

Spielregeln

Ziel des Spiels

- Zeichne dein Monster und erhöhe seinen Gruselwert, indem du **vor allen anderen** deine Grusel-Chips (Arm, Bein, Zahn, ...) in deiner Spalte des Grusel-o-meters stecken hast.

Spielvorbereitung

1

Steckt das **Grusel-o-meter** zusammen und stellt es auf den Tisch.



2

Wer mitspielt, erhält:

- ein **Monsterplättchen**,
- ein **Blatt**,
- einen **Bleistift**.

3

Alle wählen eine Seite ihres Blattes aus:

- entweder mit einem bereits vorgezeichneten Körper und Mund
- oder die leere Seite.

Wer sich für die leere Monsterseite entschieden hat, zeichnet jetzt selbst einen Körper und einen Monstermund.

5

Ihr bestimmt, wer beginnt. Diese Person nimmt den Start-Marker und 1 Würfel mehr als die Anzahl der mitspielenden Personen (bei 3 Personen sind das 4 Würfel). Die anderen Würfel legt ihr in die Schachtel zurück.

Die Monster kommen!
Seid ihr bereit, das gruseligste Monster aller Zeiten zu zeichnen?



4

Legt die Chips-Tafel in die Mitte des Tisches.

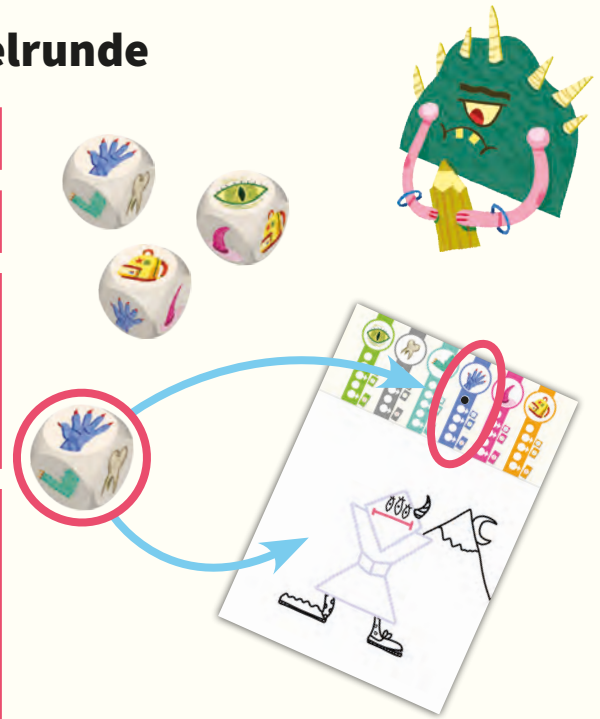
Legt die Grusel-Chips entsprechend der Personen-zahl auf ihre Plätze:

- Bei **4 Personen** legt alle Chips darauf.
- Bei **3 Personen** wird 1 zufälliger Chip von jeder Größe (2 / 3 / 5) entfernt.
- Bei **2 Personen** werden 2 zufällige Chips von jeder Größe (2 / 3 / 5) entfernt.

Alle Deko-Chips werden unterhalb der Tafel angeordnet.

Ablauf einer Spielrunde

- 1** Hast du den Start-Marker, **wirf alle Würfel.**
- 2** **Wähle 1 Würfel** aus und lege ihn vor dir ab.
- 3** **Markiere** das Kästchen oben auf deinem Blatt, das der Seite deines gewählten Würfels entspricht.
Zusätzlich **darfst du dir einen Grusel- oder einen Deko-Chip nehmen**, wenn du die Bedingungen erfüllst (siehe nächste Seite).
- 4** **Zeichne** das gewählte Merkmal auf dein Monster.
Währenddessen wählt die Person links von dir einen der verbleibenden Würfel aus, legt ihn vor sich ab, markiert das passende Kästchen, darf sich bei Erfüllung der Bedingungen einen Chip nehmen und malt ebenfalls das gewählte Merkmal auf ihr Monster.
So macht ihr weiter, bis alle nacheinander an der Reihe waren.



Wie zeichnest du das Monster?



Es gibt 6 verschiedene Merkmale, um dein Monster besonders gruselig zu machen: **Augen, Zähne, Beine, Arme, Hörner** und **Zubehör**. Lass deiner Kreativität freien Lauf und zeichne das gewünschte Merkmal für dein Monster. Sollte dir nichts einfallen, nimm dir die Bilder von der Spielbox als Beispiel!

