



7+



2-4



15

Maja und Amelie Dorn



# Monster Meister



**ES KANN NUR EINEN GEBEN**

**Ein Monster kommt selten allein. Und alle wollen zu DIR!  
Aber das kann einen echten Monster Meister nicht erschüttern.  
Präge dir gut ein, wo die bunten Gruselgesellen auf der Lauer liegen.  
Merk dir auch, wie viele Augen sie haben.**

## SPIELZIEL

Werde deine Monster los! Merk dir, wo sich Monster verstecken. Präge dir ihre Farben und die Anzahl ihrer Augen ein. Hast du am Ende die **wenigsten deiner eigenen** Monster übrig, bist du der neue Monster Meister!

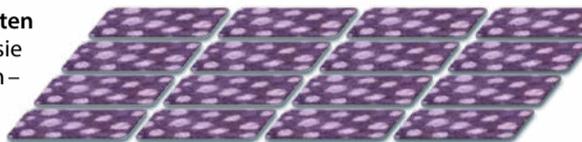
## MATERIAL

- 64 Monsterkarten
- 8 Streuner (noch mehr Monster, mit eigener Kartenrückseite)
- 12 Aufgabekarten



## SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch mischt einen Satz Monsterkarten (16 Monster gleicher Kartenrückseite) und gibt sie seinem linken Nachbarn. Dieser legt die Karten – **verdeckt und ohne sie anzuschauen** – als eigene 4x4-Auslage vor sich aus.



Mischt die **8 Streuner** und legt sie als **Stapel** verdeckt in die Tischmitte.

Mischt die **12 Aufgabekarten**. Legt zwei davon unbesehen in die Schachtel zurück. Den verdeckten Stapel der übrigen **10 Karten** bekommt der Spieler mit den größten Augen.

## SPIELABLAUF



**WER DEN AUFGABENSTAPEL HAT, DECKT DIE OBERSTE AUFGABENKARTE AUF. SIE GILT FÜR ALLE SPIELER.**

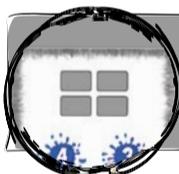
Jede Aufgabekarte ist im großen gelben Kasten auf Seite 2 erklärt.

Beachtet den **besonderen Spielablauf** bei der Aufgabe „Wettstreit der Monstergesellen“. Lest dazu die Erklärung dieser Karte am Ende der Spielregel durch.

Für alle anderen Aufgaben gilt der folgende Ablauf der Spielrunde:



**JEDER DECKT IN DER EIGENEN AUSLAGE SO VIELE MONSTERKARTEN AUF, WIE ES DIE AUFGABE VERLANGT. JEDER VERSUCHT DABEI DIE MEISTEN MONSTERPUNKTE FÜR DIE GESTELLTE AUFGABE ZU ERZIELEN.**



*Beispiel:* Bei dieser Aufgabe deckt jeder Spieler 4 Monsterkarten auf.

*Beispiel:* Bei dieser Aufgabe deckt jeder so lange Karten auf, bis bei ihm eine Karte mit 2 Monstern (Doppelmonster) erscheint.



Ihr spielt nicht auf Zeit. Es ist also völlig egal, wer „schneller fertig“ ist.

## Doppelmonster ...

... sind Karten mit zwei Monstern drauf. Ihr zählt sie als **zwei einzelne** Monster mit jeweils **eigenen Augen**.

**Achtung:** Zwei Monster mit je zwei Augen sind **nicht** „ein Monster mit vier Augen“.



**JETZT ZÄHLT JEDER DIE MONSTERPUNKTE (MP), DIE ER ERREICHT HAT.**

Schaut euch dazu das Beispiel auf Seite 2 oben an.

## Monstermerker der Runde

Wer die **meisten Monsterpunkte** erreicht hat, ist **Monstermerker** dieser Runde. Dies können auch mehrere von euch (punktgleich) sein.



