



Idee und Illustration
Judson Cowan

TÜFFEL
MONSTER

Erschafft das gruseligste MONSTER!

Heute findet er statt, der große
Monstertüfelwettbewerb! Ihr wollt das
gruseligste Monster erschaffen. Wer wir die
Monsterjury überzeugen und gewinnen?

AUFBAU

AUFBAU

1 PREISE

Legt die **3 Goldpreise** offen aus.
Mischt die **Silberpreise** und legt sie als verdeckten
Stapel bereit. Legt die **Trostpreise** vorerst beiseite.

2 AUSLAGE

Mischt die Körperteile und legt sie als verdeckten
Zugstapel bereit. Legt **3 Körperteile** offen in einer
Reihe daneben aus. Das ist die Auslage. Am Anfang
liegen 3 Stapel mit jeweils 1 Körperteil aus, im Laufe
des Spiels legt ihr aber mehr Karten auf diese Stapel.

3 KÖRPER

Nehmt euch jeweils zufällig **1 Körper** und legt ihn
vor euch. Die Vorder- und Rückseite sehen unterschiedlich
aus, funktionieren aber gleich. Wählt einfach die Seite,
die euch besser gefällt.

4 KÖRPERTEILE

Zieht jeweils **3 Körperteile** vom Stapel auf die Hand.

5 BOLZEN UND WÜRFEL

Legt die **Bolzen** und den **Würfel** bereit.

BESTIMMT ZUFÄLLIG, WER BEGINNT.

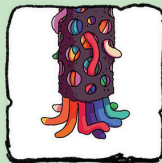
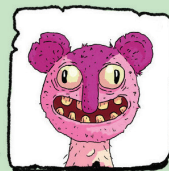
1



5

Würfel

Platz für

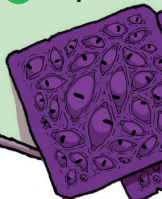


2

links die Auslage
der Zugstapel aus

3

Körper

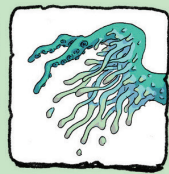


BEISPIEL

Preise



Silberpreise



und rechts Körperteilen



4 Körperteile



5 Bolzen

SPIELMATERIAL



200 Körperteile (10 leere Karten zum Selbstbemalen)



9 Körper



4 Spielhilfen



24 Preise



1 Würfel



30 Bolzen

SPIELÜBERSICHT

Erschafft euer eigenes gruseliges Monster!

Dazu braucht ihr Körperteile. Ihr könnt sie ziehen oder von den anderen klauen. Legt sie an euer eigenes Monster an oder an ein Monster der anderen, um sie zu ärgern.

Am Ende gewinnt das Monster mit den **meisten Punkten**.

Punkte gibt es vor allem für **Preise**. Die Goldpreise, die schon zu Beginn des Spiels ausliegen, sind immer dieselben.

(Euer Monster muss die meisten Farben haben, aus den wenigsten Karten bestehen oder fertig sein.) Später kommen noch Silberpreise dazu. (Dann muss euer Monster zum Beispiel die meisten Zähne, Ohren oder Flügel haben.) Punkte gibt es aber auch für die **Farbe**, die am häufigsten bei eurem Monster vorkommt.

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Dein Zug besteht aus 3 Schritten:

1. WÜRFELN 2. ANLEGEN 3. ABWERFEN

1. WÜRFELN

WÜRFLE UND NUTZE DIE GEWÜRFELTE AKTION:

① ZIEHEN

Ziehe 2 Körperteile und nimm sie auf die Hand. Du darfst vom Zugstapel und/oder aus der Auslage ziehen, in beliebiger Reihenfolge. Von den Stapeln in der Auslage nimmst du immer das oberste Körperteil. Du darfst die Stapel nicht durchsehen. Ist ein Stapel in der Auslage leer, fülle die Auslage sofort wieder mit einem Körperteil vom Zugstapel auf.

🍷 GRABEN

Wähle 1 Stapel in der Auslage. Sieh dir alle Karten darin an und nimm 2 Körperteile deiner Wahl daraus auf die Hand. Ist nur 1 Körperteil in dem Stapel, ziehe noch 1 vom Zugstapel. Lege die restlichen Körperteile in diesem Stapel in beliebiger Reihenfolge zurück. Ist der Stapel danach leer, fülle die Auslage mit einem Körperteil vom Zugstapel auf.

👁️ SILBERPREIS AUSLEGEN & ZIEHEN

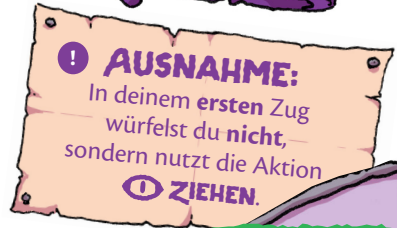
Ziehe 1 Silberpreis vom Stapel (falls noch welche da sind) und lege ihn offen zu den anderen Preisen. Am Ende des Spiels wird dieser Preis gewertet. Ziehe danach 2 Körperteile wie oben bei der Aktion ① *Ziehen* beschrieben.

