

EIN KÖSTLICHES MONSTERSPIEL VON ASGER HARDING GRANERUD UND DANIEL SKJOLD PEDERSEN

MONSTER SUPPE

FÜR 2-4 SPIELER AB 5 JAHREN



Richtige Monster sind immer hungrig! Am allerliebsten verspeisen sie eine selbstgemachte und frisch zubereitete Monstersuppe. In ihre leckere Bouillon werfen sie dabei einige ganz besondere Zutaten: zum Beispiel eine saubere Stinkesocke oder eine fangfrische Fischgräte, am Ende abgeschmeckt mit einer zarten Zuckerstange. Da kann man wirklich nur sagen: guten Appetit!

Spielinhalt

4 Fühlbeutel



40 Zutaten
(10 unterschiedliche Zutaten
aus Holz, jeweils 4x im Spiel)



4 Suppenschüsseln

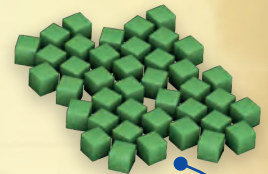


4 Monster

10 Rezeptkarten



40 Schleimwürfel



Spielziel

Wer von euch findet zuerst alle gesuchten Zutaten für eine köstliche Monstersuppe? Die unterschiedlichen Zutaten befinden sich in euren Fühlbeuteln, in denen ihr sie möglichst schnell erfüllen sollt. Für jede richtig ertastete Zutat gibt es am Ende einer Runde einen zusätzlichen Schleimwürfel in eure Monstersuppe – mmmh, da wird die Suppe ja noch leckerer! Wer nach vier Runden die meisten Schleimwürfel in seiner Suppe hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Spielmaterialien aus den Stanztafeln. Steckt die Suppenschüsseln (dreiteilig) und die Monster (zweiteilig) passend zusammen.



Jeder Spieler wählt eine Monsterfarbe und nimmt sich das Monster, den Fühlbeutel und die Suppenschüssel seiner Farbe. Stellt die Suppenschüssel vor euch auf den Tisch und das Monster daneben. Außerdem erhält jeder zehn Zutaten (von jeder Sorte genau eine Zutat) und gibt diese sofort in seinen Fühlbeutel.

Mischt die Rezeptkarten und legt sie als verdeckten Kartenstapel in die Tischmitte. Haltet die Schleimwürfel als allgemeinen Vorrat bereit.

Spielablauf



Das Spiel geht insgesamt über vier Runden. Jede Runde läuft dabei immer nach dem gleichen Spielprinzip ab, bis auf folgende Kleinigkeit:

- in der ersten Runde sucht ihr genau 1 passende Zutat,
- in der zweiten Runde fühlt ihr nach 2 richtigen Zutaten,
- in der dritten Runde versucht ihr 3 Zutaten zu ertasten,
- in der letzten Runde sind es sogar 4 Zutaten.

Ablauf einer Spielrunde:

Deckt eine neue Rezeptkarte auf und legt sie für alle Spieler gut sichtbar in die Tischmitte.

Wichtig: In der ersten Runde liegt genau eine Rezeptkarte in der Tischmitte (in der zweiten Runde sind es dann zwei Karten, in der dritten Runde drei Karten, usw.). Gleich sucht ihr nach den auf den Rezeptkarten abgebildeten Zutaten in euren Fühlbeuteln.

Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Gemeinsam ruft ihr das Startsignal »Auf die Monster, fertig, los!« und schon beginnt die Suche nach den passenden Zutaten: jeder Spieler steckt dazu eine Hand in seinen Fühlbeutel und fühlt nach den gesuchten Zutaten. Natürlich dürft ihr beim Fühlen nicht in euren Beutel schauen!

- Hat ein Spieler eine **richtige Zutat** erfühlt, wirft er sie in seine Suppenschüssel.
- Ist es eine **falsche Zutat**, kommt sie sofort wieder in den Fühlbeutel zurück.

Wer zuerst alle gesuchten Zutaten dieser Runde in seiner Suppenschüssel liegen hat, ruft laut »MONSTERSUPPE«. Die Mitspieler müssen sofort mit der Suche aufhören und nehmen ihre Hände aus den Beuteln.



