

jagd

jacht

chasse

caccia

Ravensburger

Monsterjagd

Ravensburger Spiele Nr. 604 5 002 1

Autor: Tom Kremer

Design: Lea Koch-Auvo

Ein neuartiges Spiel für 3 bis 4 schnelle Spieler von 7 bis 99 Jahren.

Inhalt: 1 gestanzter Spielplan mit Drehpfeil

48 Spielkarten, 1 Spielregel

Die „Monster-Jagd“ ist ein unkompliziertes Spiel für temperamentvolle Spieler. Über den Sieg entscheiden Pffiffigkeit und Schnelligkeit des einzelnen. (Eine Spielregelkurzform steht auf der Schachtelunterseite.)

Spielvorbereitung

Wer zum ersten Mal mit der „Monster-Jagd“ spielt, muß vor Beginn den Zeiger auf das Mittelstück des Planes montieren.



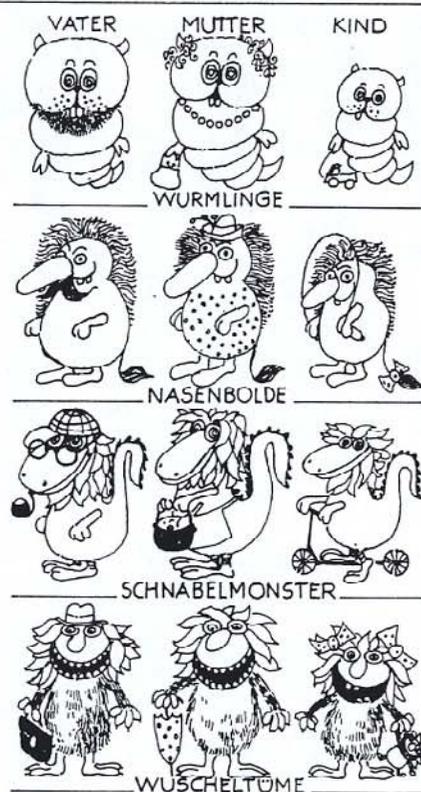
Der Drehpfeil liegt mit Stift und Kappe im Einsatz. Der Stift wird durch das Zentrumsloch des Planes und der Drehpfeil darüber gesteckt und zwar so, daß der erhabene Lafring des Drehpfeils direkt auf dem Plan aufliegt.

Zum Schluß wird die Kappe auf den Stift gedrückt. Der Drehpfeil kann jetzt für immer auf dem Plan bleiben. (Sollte euch einmal die Kappe verlorengehen, so passen auch große Druckknöpfe als Verschuß auf den Stift.) Anschließend werden die 4 Teile an das Planmittelstück angefügt, jetzt beginnt das eigentliche Spiel.

Die „Monster-Familien“ stellen sich vor

Vor Spielbeginn wollen wir euch die 4 Monster-Familien vorstellen:

Da gibt es die grünen „Wurmlinge“, die roten „Nasenbolde“, die gelben „Schnabelmonster“ und die blauen „Wuscheltüme“. Zu jeder Familie gehören Vater, Mutter und ein Kind. Viermal ist jede Familie im Kartensatz. Die Karten sind auf der Rückseite mit den schwarzen Monster-

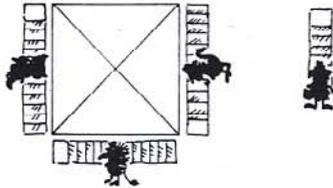


schatten gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung brauchen wir für die Spielregel 1.

Spielregel 1

Vorbereitung

Der Spielplan wird zusammengesetzt. Jeder Mitspieler erhält einen „Satz“ Karten. Z. B. alle Karten, die mit dem „Schatten“ der „Wurmlinge“ gekennzeichnet sind. Spielt ihr zu dritt, wird ein Kartensatz zur Seite gelegt.



Jeder mischt seinen Kartensatz und nimmt seinen Stapel mit der Rückseite nach oben in die linke Hand.



Einer darf als erster den Pfeil drehen! Vielleicht der, der als nächster Geburtstag oder blaue Augen hat oder mit seinem Namen im ABC ganz hinten kommt oder was euch sonst noch dazu einfällt.



Der Pfeil dreht sich, bleibt stehen und zeigt auf ein Farbfeld. Der „Pfeildreher“ **muß** die Farbe ausrufen, auf die der Pfeil zeigt. Bleibt der Pfeil auf der weißen Linie zwischen zwei Feldern stehen, wird der Pfeil noch einmal gedreht.



Was wird gesucht?

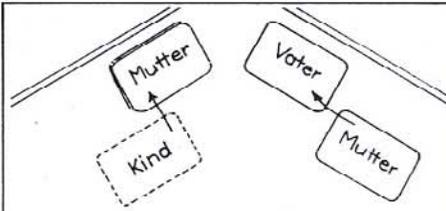
Wenn der Pfeil z. B. „Blau“ zeigt, wird nach den blauen „Wuscheltümen“ gesucht. (Wenn er „Gelb“ zeigt, natürlich nach den gelben „Schnabelmonstern“ usw.) **Dabei muß eine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden.**



Die Reihenfolge

Die Reihenfolge, in welcher die Karten abgelegt werden, ist immer Vater, Mutter und Kind.