🐾 KLAUEN

Nimm 1 beliebiges Körperteil von dem Monster einer **anderen** Person auf deine Hand. Diese Person nimmt sich 2 Bolzen (*siehe Klauen & Sichern*). Gibt es keine Körperteile, die du klauen kannst, würfle noch mal. Du kannst **keine Körper** klauen und **keine Körperteile, die mit Bolzen gesichert sind**. Du kannst **keine Körperteile von dir selbst** klauen. Ansonsten ist alles erlaubt.

🌀 WÜNSCH DIR WAS

Nutze 1 beliebige andere Aktion.



Richtig angelegt
(Das neue Ende ist mit einem offenen Ende verbunden.)

Offenes Ende



ZUG

2. ANLEGEN

LEGE 1 KÖRPERTEIL AN EIN BELIEBIGES MONSTER AN.

Wähle 1 Körperteil von deiner Hand und lege es an ein **beliebiges** Monster an – also an dein eigenes oder ein anderes. Du musst das Körperteil an ein **offenes Ende** anlegen wie in der Abbildung links gezeigt. Sind keine offenen Enden mehr übrig, nachdem du das Körperteil angelegt hast, ist das Monster **fertig** und das Spiel endet sofort (siehe *Spielende*). **Du darfst ein Monster aber erst fertigstellen, wenn mehr Silberpreise ausliegen, als ihr Personen seid.** Kannst du kein Körperteil an dein eigenes Monster anlegen, musst du es an ein anderes Monster anlegen. Geht auch das nicht, legst du kein Körperteil an und machst mit dem Schritt **3. Abwerfen** weiter.

Ärgere die anderen. Manchmal ist es am schlauesten, ein Körperteil an ein anderes Monster anzulegen – am besten eines mit vielen offenen Enden. Oft kannst du nur so verhindern, dass eine andere Person ihr Monster vor dir fertigstellt und damit das Spiel beendet.

Es gibt verschiedene **Arten** von Körperteilen, zu erkennen am Symbol oben rechts (z. B. 🌀 **Schwanz**). Die meisten Körperteile haben auch ein oder mehrere **Merkmale**, zu erkennen an den Symbolen unten (z. B. 🖐️ **Finger/Zeh** oder 🐮 **Horn**). Die Zahl über jedem Merkmal zeigt, wie viele davon dieses Körperteil hat.



Du kannst das Spiel erst beenden, wenn mehr Silberpreise ausliegen, als ihr Personen seid!

Falsch angelegt

(Eines der neuen Enden grenzt an eine weiße Kante an.)



3. ABWERFEN

WIRF AUF 3 KÖRPERTEILE AB.

Am Ende deines Zuges wirfst du Körperteile von deiner Hand ab, bis du nur noch 3 hast. **Wirf jede Karte offen auf einen beliebigen der drei Stapel in der Auslage ab.** Du darfst sie auf denselben oder verschiedene Stapel abwerfen.

Danach ist die Person links von dir am Zug.



&



Manchmal sind die Monster der anderen einfach zu verlockend und laden zum Klauen ein. Hier noch einmal die wichtigsten Regeln und ein paar Tipps:

- Was du **nicht** klauen kannst:
 - Körper
 - mit Bolzen gesicherte Körperteile
 - Körperteile von deinem eigenen Monster
- Gibt es keine Körperteile, die du klauen kannst, würfle noch mal.
- Du darfst auch ein Körperteil aus der Mitte des Monsters klauen, sodass andere Körperteile nicht mehr mit dem Rest des Monsters verbunden sind. Diese übrigen Körperteile bleiben einfach liegen, wo sie sind.
- Du musst das geklaute Körperteil später nicht unbedingt an dein eigenes Monster anlegen.

Mit Bolzen kannst du Körperteile sicher an deinem Monster befestigen, damit sie niemand klauen kann. Das geht so:

- Erhältst du einen Bolzen, musst du ihn **sofort** auf ein Körperteil legen, das noch nicht gesichert ist. Du kannst Bolzen **nicht** für später aufheben. Sind bereits alle Körperteile gesichert, legst du die übrigen Bolzen später sofort, sobald neue Körperteile an dein Monster angelegt werden.
- Lege den Bolzen immer so, dass er auf der Kante zwischen zwei Karten liegt, deren Bilder sich berühren. Du kannst den Bolzen nicht auf Karten legen, die sich nur am weißen Rand berühren. Du kannst ihn auch nicht auf ein offenes Ende legen.
- Da der Körper deines Monsters ohnehin nicht geklaut werden kann, lege deine Bolzen am besten zwischen zwei Körperteile.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort,
sobald **mehr Silberpreise** ausliegen, als ihr
Personen seid **und** das erste **Monster fertig** ist,
ODER
sobald ihr keine Karte mehr ziehen könnt,
weil der **Zugstapel leer** ist.
Geht dann zur Wertung über.