Die Schleimwürfel

Jeder Spieler erhält nun für jede richtig erführte Zutat in der eigenen Suppenschüssel einen Schleimwürfel aus dem Vorrat. Die Schleimwürfel kommen in die Schüssel – sie verbessern den Geschmack eurer Monstersuppe wirklich ungemein!

Jetzt nimmt jeder seine Suppenschüssel und leert alle darin liegenden Zutaten (auch die Schleimwürfel) in seinen Fühlbeutel. Anschließend beginnt die nächste Runde: ihr deckt eine neue Karte vom Stapel auf und legt sie neben die bereits ausliegenden Karten in der Tischmitte.

Spielende

Nach der vierten Runde ist das Spiel vorbei. Leert jetzt den gesamten Inhalt eures Fühlbeutels in die eigene Suppenschüssel. Wer die meisten Schleimwürfel in seiner Schüssel liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Und nun könnt ihr endlich eure leckere Monstersuppe genießen – **guten Appetit !!!**

Beispiel:



Moritz (rot) ruft »Monstersuppe« und beendet damit die vierte Runde (und das Spiel). Lea (blau) hat dieses Mal drei Rezeptzutaten erfüllt und in ihrer Suppenschüssel liegen: die Eistüte, die Fischgräte und den Teddy.

In dieser Runde hat sie die Spinne nicht rechtzeitig gefunden. Lea erhält drei Schleimwürfel aus dem Vorrat und wirft sie in ihre Schüssel. Anschließend leert sie den gesamten Inhalt ihres Fühlbeutels in die Schüssel und zählt ihre Schleimwürfel, um zu sehen, ob sie das Spiel gewonnen hat.

Spielvarianten

Die Spezial-Zutat

Ihr spielt nach den Grundregeln, jedoch mit folgender Änderung: Vor jeder Runde deckt ihr eine Rezeptkarte mit der Spezial-Zutat dieser Runde auf. Legt diese Rezeptkarte etwas entfernt von den anderen Karten, aber gut erreichbar für alle Spieler. Wer als Erster die Spezial-Zutat aus seinem Fühlbeutel zieht, darf die Zutat in seine Suppenschüssel werfen. Danach stellt der Spieler schnell sein Monster auf die Rezeptkarte mit der Spezial-Zutat. Ab sofort darf die Spezial-Zutat von den Mitspielern nicht mehr in die Suppenschüssel geworfen werden. Zieht ein Spieler die Spezial-Zutat wirft er sie einfach wieder in den Beutel zurück.

Zur Belohnung erhält der Spieler, dessen Monster auf der Rezeptkarte mit der Spezial-Zutat steht, am Ende der Runde einen zusätzlichen Schleimwürfel aus dem Vorrat. Nach der Runde kommt die Rezeptkarte mit der Spezial-Zutat aus dem Spiel und das Monster zum Spieler zurück. Für die nächste Runde deckt ihr eine neue Spezial-Zutat auf.

Achtet auf die Reihenfolge

Bei dieser Spielvariante sollt ihr ganz besonders auf die Reihenfolge der zu erfüllenden Zutaten achten. Eine gesuchte Zutat dürft ihr jetzt nur in die Suppenschüssel werfen, wenn sie in der richtigen Reihenfolge erfüllt wurde (also zuerst die Zutat der 1. Runde, danach die Zutat der 2. Runde, usw.).

Beispiel:

Als erste Zutat muss die Schlange, danach die Eistüte, anschließend der Augapfel und zuletzt der Teddy erfüllt werden!



Kleines Monster-Handicap

Ist ein Spieler von euch ein absolutes »Fühlmonster« und ertastet die gesuchten Zutaten immer monsterschnell? Dann probiert doch mal folgendes Handicap für diesen Spieler aus: in der ersten und dritten Runde fühlen Rechtshänder mit der rechten Hand, in der zweiten und vierten Runde mit der linken Hand (ein Linkshänder natürlich genau anders herum). Mal sehen, ob euer »Fühlmonster« jetzt immer noch unschlagbar ist!



Lizenz durch:
Matagot, 135 rue du Tondu,
33000 Bordeaux, France
© Matagot 2020

Art.-Nr. 40627

Autoren: Asger Harding Granerud
& Daniel Skjold Pedersen
Illustration: Djib
Redaktion: Wolfgang Dirscherl
Grafik Design & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
schmidtspiele.de
schmidtspiele-shop.de

