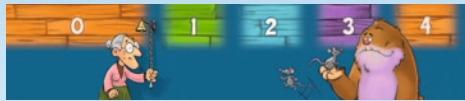


5. Ende der Runde



2 Punkte



Wenn Oma Frieda da ist (siehe unter „Klingeling – Oma ist da!“) oder ihr 7 Monster eingefangen habt, dürft ihr nicht mehr weiter-schieben. Eure Runde endet sofort.

► Klingeling – Oma ist da!

Während die Monsterfänger mit Schieben beschäftigt sind, hat auch der Oma-Frieda-Spieler keine Zeit zu verlieren. Sein Ziel ist es, so schnell wie möglich alle 5 Oma-Chips umzudrehen. Dafür würfelt er so oft und schnell, wie er kann. Zeigt der Würfel Oma Frieda, klingelt sie – der Oma-Spieler darf einen Oma-Chip umdrehen und ruft laut: „Klingeling!“ Hat der Spieler alle 5 Oma-Chips aufgedeckt, ruft er laut: „Oma ist da!“ Die Monsterfänger dürfen dann nicht mehr weiterschieben.



► Monsterfänger: Punkte zählen

Für jedes Monster, das ihr als Monsterfänger-Team gemeinsam in die Monsterfalle geschoben habt, darf jeder von euch mit seiner Katze auf der Punkteleiste 1 oder 2 Felder vorrücken. Ihr müsst die Punkte nicht aufteilen, sondern dürft beide so viele Felder vorrücken, wie rechts oben auf dem Monster-Kärtchen angegeben ist.

► Die nächste Runde

Das nächste Monsterfänger-Team übernimmt je 2 Schieber. Die 7 Monster-Kärtchen werden wieder verdeckt gemischt und gestapelt. Der linke Mitspieler des neuen Monsterfänger-Teams übernimmt die Rolle von Oma Frieda. Er legt die 5 Oma-Chips mit der Oma-Seite nach oben vor sich ab und nimmt den Würfel. Dann ruft er laut: „Auf die Monster, fertig, los!“, und fängt an zu würfeln, während die neuen Monsterfänger möglichst viele Monster in die Monsterfalle schubsen.

ENDE DES SPIELS

Wenn **jedes Monsterfänger-Team 1 Mal** an der Reihe war, endet das Spiel. Wer jetzt mit seiner Katze auf der Punkteleiste vorne steht, gewinnt das Spiel – und ist der allerbeste Monsterfänger!

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder ihr spielt noch einmal.

REGELN FÜR 2 SPIELER

Ihr spielt wie oben beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:

1. Zu zweit fangt ihr die Monster nicht im Team, sondern jeder für sich.
2. Ihr spielt abwechselnd den Monsterfänger und Oma Frieda.
3. Das Spiel endet, wenn **jeder von euch 2 Mal** als Monsterfänger an der Reihe war.

SPIELVARIANTEN

FÜR JÜNGERE KINDER

Wer möchte, kann beim Spiel zu viert auch in 2 festen Teams spielen.

MONSTER-WETTSCHIEBEN FÜR EIN LÄNGERES SPIEL

Für ein Monster-Wettschieben nehmt ihr Papier und einen Stift zur Hand. Gespielt wird wie oben beschrieben. Wer ein Spiel gewinnt, bekommt 1 Punkt gutgeschrieben. Wer als Erster 2 Punkte hat – also 2 Spiele für sich entscheiden konnte –, gewinnt das Monster-Wettschieben. Bei 2 Spielern spielt ihr auf 3 Punkte.



Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Kienle
Redaktion: Sandra Dochtermann

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos

Art.-Nr.: 710934

MONSTER-FALLE

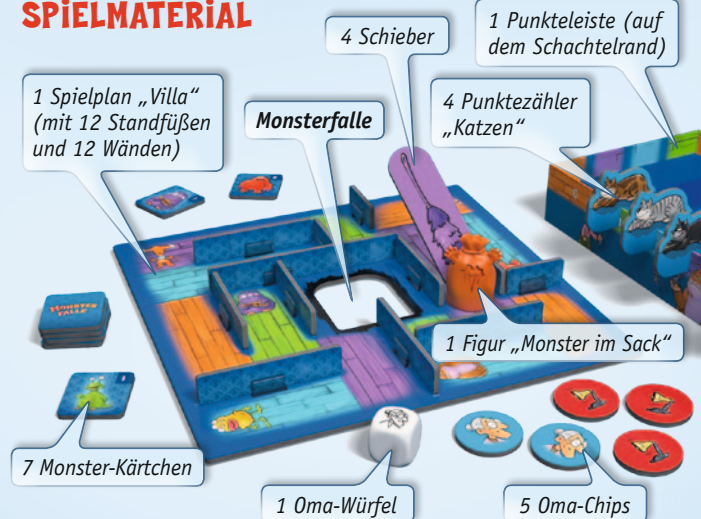
Für 2 bis 4 Spieler
ab 5 Jahre

Die Monster sind los!!!

Super, denn sie sorgen für ganz viel Spaß in der alten Villa. Doch plötzlich steht Oma Frieda vor der Tür – und die würde vor den Monstern fürchterlich erschrecken ... Helft alle mit, die Monster einzufangen!