**JEDER MONSTERMERKER ENTFERNT SOFORT EINE AUFGEDECKTE KARTE SEINER WAHL AUS SEINER AUSLAGE UND SCHIEBT SIE VERDECKT UNTER DEN STREUNERSTAPEL.**

- Gibt es mehrere Monstermerker, spielt die Reihenfolge, in der ihr dies tut, keine Rolle.
- Ist gerade kein Streunerstapel (mehr) da, eröffnet die (erste) abgegebene Karte einen neuen.

## Monsterfänger der Runde

Wer die **wenigsten Monsterpunkte** erzielt hat, ist **Monsterfänger** dieser Runde. Dies können auch mehrere von euch (punktgleich) sein.



**JEDER MONSTERFÄNGER ZIEHT EINE KARTE VOM STREUNERSTAPEL.**

Die gezogene Karte darf **nie die eigene Kartenrückseite** haben. Liegt beim Ziehen eine Karte deiner Rückseite oben auf dem Streunerstapel, ziehst du stattdessen eine Karte darunter. Ist es **unmöglich**, jedem **Monsterfänger** eine Karte **fremder Rückseite** zu geben, erhält in dieser Runde **kein Monsterfänger** eine Karte.

Wer als **Monsterfänger** eine Karte erhalten hat, sieht das/die Monster darauf an und legt die Karte dann verdeckt in senk- oder waagrechtlicher Verbindung zu seiner Auslage dazu.

- Die Auslage eurer Monsterkarten darf nie das Ausmaß eines 6x6-Rasters überschreiten.



**HABT IHR ALLE DIE GLEICHE PUNKTZAHL ERREICHT, GIBT ES IN DIESER RUNDE WEDER EINEN MONSTERMERKER NOCH EINEN MONSTERFÄNGER.**

## Ende der Spielrunde

Jetzt legt ihr die eben gespielte Aufgabekarte beiseite und dreht alle aufgedeckten Karten wieder um. Der Besitzer des Aufgabenstapels gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter, der die folgende Spielrunde mit dem Aufdecken der nächsten Aufgabekarte startet.



Beispiel:

**So zählt ihr die Monsterpunkte und bestimmt Monstermerker und Monsterfänger:**



Diese Aufgabe verlangt, dass jeder so lange Monster aufdeckt, bis bei ihm ein grünes Monster erscheint. Jedes andere Monster bringt 1 Monsterpunkt (MP). Das Ergebnis könnte so aussehen:



Irina ist **Monstermerker** der Runde, weil sie die meisten MP hat. Clara und Hector haben die wenigsten MP. Sie sind beide **Monsterfänger** der Runde.

## SPIELENDE UND SIEGER

Das Spiel endet, nachdem ihr alle 10 Aufgaben durchgespielt habt.



**MONSTER MEISTER WIRD, WER JETZT DIE WENIGSTEN MONSTER SEINER EIGENEN(!) KARTENRÜCKSEITE BESITZT.**

Bei **Gleichstand** ist besser, wer **insgesamt weniger Monster** (beliebiger Kartenrückseiten) besitzt, als die Mitstreiter. Besteht auch dabei Gleichstand, ist der Spieler im Vorteil, dessen Auslage insgesamt **weniger Augen** aufweist. Wenn auch dies keine Entscheidung herbeiführt, hat keiner den Titel **MONSTER MEISTER** errungen. Spielt am besten gleich nochmal von vorne ... denn es kann **NUR EINEN** geben!

### Die Aufgabenkarten:



Decke 4 Karten auf.

Du bekommst für jedes grüne Monster 4 MP, für jedes gelbe Monster 3 MP, für jedes blaue Monster 2 MP, für jedes rote Monster 1 MP.



Decke 4 Karten auf.

Du bekommst für jedes rote Monster 4 MP, für jedes blaue Monster 3 MP, für jedes gelbe Monster 2 MP, für jedes grüne Monster 1 MP.



