

MONSTER- FALLE

Für 2 bis 4 Kinder
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

1 Spielplan „Villa“
(mit 12 Standfüßen
und 12 Wänden)

Monster-Falle

4 Schieber

1 Punkteleiste (auf
dem Schachtelrand)

4 Punktezähler
„Katzen“

1 Figur „Monster im Sack“

7 Monster-Kärtchen

1 Oma-Würfel

5 Oma-Chips

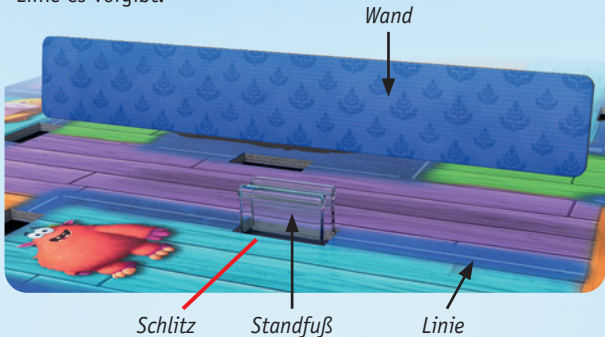
ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt in Teams. Das Team, das an der Reihe ist, versucht, so viele Monster wie möglich zu fangen und in die Monster-Falle – das Loch in der Mitte des Spielplans – zu schubsen. Dafür darf es auf der Punkteleiste vorrücken. Doch die Zeit ist knapp, denn ein Kind spielt Oma Frieda und setzt alles daran, den Spielzug so schnell wie möglich zu beenden ...

Wer am Ende des Spiels auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt das Spiel!

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.
 - » Steckt dann die passende Wand so in den Standfuß, 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 Monster-Falle.
- 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.
- Jedes Kind sucht sich einen **Punktezähler „Katze“** aus und steckt ihn auf das **Feld „0“** der Punkteleiste.

Die Regeln für ein Spiel zu zweit findet ihr am Ende dieser Spielanleitung.

AUF DIE MONSTER, FERTIG, LOS!

► Monster einfangen oder Oma Frieda spielen

Monster einfangen

Um die Monster einzufangen, spielt ihr in Teams. Jedes Kind spielt dabei in 2 verschiedenen Teams, einmal mit dem Kind links neben sich und einmal mit dem Kind rechts neben sich.

Im Spiel zu viert gibt es also 4 Teams, im Spiel zu dritt 3 Teams.

Die Teams versuchen der Reihe nach im Uhrzeigersinn, die Monster einzufangen. Als erstes Team spielt das älteste Kind gemeinsam mit dem Kind links neben sich. Das spielende Team wird in dieser Anleitung als aktives Team bezeichnet.



Beispiel: Teamaufstellung im Spiel zu viert

Erstes Team: Kind 1 (ältestes Kind) mit Kind 2 (Kind links daneben)

Zweites Team: Kind 2 mit Kind 3 (Kind links daneben)

Drittes Team: Kind 3 mit Kind 4 (Kind links daneben)

Viertes Team: Kind 4 mit Kind 1 (Kind links daneben)

Vor dem Einfangen der Monster teilt das aktive Team die Schieber auf. Ein Kind nimmt den blauen und grünen Schieber, das andere Kind den violetten und orangefarbenen Schieber.

Oma Frieda spielen

Das Kind, das links neben dem aktiven Team sitzt, übernimmt die Rolle von Oma Frieda. Als Oma Frieda versucht das Kind, den Spielzug des aktiven Teams möglichst schnell zu beenden, damit dieses weniger Punkte ergattern kann.



Dazu nimmt es den Oma-Würfel in die Hand und ruft laut das Kommando: „Auf die Monster, fertig, los!“ Das ist der Startschuss für das aktive Team! Das Monstereinfangen kann beginnen ...



► Wie fangt ihr die Monster?

Das aktive Team versucht nun, ganz schnell so viele Monster wie möglich in die Monster-Falle 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 Monster-Falle 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 Monster-Falle, 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 Monster-Falle.

***Tipp für die anderen Kinder:** Passt auf, ob das Monster richtig geschoben wird! Verwendet das aktive Team einen falschen Schieber oder fällt das Monster um, dann ruft laut: „Entwischt!“ Das aktive Team muss das Monster zurück auf die Startposition stellen.*

3. Monster-Kärtchen vor euch ablegen

Habt ihr das Monster in die Monster-Falle 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.

5. Ende der Runde

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

► Klingeling – Oma ist da!

Während das aktive Team mit Schieben beschäftigt ist, versucht das Kind, das Oma Frieda spielt, so schnell wie möglich alle 5 Oma-Chips umzudrehen. Dafür würfelt es so oft und so schnell, wie es kann. Zeigt der Würfel Oma Frieda, klingelt sie – das Kind, das Oma Frieda spielt, darf einen Oma-Chip umdrehen und ruft laut:



„Klingeling!“ Hat das Kind alle 5 Oma-Chips aufgedeckt, ruft es laut: „Oma ist da!“ Das aktive Team darf nun nicht mehr weiterschieben.

► Punkte zählen – das aktive Team



Für jedes Monster, das das aktive Team gemeinsam in die Monster-Falle geschoben hat, darf jedes der beiden Kinder 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 Team macht sich bereit zum Monstereinfangen und übernimmt je 2 Schieber.

Die 7 Monster-Kärtchen werden wieder verdeckt gemischt und gestapelt. Das Kind links vom neuen aktiven Team übernimmt die Rolle von Oma Frieda. Es legt die 5 Oma-Chips mit der Oma-Seite nach oben vor sich ab und nimmt den Würfel. Dann ruft es laut: „Auf die Monster, fertig, los!“, und fängt an zu würfeln, während das neue aktive Team möglichst viele Monster in die Monster-Falle schubst.

ENDE DES SPIELS

Wenn **jedes Team 1-mal** an der Reihe war, endet das Spiel. Das Kind, das mit seiner Katze auf der Punkteleiste vorne steht, gewinnt das Spiel – es kann am allerbesten Monster fangen!

Bei Gleichstand gewinnen mehrere Kinder oder ihr spielt noch einmal.

REGELN FÜR EIN SPIEL ZU ZWEIT

Ihr spielt wie oben beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:

1. Zu zweit fangt ihr die Monster nicht im Team, sondern jedes Kind für sich.
2. Ihr fangt abwechselnd Monster oder spielt Oma Frieda.
3. Das Spiel endet, sobald jedes Kind **2-mal versucht hat**, die Monster einzufangen.

SPIELVARIANTEN

FÜR JÜNGERE KINDER

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

MONSTER-WETTSCIEBEN 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. Im Spiel zu zweit spielt ihr auf 3 Punkte.

Lust auf noch mehr Spielspaß? • Für 2–4 Kinder • Ab 6 Jahre



Art.-Nr.: 682637



Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Andreas Resch, Michael Menzel
Grafik & Layout: Andreas Resch, Fine Tuning
Redaktion: Sandra Dochtermann, Christin Ganasinski

© 2013/2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos

Art.-Nr.: 712709