

MONSTER
LOVING MANIACS

Katrin Abfalter

Monsterjagd in Gruselbruch



MONSTER LOVING MANIACS

Monsterjagd in Gruselbruch

Eine lustige Monsterjagd für 2 bis 4 Personen ab 7 Jahren

SPIELMATERIAL

45 Spielkarten

- 4 Charakterkarten
- 10 Opakarten
- 31 Monsterkarten

18 Gadget-Chips

6 Würfel

1 Monsterfigur

1 Heldenfigur

1 Sanduhr



Monsterkarte

Opakarte

WORUM GEHT ES?

In der Stadt Gruselbruch wimmelt es nur so von Monstern. Schlüpf in die Rolle von Edie, Ernest und Bo und werdet Monsterjäger in Ausbildung. Randall, der Butler, ist immer an eurer Seite und Großvater Arthur kann euch in brenzlichen Situationen unterstützen. Trefft jede Runde ein neues Monster. Durch eure Neugierde und euren Wissensdurst, helft ihr den Monstern und löst das Monsterproblem. Aber Achtung: Gelingt es euch nicht, bricht Chaos in der Stadt aus. Nun seid ihr gefragt, beschützt Gruselbruch und die Monster gleichermaßen.

SPIELAUFBAU

1. Legt das Schachtelunterteil so auf den Tisch, dass die Leiste am Schachtelrand mit den Feldern „Start“ und „Ende“ zu euch zeigt.



- Mischt alle Opakarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Mischt nun alle Monsterkarten, legt sie ebenfalls als verdeckten Stapel bereit.
Das erste Monster kommt in die Stadt. Deckt die oberste Monsterkarte auf. Diese legt ihr offen in die Tischmitte. Deckt ihr ein Monster mit Sanduhr auf (schnelle Monster, siehe ab Seite 6), legt ihr es unter den Stapel und zieht so lange neue Monster bis die Karte ein Monster **ohne Sanduhr** zeigt.
- Wählt nun alle jeweils einen Charakter (Edie, Ernest, Bo oder Randall) aus. Nehmt euch die entsprechende Charakterkarte und legt diese vor euch ab. Nicht gewählte Charakterkarten legt ihr in die Schachtel zurück.
- Legt die Gadget-Chips bereit. Nehmt euch als Gruppe zusammen **4 Gadget-Chips** (jeweils 1 Drohne, 1 Laser, 1 Buch und 1 Geisterfinder) aus dem Vorrat. Teilt diese unter euch auf und legt sie auf die entsprechenden Felder auf euren Charakterkarten ab. Je nach Personenanzahl habt ihr 2-4 Lagerplätze für Gadgets pro Karte:



2 Personen: 4 Plätze

3 Personen: 3 Plätze

4 Personen: 2 Plätze

Auf den Feldern ist jeweils aufgedruckt, welchen Gadget-Chip ihr ablegen dürft.



- Steckt die Heldenfigur und die Monsterfigur an die Position „Start“ an den Schachtelrand.
- Stellt die Sanduhr bereit.
- Zuletzt teilt ihr die Würfel gleichmäßig untereinander auf. Im Spiel zu viert nehmen sich die beiden Jüngsten jeweils 2 Würfel.

Monsterfigur



Heldenfigur

UND LOS GEHT ES: EINE RUNDE BEGINNT!

Ihr spielt immer gleichzeitig, wobei jede Runde ein neues Monster in die Stadt Gruselbruch kommt. Ihr müsst dem Monster helfen, damit es kein Chaos in Gruselbruch anrichtet. Zu Beginn jeder Runde müsst ihr folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

- Sind noch Monster in der Stadt?
- Ein neues Monster kommt in die Stadt!
- Auf Monsterjagd gehen!

1. SIND NOCH MONSTER IN DER STADT?

Für jede Monsterkarte, die zu Beginn der Runde offen ausliegt, rückt ihr die Monsterfigur am Schachtelrand um jeweils 1 Feld weiter.

Beispiel: Es liegen zu Beginn der Runde noch 2 Monsterkarten aus.
Ihr bewegt die Monsterfigur um 2 Felder weiter.

Auch in der ersten Runde rückt ihr die Monsterfigur um 1 Feld weiter, da bereits beim Spielaufbau ein Monster aufgedeckt wurde und dieses nun ausliegt.