Decke 6 Karten auf.

Du bekommst für jedes blaue Monster 2 MP, für jedes gelbe Monster **minus** 1 MP.



Decke 6 Karten auf.

Du bekommst für jedes grüne Monster 2 MP, für jedes blaue Monster **minus** 1 MP.



Decke so lange auf, bis du ein Doppelmonster aufdeckst.

Du bekommst für jedes aufgedeckte Einzelmonster 1 MP *pro* Auge.



Decke so lange auf, bis du ein grünes Monster aufdeckst.

Du bekommst für jedes Monster anderer Farbe 1 MP.



Decke 6 Karten auf.

Du bekommst für jedes Monster mit 1 Auge 4 MP, für jedes Monster mit 2 Augen 3 MP, für jedes Monster mit 3 Augen 2 MP, für jedes Monster mit 4 Augen 1 MP.



Decke so lange auf, bis du ein Monster mit genau 2 Augen aufdeckst.

Du bekommst für jedes andere (ein-, drei-, vieräugige) Monster 1 MP.



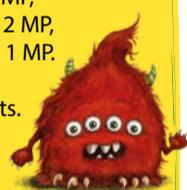
Decke 6 Karten auf.

Du bekommst für jedes Auge eines Einaugen- und Vieraugen-Monsters 1 MP, für jedes Auge eines Zweiaugen- und Dreiaugenmonsters **minus** 1 MP.



Decke so lange auf, bis du ein Monster mit genau 4 Augen aufdeckst.

Du bekommst für jedes andere (ein-, zwei-, dreiäugige) Monster ... wenn es rot ist 4 MP, ... wenn es gelb ist 2 MP, ... wenn es grün ist 1 MP. Für blaue Monster bekommst du nichts.



### Abweichender Ablauf der Spielrunde beim „Wettstreit der Monstergesellen“:



Wer diese Aufgabenkarte aufdeckt, nennt eine **Monsterfarbe** (blau, gelb, grün, rot) **oder** eine **Augenzahl** (zwischen 1 und 4). Dann deckt jeder Spieler eine Monsterkarte der eigenen Auslage auf, die möglichst die genannte Eigenschaft besitzt.

Aus dem Wettstreit scheidet aus,

- wer kein Monster mit der geforderten Eigenschaft aufdeckt,
- wer keine verdeckte Karte mehr hat, die er aufdecken könnte.

Wer zuerst ausscheidet, ist **Monsterfänger der Runde**. Dies können mehrere Spieler sein (die in derselben Runde ausscheiden).

Von den übrigen Spielern nennt der reihum nächste eine weitere Eigenschaft (Monsterfarbe/ Augenzahl). Alle nicht ausgeschiedenen Spieler decken in ihrer Auslage eine (weitere) Monsterkarte auf. Erneut scheidet aus, wer kein gefordertes Monster aufdecken konnte.

Ihr spielt den Wettstreit so lange weiter, bis nur ein Spieler übrig ist. Er ist damit **Monstermerker** der Runde. Scheiden **ALLE** Spieler aus, sind die zuletzt (gemeinsam) ausgeschiedenen Spieler **Monstermerker**.

Die Community App für alle Spiele-Freunde



Autoren: Maja und Amelie Dorn  
Illustration: Angela Kommoß  
Gestaltung: Kreativbunker

©2018 Zoch Verlag  
Werkstraße 1, 90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele

Art.Nr.: 60 110 5122





7+



2-4



15

Maja and Amelie Dorn



# Monster Meister



**THERE CAN ONLY BE ONE**

**A monster seldom comes alone. And they want to get to YOU!  
But that can't shake a true master of monster-taming.  
Memorize where the colorful creepy creatures are lying in wait.  
And keep in mind how many eyes they have.**

## OBJECT OF THE GAME

Get rid of your monsters! Memorize where monsters are hiding. Recognize their colors and their number of eyes. If you have the **fewest** of your own monsters left in the end, you'll be the new monster master!