Teilt eure Erfolge und eure witzigsten
selbstbemalten Karten unter dem Hashtag
#Tüftelmonster mit der Brettspiel-Community!

WERTUNG

Zählt jeweils eure Punkte für den **Farbbonus**
und die **Preise** zusammen.



FARBONUS

Die Jury liebt es, wenn dein Monster aus **möglichst vielen Karten einer Farbe** besteht.

Zähle die Punkte für den Farbbonus wie folgt:

- Bestimme deine Hauptfarbe.**
Sieh nach, welche Farbe bei deinem Monster am häufigsten vorkommt. Das ist deine Hauptfarbe. (Jede Farbe hat 2 Muster, die Muster spielen hier aber keine Rolle.) Hast du von mehreren Farben gleich viele Karten, entscheide dich für 1 dieser Farben.
- Zähle alle Karten in deiner Hauptfarbe.**
Du erhältst 1 Punkt für jede Karte in deiner Hauptfarbe.
- Zähle alle mehrfarbigen Karten dazu.**
Du erhältst zusätzlich 1 Punkt für jede mehrfarbige Karte.

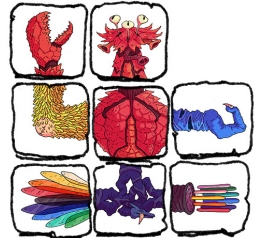
! Bei der Wertung berücksichtigt ihr euren **Körper**
und **alle Körperteile** – egal ob sie mit dem Rest
eures Monsters verbunden sind oder nicht.

Beispiel:

Hier ist Rot die
Hauptfarbe.

**3 × ROT +
2 × MEHRFARBIG =**

5 PUNKTE



Hier ist Türkis oder
Blau die Hauptfarbe.

**2 × TÜRKIS/2 × BLAU +
1 × MEHRFARBIG =**

3 PUNKTE



! Du erhältst durch den Farbbonus immer
mindestens 1 Punkt.

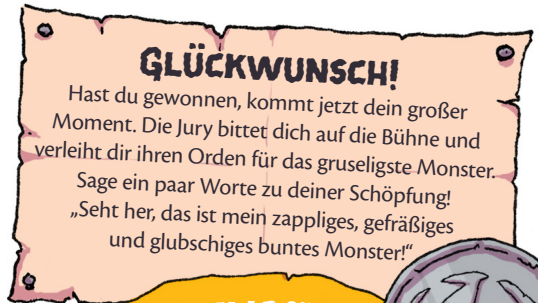


PREISE

Die Person mit dem fertigen Monster nimmt sich den Goldpreis „**Fertig!**“.

Danach verleiht ihr die übrigen Gold- und Silberpreise. **Jeder Goldpreis bringt 3 Punkte und jeder Silberpreis bringt 2 Punkte.** Geht die Preise der Reihe nach durch und prüft, wer mit seinem Monster die Bedingung erfüllt. Diese Person erhält den Preis.

Beispiel: Das Monster mit den meisten Farben gewinnt den Goldpreis „Bunt“. Dabei zählt jedes mehrfarbige Körperteil einzeln als eigene Farbe!



GLÜCKWUNSCH!

Has du gewonnen, kommt jetzt dein großer Moment. Die Jury bittet dich auf die Bühne und verleiht dir ihren Orden für das gruseligste Monster.

Sage ein paar Worte zu deiner Schöpfung!
„Seht her, das ist mein zappliges, gefräßiges und glubschiges buntes Monster!“

GRUSELIGSTES
MONSTER



VARIANTEN FÜR DIE KLEINSTEN

Um mit jüngeren Kindern zu spielen, könnt ihr die Regeln vereinfachen:

Für 6–7 Jahre:

Es gewinnt, wer sein Monster als Erstes fertigstellt. Verwendet keine Preise und zählt am Ende auch keine Punkte. Würfelt ihr die Aktion **SILBERPREIS AUSLEGEN & ZIEHEN**, zieht ihr einfach bloß wie bei der Aktion **ZIEHEN**.

Für 4–5 Jahre:

Es gewinnt, wer sein Monster als Erstes fertigstellt. Verwendet keine Preise und zählt am Ende auch keine Punkte. Legt keine Auslage aus. Würfelt auch nicht. In eurem Zug zieht ihr einfach 2 Körperteile vom Stapel. Ihr dürft nur an euer eigenes Monster anlegen.

! *Herrscht bei einem Preis Gleichstand, erhalten alle Beteiligten die vollen Punkte.*

Eine der beteiligten Personen nimmt sich den richtigen Preis und die anderen nehmen sich jeweils einen gleichwertigen Trostpreis als Ersatz.



WER DIE MEISTEN PUNKTE HAT, GEWINNT!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Preise hat. Seid ihr auch hier gleichauf, teilt ihr euch den Sieg.

©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkafer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, unter der Lizenz von Tettix Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Service & Support: Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzteilservice verwende bitte das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter.