



von Tim Roediger

Spieler: 3-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

81 Monsterkarten



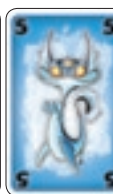
6x



9x



12x



15x



18x



21x



Spielidee und Spielziel

Sammeln, tauschen, punkten. Mit etwas Geschick und dem richtigen Einsatz werden Monsterkarten gesammelt. Mut beim Monstertausch, und im richtigen Moment auch schon einmal ein besonders großzügiges Angebot, bringen die Spieler dem Sieg rasch näher. Große Monstergruppen werden durch viele Punkte belohnt.

Der Spieler, der als Erster mit seinen ausgespielten Monstergruppen 15 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt.

Spielvorbereitung

Alle Monsterkarten werden gemischt und an jeden Spieler 8 Karten ausgeteilt. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Leert sich im Laufe des Spiels der Nachziehstapel, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.



Kartenhand Mike



Kartenhand Sulley



Kartenhand Celia

Ablagestapel Nachziehstapel



Kartenhand Tim

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden, in denen immer die folgenden Schritte durchgeführt werden:

- 1) Bonuskarte verteilen
- 2) Monstergruppen auslegen
- 3) Monsterkarten versteigern

In jeder Runde gibt es einen **aktiven Spieler**, der zum einen Punkte erzielen kann und zum anderen Karten zur Versteigerung anbietet. In der ersten Runde ist dies der haarigste Spieler, in den folgenden Runden jeweils der, der die Versteigerung der Vorrunde für sich entscheiden konnte.

1) Bonuskarte verteilen

Der aktive Spieler prüft, wie viele Karten seine Mitspieler auf der Hand haben. Der **Mitspieler**, der die **wenigsten** Karten auf der Hand hat, bekommt eine Bonuskarte vom Nachziehstapel auf die Hand. Sollten mehrere Mitspieler die wenigsten Karten haben, bekommen sie alle eine Bonuskarte.



Mike



Celia



Sulley (aktiver Spieler)



Tim

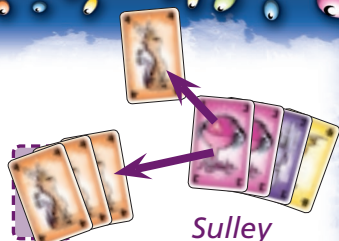
Sulley ist der aktive Spieler der ersten Runde. Er prüft die Zahl der Handkarten seiner Mitspieler. In der ersten Runde haben alle seine Mitspieler 8 Karten und bekommen damit jeder eine Bonuskarte.

2) Monstergruppen auslegen

Der aktive Spieler – und nur dieser – hat nun die Möglichkeit, mit seinen Handkarten **eine oder mehrere** Monstergruppen auszulegen und damit Punkte zu erzielen.

Eine **Monstergruppe** besteht aus genau so vielen gleichen Monsterkarten, wie die Zahl auf den Karten angibt: zwei „2“er, drei „3“er usw. bis sieben „7“er. Der Spieler zeigt seinen Mitspielern die komplette Gruppe, legt **eine** Karte davon offen neben sich auf den Tisch und wirft den Rest auf den Ablagestapel. Die offene Karte bleibt bis zum Ende des Spiels neben dem Spieler liegen, um seinen Punktestand anzuzeigen.

Sulley als aktiver Spieler hat vier „4“er auf der Hand. Er zeigt sie seinen Mitspielern, legt eine „4“ offen neben sich ab und wirft die restlichen drei Karten auf den Ablagestapel. Er hat damit 4 Punkte erzielt.



Achtung: Um das Ziel von **insgesamt 15 oder mehr Punkten** zu erreichen, darf der aktive Spieler in der letzten Runde hierfür **nur genau eine Monstergruppe** auslegen.

3) Monsterkarten versteigern

Der aktive Spieler bietet Karten zur Versteigerung an. Die Mitspieler bieten verdeckt mit ihren Handkarten um das Angebot. Der Spieler, der den Zuschlag bekommt, wird außerdem zum aktiven Spieler der nächsten Runde.

🎯 Angebot machen

Der Spieler deckt eine Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie **offen** daneben. Er ergänzt das Angebot um eine seiner Handkarten, die er **offen** dazulegt. Hat der Spieler keine Handkarten mehr, entfällt diese zweite Karte im Angebot der laufenden Runde.