## GAME MATERIALS

- 64 monster cards
- 8 strays (more monsters with their own card back)
- 12 task cards

STRAYS



TASK

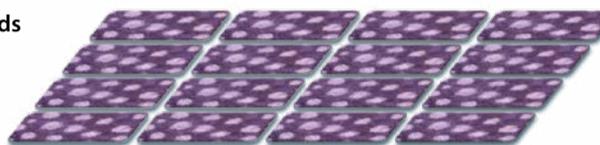


MONSTERS



## SET-UP

Each player shuffles **one set of monster cards** (16 monsters with *identical card backs*) and passes these cards to his left neighbor. The neighbor lays out the cards in front of him – **face down and unseen** – as his 4-x-4 display.



Shuffle the **8 strays** and put them as a face down pile in the middle of the table.

Shuffle the **12 task cards**. Put 2 of them, unseen, back into the box. The player with the biggest eyes gets the face down pile of the remaining **10 cards**.

## COURSE OF THE GAME

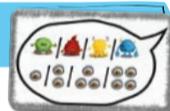


**THE PLAYER WITH THE TASK CARD PILE REVEALS THE TOP TASK CARD. IT APPLIES TO ALL PLAYERS.**

Each task card is explained in the big yellow text box on page 2.

Observe the **special procedure** for the task "Competition of the monster tamers." Read the explanation of this card at the end of the game instructions.

For all other tasks, the following rules apply in each game round:



**EACH PLAYER REVEALS AS MANY MONSTER CARDS IN HIS OWN DISPLAY AS THE CURRENT TASK CALLS FOR AND TRIES TO EARN THE MOST MONSTER POINTS FOR THIS TASK.**



*Example:* For this task, each player reveals 4 monster cards.

*Example:* This task requires that everybody keeps flipping cards over until he turns over a card showing 2 monsters ("a double monster"); then he has to stop.

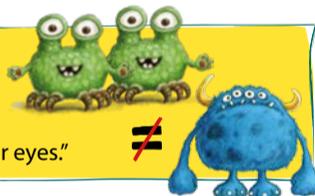


You aren't playing for time. Therefore, it doesn't matter at all if you finish faster than the others.

### Double monsters ...

... are cards depicting two monsters. They count as **two individual** monsters; each of them has its **own eyes**.

**Note:** Two monsters with two eyes each are **not** "a monster with four eyes."



**NOW EACH PLAYER ADDS UP THE MONSTER POINTS HE HAS MADE.**

Look at the example at the **top** of page 2.

### Monster memorizer of the round

The player who has made the **most monster points** is the **monster memorizer** of this round. This can also be more than one player (with the same number of points).



**EACH MONSTER MEMORIZER IMMEDIATELY REMOVES ONE REVEALED CARD OF HIS CHOICE FROM HIS DISPLAY AND SHOVS IT FACE DOWN UNDER THE STRAY CARD PILE.**

- 👁️ If there are several monster memorizers, the order in which you do this doesn't matter.
- 👁️ If there is no stray card pile there (any more), the (first) discarded card starts a new pile.

### Monster muddler of the round

The player who has made the **fewest monster points** is the **monster muddler** of this round. This can also be more than one player (with the same number of points).



**EACH MONSTER MUDDLER DRAWS ONE CARD FROM THE STRAY CARD PILE.**

The card you draw may **never** have **your own card back**; if a card with your own card back is lying on top of the stray card pile, you draw the next card instead. If it turns out that it is **impossible** to give **each monster muddler** a card from the pile that does **not** show his **back**, **no monster muddler gets a card this round**. This applies also if there are not enough cards in the stray card pile for all monster muddlers.

When a monster muddler has obtained a card, he looks at the monster(s) on it and then adds the card face down to his display, connecting it horizontally or vertically.