SPIELMATERIAL



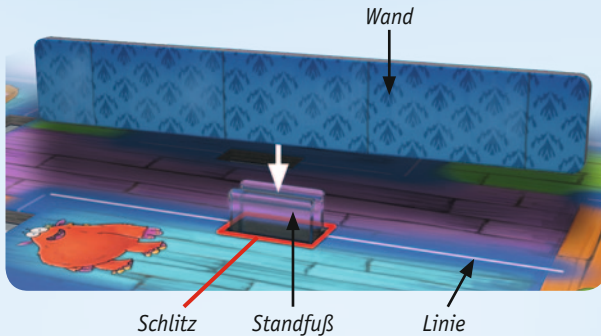
ZIEL DES SPIELS

Wer als Monsterfänger an der Reihe ist, versucht, so viele Monster wie möglich in die Monsterfalle – das Loch in der Mitte des Spielplans – zu schubsen. Dafür dürft ihr auf der Punkteleiste vorrücken. Doch ihr habt nicht viel Zeit, denn der Oma-Frieda-Spieler setzt alles daran, euren Spielzug so schnell wie möglich zu beenden ...

Wer am Ende des Spiels auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt das Spiel und ist der allerbeste Monsterfänger!

AUFBAU

- Löst alle Teile aus den Stanztafeln.
- Lasst euch von euren Eltern oder älteren Geschwistern beim **Aufbau der Villa** helfen:
 - Auf dem Spielplan gibt es 12 helle Linien, die durch je einen Schlitz unterbrochen werden.
 - Nehmt eine Wand, die genau so lang ist wie eine dieser hellen Linien, und steckt einen Standfuß von unten durch den Schlitz im Spielplan.
 - Steckst dann die passende Wand in den Standfuß, so wie die helle Linie es vorgibt.



- Befestigt so alle 12 Wände.

VOR DEM SPIEL

- Legt den **aufgebauten Spielplan „Villa“** in die Mitte der Spielfläche.
- Stellt die **Figur „Monster im Sack“** in die Monsterfalle.
- Mischt die **7 Monster-Kärtchen** verdeckt und legt sie als Stapel bereit.
- Legt die **4 Schieber** und den **Oma-Würfel** neben den Spielplan.
- Legt die **5 Oma-Chips** ebenfalls bereit, mit der Oma-Frieda-Seite nach oben.
- Stellt das **Schachtelunterteil mit der Punkteleiste** etwas abseits vom Spielplan bereit.
- Jeder sucht sich einen **Punktezähler „Katze“** aus und steckt ihn auf das **Feld „0“** der Punkteleiste.

AUF DIE MONSTER, FERTIG, LOS!

► Monsterfänger gegen Oma-Frieda-Spieler

Monsterfänger

Jeder von euch spielt als Monsterfänger in 2 verschiedenen Teams – einmal mit eurem linken und einmal mit eurem rechten Nachbarn. Bei 4 Spielern gibt es also 4 Teams, bei 3 Spielern 3 Teams. Die Regeln für 2 Spieler findet ihr am Ende dieser Spielanleitung. Die Monsterfänger spielen der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler und sein linker Nachbar starten als erstes Team.

Beispiel für 4 Monsterfänger-Teams bei 4 Spielern:

Erstes Team: Spieler 1 (ältester Spieler) mit Spieler 2 (linker Nachbar)
Zweites Team: Spieler 2 mit Spieler 3 (linker Nachbar)
Drittes Team: Spieler 3 mit Spieler 4 (linker Nachbar)
Viertes Team: Spieler 4 mit Spieler 1 (linker Nachbar)

Wenn ihr als Monsterfänger an der Reihe seid, nimmt einer von euch den blauen und den grünen Schieber, der andere den violetten und den orangefarbenen Schieber.

Oma-Frieda-Spieler

Der Spieler links neben dem Monsterfänger-Team übernimmt die Rolle von Oma Frieda. Er versucht, den Spielzug der Monsterfänger möglichst schnell zu beenden, damit sie weniger Punkte ergattern können.



Er nimmt den Oma-Würfel in die Hand und ruft laut das Kommando: „Auf die Monster, fertig, los!“ Das ist der Startschuss für die Monsterfänger, die sofort loslegen ...



► Wie fangt ihr die Monster?

Die Monsterfänger versuchen nun, ganz schnell so viele Monster wie möglich in die Monsterfalle zu schieben:

1. Monster-Kärtchen aufdecken

Deckt das oberste Monster-Kärtchen vom Stapel auf und schaut, wo sich das abgebildete Monster auf dem Spielplan befindet.



2. „Monster im Sack“ in die Monsterfalle schieben

Stellt die Figur „Monster im Sack“ auf die Abbildung des gesuchten Monsters auf dem Spielplan. Ab jetzt dürft ihr die Figur nur noch mithilfe der Schieber bewegen – also nicht mehr anfassen! Schiebt das Monster im Sack so schnell wie möglich zur Monsterfalle, bis es hineinplumpst!



Schiebe-Regeln:

- **Ihr dürft das Monster immer nur mit dem Schieber bewegen, der übereinstimmt mit der Farbe des Wegs**, auf dem sich die Figur gerade befindet! Schiebt das Monster bis knapp über die Grenze zum nächsten, andersfarbigen Weg. Von dort darf es nur mit dem nun farblich passenden Schieber weitergeschoben werden.



- **Fällt das Monster um?**

Dann habt ihr das Monster zu stark angeschubst – und es ist euch entwischt! Ihr müsst das Monster zurück auf seine Startposition stellen. Schiebt es von dort aus wieder in Richtung Monsterfalle.

Tipps für Mitspieler: Passt auf, ob das Monster richtig geschoben wird. Verwenden die Monsterfänger einen falschen Schieber oder fällt das Monster um, dann ruft laut: „Entwischt!“ Die Monsterfänger müssen das Monster zurück auf die Startposition stellen.

3. Monster-Kärtchen vor euch ablegen

Habt ihr das Monster in die Monsterfalle geschubst, legt ihr das Monster-Kärtchen vor euch ab.

4. Nächstes Monster fangen

Falls Oma Frieda noch nicht da ist: Versucht, das nächste Monster einzufangen – wie unter 1. bis 3. beschrieben.