Anschließend dazu noch ein ausführliches Beispiel



Als erste Karte **muß** immer der „Monster-Vater“ gesucht und auf eines der beiden blauen Felder abgelegt werden.

Zeigt der Pfeil das nächste Mal auf „Rot“, muß als erste Karte wieder der „Monster-Vater“ gesucht werden.

Zeigt der Pfeil das zweite Mal auf „Blau“, kann nach **zwei** verschiedenen Karten gesucht werden: Entweder kommt auf die schon liegende Vaterkarte die **Mutterkarte** oder auf das freie Feld die **Vaterkarte**.

Wer der schnellere war, darf seine Karte liegenlassen. In unserem Bildbeispiel ist es die Mutterkarte.

Zeigt der Pfeil zum dritten Mal „Blau“ wird wieder nach **zwei** Karten gesucht. Entweder kommt die **Kindkarte** auf die Mutterkarte oder die **Vaterkarte** auf das leere Feld.

Der Schnellere war in unserem Beispiel dieses Mal der mit der Vaterkarte. In den folgenden Runden würde in unserem Beispiel für das rechte Feld die **Mutterkarte** und für das linke Feld die **Kindkarte** gesucht werden.

Zurück zum Spiel

Der Pfeil zeigt also „Blau“.

Wer die blaue „Monster-Vaterkarte“ gefunden hat, nimmt sie und legt sie so schnell als möglich auf ein leeres Feld und ruft dabei laut „Vater“!

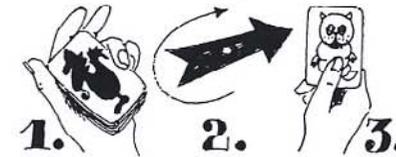
Nur der Erste darf seine Karte liegenlassen! Es darf immer **nur EINE Karte abgelegt werden!**



Wenn ihr euch einmal nicht klar seid, wer **wirklich** der Erste war, dann darf keine Karte abgelegt werden und der Nächste dreht den Pfeil.

Es darf erst der Pfeil gedreht werden, wenn alle Mitspieler ihren Kartenstapel wieder richtig in der linken Hand haben!

Wieder beginnt das blitzschnelle Suchen. Wer die gesuchte Karte hat, ruft „Vater“, „Mutter“ oder „Kind“ und legt sie fix auf das entsprechende Feld. So geht es reihum weiter: Pfeil drehen, Karte suchen, ablegen.



Wer mit der „Kindkarte“ eine Familie komplett macht, darf diese 3 Karten an sich nehmen und als Beute vor sich ablegen. Damit ist das Feld wieder frei und kann von neuem mit einem Vater belegt werden.



Immer schneller wird die Monster-Jagd. Nur noch wenige Karten sind im Spiel! Wer schafft es und hat als erster keine Karten mehr?

Doch nur nicht zu früh triumphiert! Die Karten neu verteilt und noch einmal gespielt! Wer wird der nächste Sieger?



Wichtig

Für ein faires Wettspiel ist es wichtig, daß ihr alle die gleichen Chancen habt, und euch an die Spielregeln haltet. Ihr könnt natürlich auch selber eine andere erfinden oder diese gemeinsam verändern.

Man kann bei der „Monster-Jagd“ prima mogeln. Z.B. die Karten auf-fächern und die richtige einfach herausziehen, statt sie einzeln aufzu-decken. Das gilt nicht!



Vereinbarung 

Ihr könnt vor einer Spielrunde aus-machen, daß ihr eure Karten jedesmal nach dem Aufdecken und Suchen kurz mischt oder sie dreimal abhebt. Denn ihr habt bestimmt schon her-ausbekommen, daß ihr nach einigen Spielrunden genau wißt, welche Kar-ten oben liegen. Gerade zum Schluß bringt diese Vereinbarung noch mehr Spannung in die „Monster-Jagd“.

Spielregel 2
Gemischte „Monster-Jagd“

Für die Spielregel 2 gibt es nur **zwei** Unterschiede zur ersten.

Erster Unterschied

Die Karten werden **gut gemischt**, d. h. ohne auf die „Schatten“ zu achten, werden sie gleichmäßig an alle Spie-ler verteilt.



Zweiter Unterschied

Sieger ist hier, wer als erster **drei ver-schiedene** Familien als Beute erjagen konnte. (Pech für den, der keine oder nur wenige „Kinderkarten“ abbekom-men hat.)



Wenn ihr zu dritt spielt

Es werden **alle** Karten verteilt. Sieger ist, wer als erster **vier verschiedene** Familien erbeuten konnte.



© 1977 by Otto Maier Verlag
under license from
Seven Towns Ltd., London.