🎯 Gebote durch Mitspieler

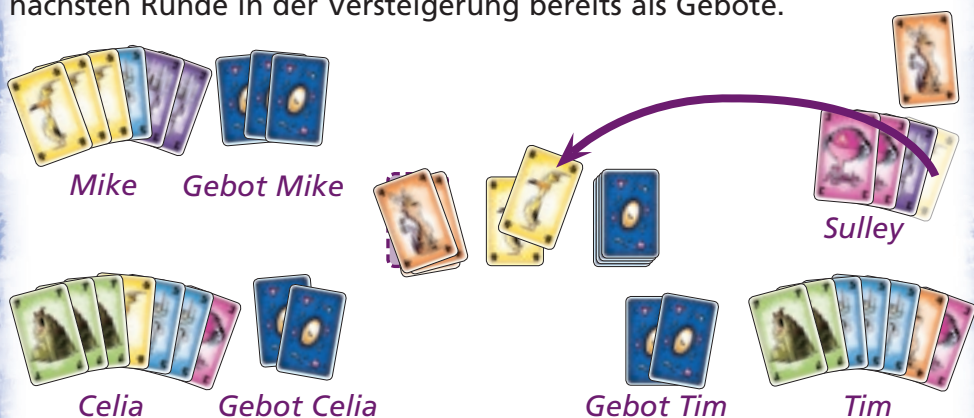
In beliebiger Reihenfolge können nun die Mitspieler ihre Gebote abgeben. Dazu legen sie eine beliebige Anzahl Handkarten **verdeckt** als Stapel vor sich ab. Dabei muss immer sichtbar sein, um wie viele Karten es sich handelt.

Will ein Spieler ein neues Gebot machen oder sein bestehendes erhöhen, so muss dieses **mindestens so hoch** sein wie das aktuell höchste Gebot auf dem Tisch, also mindestens genau so viele Karten umfassen.

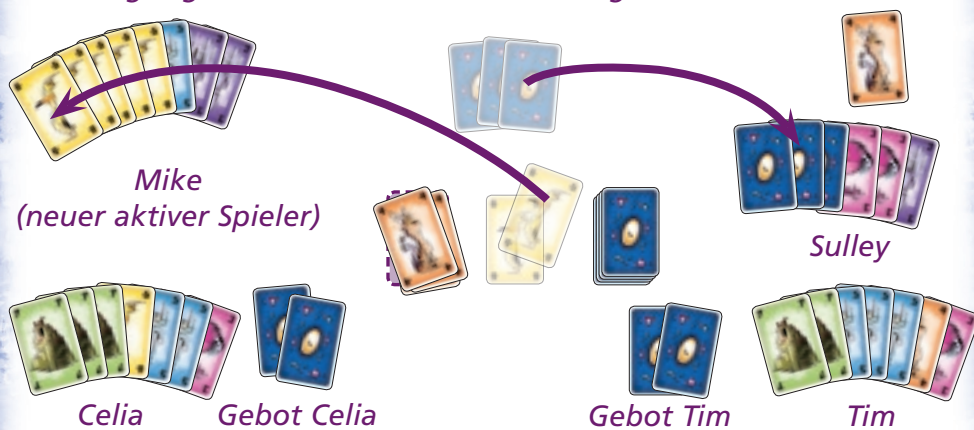
🎯 Zuschlag und neuer aktiver Spieler

Will kein Mitspieler mehr erhöhen, **muss** der aktive Spieler sich für das **Gebot mit den meisten Karten** entscheiden. Er nimmt das Gebot zu seinen Karten auf die Hand. Der Spieler, der den Zuschlag bekommen hat, nimmt die angebotenen Karten auf seine Hand und wird außerdem zum aktiven Spieler der nächsten Runde.

Gebote, die den Zuschlag nicht bekommen haben, bleiben unverändert vor dem jeweiligen Mitspieler liegen. Diese Karten zählen in der nächsten Runde in der Versteigerung bereits als Gebote.



Sulley hat eine „6“ aufgedeckt und eine weitere „6“ aus seiner Hand mit dazugelegt. Das höchste Gebot hat Mike gemacht mit drei Karten.



Er bekommt die beiden offenen Karten, während Sulley Mikes Gebot auf die Hand nimmt. Mike ist der neue aktive Spieler für die nächste Runde.

Was passiert bei gleich hohen Geboten?

Haben zwei oder mehr Mitspieler jeweils die meisten Handkarten als Gebot ausgelegt, muss jeder von diesen Spielern die **zuoberst** liegende Karte seines Gebotes umdrehen. Erst dann entscheidet der aktive Spieler, wer den Zuschlag bekommt. Umgedrehte und damit offene Karten von Geboten, die den Zuschlag nicht bekommen haben, bleiben für die nächste Runde offen liegen.

Achtung: Hat kein Mitspieler ein Gebot abgegeben, muss der aktive Spieler trotzdem entscheiden, wer den Zuschlag erhält.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mit einer ausgelegten Monstergruppe **15 Punkte oder mehr** erreicht. Dieser Spieler gewinnt.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de