

Krümelmonster

Ein Familienspiel von Erika Bruhns

2 x 36 Karten

Für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Um Mitternacht findet das große Monster-treffen statt. Immer genau 13 kleine Monster müssen zusammenfinden, dann bekommen sie den Titel „Krümelmonster“.

PIATNIK-Spiel Nr. 7032

© 1997 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



PIATNIK

Spielmöglichkeiten:

1. Nur mit den 36 Monsterkarten zu spielen:

Jeder Mitspieler erhält 3 Monsterkarten. Wenn er an der Reihe ist, muß er eine Karte ansetzen. Die nach und nach angesetzten Karten müssen zusammen 13 Monster ergeben.

Wer angesetzt hat, nimmt eine neue Karte vom Reststapel. Wer nicht ansetzen kann, darf 1 Karte kaufen, paßt auch diese nicht, ist sein Nachbar an der Reihe. Wer als letzter Ansetzer die 13er-Gruppe fertig macht, bekommt einen Gutpunkt. (Niemals darf mit der letzten Karte die Anzahl, von 13 Monstern überschritten werden.)

Die Karten der Monstergruppe werden mit den Restkarten gut vermischt, und das Spiel geht weiter. Sobald 13 Gutpunkte vergeben sind, ist das Spiel zu Ende.

Sieger ist, wer die meisten Monstergutpunkte sammeln konnte.

Das Riesenmonster gilt für 13 kleine Monster. Wer diese Karte besitzt, kann sie jederzeit herauslegen und dafür einen Gutpunkt kassieren.

2. Regeln wie bei 1, allerdings werden auch die Karten mit den Zahlen ins Spiel einbezogen. Es kann gemischt mit Bildkarten und Zahlenkarten angesetzt werden.
3. Ein Spieler kann eine beliebige Karte herauslegen. Sein Nachbar hat die Aufgabe, denselben Kartenwert dazuzulegen, allerdings: Hat der erste Spieler eine Zahlenkarte herausgelegt, muß der Nachbar eine Monsterkarte dazulegen, hat der erste Spieler jedoch eine Monsterkarte herausgelegt, muß mit einer Zahlenkarte ergänzt werden. Kann der Mitspieler die passende Karte dazulegen, darf er das Paar an sich nehmen und eine neue Karte herauslegen. Kann er nicht, darf er eine Karte kaufen. Paßt auch diese nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sieger ist, wer am Ende, wenn alle Karten aufgebraucht sind, die meisten Kartenpaare besitzt. Der Dreizehner mit dem Riesenmonster zusammen gelten wie zwei Paare.
4. Der erste Spieler legt eine Dreiergruppe von Karten heraus. Welchen Wert die einzelnen Karten haben, ist egal, sie müssen nur ent-

weder lauter Zahlenkarten oder lauter Monsterkarten sein. Sein Sitznachbar versucht, eine Dreiergruppe von gleichen Kartenwerten der anderen Kartenart dazuzulegen. Kann er alle drei Karten richtig legen, gehören alle 6 Karten ihm und er darf sie zu seinen Karten dazunehmen. Kann er nur zwei oder eine oder gar keine passenden Karten anlegen, ergänzt der nächste Nachbar und eventuell auch noch der nächste Spieler. Wer die Sechsergruppe dann komplettiert hat, darf gleichfalls alle sechs Karten in sein Spiel einverleiben.

Wenn Sie zu „KRÜMELMONSTER“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien