielt am besten gleich noch eine Partie, um es diesen Fieslingen richtig heimzuzählen.

Spielvarianten

Ihr könnt durch ein paar ganz einfache Veränderungen das Spiel leichter oder schwieriger machen, je nach dem wie gut ihr seid.

Bett zu sehen ist. Dieser Stapel ist das „Bett“, um das später die Monster herum schleichen. Bestimmt nun noch die Richtung, in der sich das Kopfe des Bettes befindet und richtet die oberste Karte des Stapels entsprechend aus. Achtet immer darauf, dass genug Platz um das Bett herum ist, denn ihr müsst im Verlauf des Spiels bis zu vier Karten um das Bett herum legen.



Ihr könnt die Dauer einer Partie verändern, indem ihr unterschiedlich viele Monsterkarten verwendet: Benutzt 10 Karten für ein kurzes Spiel, 15 Karten für ein mittellanges Spiel und alle 20 Karten, wenn ihr ein längeres Spiel möchtet. Unbenutzte Karten legt ihr einfach zurück in die Schachtel.

- Nun nehmt ihr die Spielzeugplättchen und sortiert zunächst die beiden Plättchen „Alte Socke“ und „Hasenfuß“ aus. Diese werden im Grundspiel benötigt. Näheres zu diesen Plättchen erfahrt ihr im Abschnitt Spielvarianten. Mischt jetzt die Spielzeugplättchen und legt sie ein wenig abseits des Bettes verdeckt auf den Tisch. Lasst aber genug Platz zwischen den einzelnen Plättchen, damit ihr sie später leicht aufnehmen könnt.
- Jetzt werden die drei Zeitkarten bereitgelegt. Dies zeigen an, wann ein zusätzliches Monster neben dem Bett erscheint. Legt sie zunächst verdeckt in einer Reihe unterhalb der Spielzeugplättchen aus, von links nach rechts sortiert nach den römischen Ziffern.
- Jetzt müsst ihr noch den Schrank bereit legen. Legt ihn irgendwo auf den Tisch, wo Platz ist. Im Schrank sperrt ihr später die Monster ein, die ihr mit dem richtigen Spielzeug erschreckt habt.
- Zu guter Letzt wird die erste Monsterkarte vom Stapel gezogen und aufgedeckt an das Kopfende des Bettes gelegt. Damit beginnt die erste Runde.

Spielablauf

Hier wird die Grundvariante des Spiels erklärt. Im Abschnitt „Spielvarianten“ der Spielregel werden einige Möglichkeiten erläutert wie ihr das Spiel einfacher oder schwieriger gestalten könnt.

Der Spieler, der sich am wenigsten im Dunkeln fürchtet fängt an. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Nun kann die Monsterjagd beginnen! Jedes Monster hat ganz schreckliche Angst vor einem bestimmten Spielzeug. Welches Spielzeug das ist, erkennt ihr an der Denkblase über dem Kopf des Monsters. Es gilt nun, das richtige Spielzeug zu finden, um das Monster zu erschrecken.

Ablauf eines Zugs

Wenn Du an der Reihe bist, schau Dir zuerst die schon um das Bett herum-schleichenden Monster gut an. Nun suchst Du Dir ein Spielzeugplättchen aus, deckst es auf und vergleichst es mit den Denkblasen der, um das Bett herum-schleichenden, Monster. Jetzt kann eines von zwei Dingen passieren:

1. Hast Du ein Spielzeug aufgedeckt, dass einem Monster Angst einjagt? – Hurral! Halte das Spielzeug so, dass alle es sehen können, und sage: „Ab mit dir in den Schrank, du fieses Monster!“ und lege das entsprechende Monster unter die Schrank-Karte.
Wenn dies das einzige Monster war, dass um das Bett herumgeschlichen ist, deckst Du sofort ein neues Monster auf.
Nun legst Du das Spielzeug wieder verdeckt zu den anderen. Damit ist Dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
2. Du hast ein Spielzeug erwischt, dass keinem der ausliegenden Monsters Angst einjagt. Oh je! Nun musst Du eine Zeit-Karte aufdecken. Die Zeit-Karten werden in der Reihenfolge ihrer Nummerierung aufgedeckt. Danach legst Du das Spielzeug verdeckt zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.