- 👁️ The display of monster cards may never exceed the dimensions of a 6-x-6 card grid.



**IF ALL PLAYERS HAVE MADE EXACTLY THE SAME NUMBER OF POINTS, THERE IS NEITHER A MONSTER MEMORIZER NOR A MONSTER MUDDLER IN THIS ROUND.**

### End of a game round

Now you put the just-played task card aside and turn all revealed cards over again. The owner of the task card pile hands it over to his left neighbor, who then starts the next game round by revealing the next task card ...



**Example: This is how you count up monster points and determine the monster memorizer(s) and monster muddler(s):**



This task requires that each player keeps flipping over monsters until he turns over a green monster. Every other monster then gives him 1 monster point (MP). A possible result would be:



Irina is the **monster memorizer** of the round. Clara and Hector are **monster muddlers** of the round.

## ENDING AND WINNING THE GAME

The game ends after you have played through all ten tasks.



**THE PLAYER WHO NOW HAS THE FEWEST MONSTERS WITH HIS OWN (!) CARD BACK WINS.**

In case of a **tie**, the player who has **fewer monsters overall** (with any card backs) than the other tied players is better. If there is still a tie, the player whose display shows **fewer eyes overall** has an advantage. If this still doesn't determine the winner, nobody takes the **MONSTER MASTER** title. Best would be to start all over again... since, after all, there can only be **ONE!**

### The task cards:



Reveal 4 cards.  
You get  
4 MP for each green monster,  
3 MP for each yellow monster,  
2 MP for each blue monster,  
and 1 MP for each red monster.



Reveal 4 cards.  
You get  
4 MP for each red monster,  
3 MP for each blue monster,  
2 MP for each yellow monster,  
and 1 MP for each green monster.



Reveal 6 cards.  
You get  
2 MP for each blue monster,  
and **minus** 1 MP  
for each yellow monster.



Reveal 6 cards.  
You get  
2 MP for each green monster,  
and **minus** 1 MP  
for each blue monster.



Keep revealing cards until you turn over a double monster.  
You get  
1 MP per eye for each just-revealed individual monster.



Keep revealing cards until you turn over a green monster.  
You get  
1 MP for each monster of another color.



Reveal 6 cards.  
You get  
4MP for each monster with 1 eye,  
3 MP for each monster with 2 eyes,  
2MP for each monster with 3 eyes,  
1MP and for each monster with 4 eyes.



Keep revealing cards until you turn over a monster with 2 eyes.  
You get  
1 MP for each other  
(1-, 3-, 4-eyed) monster.



Reveal 6 cards.  
You get  
1 MP for each eye of a 1-eyed or 4-eyed monster,  
and **minus** 1 MP for each eye of a 2-eyed or 3-eyed monster.



Keep revealing cards until you turn over a monster with 4 eyes.  
You get  
for each other (1-, 2-, 3-eyed) monster  
... 4 MP if it is red,  
... 2 MP if it is yellow,  
... 1 MP if it is green.  
For blue monsters,  
you get nothing.

### Special course of action for the "Competition of the monster tamers":



The player who reveals this task card names either a monster color (blue, yellow, green, or red) or a **number of eyes** (from 1 to 4). After that, each player reveals a monster card from his own display.

A player is eliminated from the competition

- if he reveals a monster without the required feature,
- if he doesn't have any face down card in his display left to reveal.

The first player eliminated is the **monster muddler of the round**. This can be more than one player (if they are eliminated in the same round).

All players who were able to reveal (at least) one monster with the feature required stay in the competition. The next of these players (the one to the left of the player who had revealed the task card) now names another feature (monster color/number of eyes). All players who are still in the competition reveal another monster card from their display. Again, only those players who have now revealed a monster with the new feature required stay in the competition ...

The competition continues until only one player is left. This player is then the monster memorizer of the round. If all players are eliminated, those who were eliminated in the last (still played) round become monster memorizers.