Für das Merkmal **Zubehör** 🎒 kannst du deinem Monster beliebige Dinge hinzufügen (Kleidung, Luftballon, Spielzeug, Fahrrad, Schal, ...) und jedes Mal ein anderes auswählen.

Wie zeichnest du Dekorationen?

Zeichne tolle Dekorationen in deinen Monsterbild-Hintergrund (Berg, Sonne, Baum, Haus, ...) und wähle für jeden gewählten Deko-Chip etwas anderes aus.



Wie bekommst du Grusel-Chips?

Die Grusel-Chips gibt es mit allen 6 Monster-Merkmalen, die den Seiten der Würfel entsprechen.



Wenn du zum **2., 3. oder 5. Mal das gleiche Merkmal markierst**, darfst du, wenn du möchtest, den entsprechenden **Grusel-Chip** nehmen:

- Beim 2. angekreuzten Kästchen **darfst** du die 2 nehmen.
- Beim 3. angekreuzten Kästchen **darfst** du die 3 nehmen.
- Beim 5. angekreuzten Kästchen **darfst** du die 5 nehmen.

Hinweis: Wenn du ein Kästchen ankreuzt, darfst du dir auch einen Grusel-Chip mit einem niedrigeren Wert nehmen.

- Von nun an darfst du keine anderen Grusel-Chips dieses Merkmals nehmen oder Würfel dieses Merkmals wählen, falls du andere zur Auswahl hast.
- Streiche das entsprechende Merkmal auf deinem Blatt durch.
- Stecke den Grusel-Chip in deine Spalte des Grusel-o-meters.

Beispiel: Nina wählt den Würfel mit dem Merkmal „Auge“. Sie markiert das dritte Kästchen in der Spalte „Auge“ und entscheidet sich für den Augen-Grusel-Chip 3. Sie darf nun keine weiteren Augen malen oder Chips dieses Typs nehmen.



Wie erhältst du Deko-Chips?

Alle Deko-Chips haben dieselbe Größe.



Gibt es nur noch Würfel mit einem Merkmal, **das du bereits durchgestrichen hast**, oder gibt es für das Merkmal deines Würfels **keine Grusel-Chips mehr**:

- **Nimm dir einen Deko-Chip.**
- Stecke den Deko-Chip in deine Spalte im Grusel-o-meter und zeichne eine Dekoration.

Hinweis: Du kannst mehrere Deko-Chips haben.



Rundenende

Hinweis: Am Ende der Runde bleibt immer ein Würfel ungenutzt.

Seid ihr mit dem Zeichnen fertig, wird der Start-Marker um eine Person weiter nach links gegeben. Diese Person wirft nun alle Würfel. Eine neue Runde beginnt (siehe Seite 2).



Spielende

Ragt am Ende der Runde dein oberster Chip über das Grusel-o-meter hinaus, gewinnst du das Spiel!

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den am Gleichstand beteiligten Personen die meisten Grusel-Chips hat.



Beim nächsten Spiel könnt ihr auch die Rückseiten eurer Blätter verwenden. Neue Blätter könnt ihr hier herunterladen: hutter-trade.com/malmalmonster

Teilt eure coolen Monster mit den Hashtags: #GMMthegame und #hucheinspiel

Danksagung & Impressum

Joan – Ich danke Benoit dafür, dass er mich zu diesem Projekt eingeladen hat, Bertrand für seine Geduld und die Tests unserer 1287 Versionen, meiner Familie und dem MALT-Autorenverbund (der die 1287 Versionen ausprobiert hat).

Benoit – Ein großes Dankeschön an Anna Dënaës und ihre Monsterzeichnungen. Dieses Spiel ist für Garance und Aurèle.



Ein Spiel von **Bankiii Editions** © 2023.
All Rights Reserved.

Autoren: **Joan Dufour & Benoit Turpin**
Illustration: **Rémi Leblond**
Design: **Alexis Vanmeerbeeck**

© 2023 HUCH! | www.hutter-trade.com

Deutsche Bearbeitung:
Redaktion: **Heike Oberacker** | Design: **HUCH!**

Hutter Trade GmbH + Co KG | Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.