2. EIN NEUES MONSTER KOMMT IN DIE STADT!

Deckt jetzt die oberste Monsterkarte vom Stapel auf und legt sie offen neben alle bereits ausliegenden Monsterkarten.

In der ersten Runde habt ihr es also direkt mit 2 Monstern zu tun.

3. AUF MONSTERJAGD GEHEN!

Ihr werft jetzt gemeinsam **genau einmal** alle Würfel.

Mit den gewürfelten Gadgets könnt ihr nun ausliegenden **Monstern helfen, Opa zu Hilfe rufen** oder **Kräfte** für die nächste Runde **sparen**. Wichtig: Jeder Würfel darf nur einmal verwendet werden.

Entscheidet gemeinsam, wie ihr die Würfel verwendet.

Monstern helfen:

Um einem Monster helfen zu können, müsst ihr **alle** auf der Monsterkarte abgebildeten **grünen Felder** mit den entsprechenden Gadgets belegen. Dazu könnt ihr die gewürfelten Gadgets oder eure Gadget-Chips verwenden. Ihr dürft nur Gadget-Chips verwenden, die bereits auf Charakter- oder Opakarten liegen.

Schafft ihr es alle grünen Felder zu belegen, bekommt ihr **1 Punkt**. Schafft ihr es **zusätzlich** auch das **blaue Feld** mit dem passenden Gadget zu belegen, bekommt ihr sogar **2 Punkte** für das Monster. Ihr habt ihm besonders gut geholfen.

Um die Punkte zu markieren, bewegt ihr die Heldenfigur für jedes Monster, dem ihr geholfen habt, um 1 oder 2 Felder weiter, je nachdem ob ihr 1 oder 2 Punkte bekommt.

Sind noch Würfel übrig, die ihr nicht zum Helfen verwendet habt?

Dann dürft ihr diese Würfel zum **Kräfte sparen** verwenden, siehe Seite 6.

Beispiel:

Ihr belegt alle grünen und sogar das blaue Feld mit passenden Gadgets. Ihr verwendet dazu folgende gewürfelten Gadgets und Gadget-Chips: Je einen Würfel mit Laser und Geisterfinder und je einen Chip mit Geisterfinder, Drohne und Buch von euren Charakterkarten. Ihr könnt dem ausliegenden Monster also besonders gut helfen. Dafür bekommt ihr 2 Punkte und rückt die Heldenfigur 2 Felder weiter. Folgende Würfel habt ihr noch übrig - 3x Opa und 1x Laser:



Opa zu Hilfe rufen oder auf seine Hilfe verzichten:

Würfel, welche die Opa-Seite zeigen, dürft ihr auf 2 Arten verwenden:

1. Für je 2 Würfel, welche die Opa-Seite zeigen, dürft ihr Opa um Hilfe rufen. Legt die beiden Würfel neben den Opakarten-Stapel, damit ihr wisst, dass ihr diese Würfel verwendet habt. (Ihr dürft diese Würfel in der aktuellen Runde nicht noch einmal verwenden.)

Deckt die oberste Opakarte auf und legt sie offen auf den Tisch. Auf der Karte steht, ob ihr die Karte sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel verwenden dürft. Eine Erklärung der Opakarten findet ihr auf Seite 8.

Nachdem ihr Opakarten verwendet habt, legt ihr sie zurück in die Schachtel. In einer Runde dürft ihr mehrere Opakarten ziehen, wenn ihr die entsprechenden Würfel dafür habt.

2. Ihr dürft Würfel, welche die Opa-Seite zeigen, neu würfeln und auf Opas Hilfe verzichten. Ihr dürft so lange neu würfeln, bis ihr eines der 4 Gadgets würfelt. Ihr dürft sie dann als dieses Gadget nutzen.



Beispiel: Aus dem Beispiel oben habt ihr 3 Würfel mit Opa-Seite. Ihr würfelt einen davon direkt neu. Dieser Würfel zeigt nun ein Buch. Für die anderen beiden Würfel mit Opa-Seite, zieht ihr eine Opa-karte vom Stapel und legt sie offen aus.

Tipp: Habt ihr eine ungerade Anzahl Opasymbole gewürfelt, dann solltet ihr einen Würfel direkt neu würfeln, bis er eins der 4 Gadgets zeigt. Opa kann euch nur bei einer geraden Anzahl Opasymbolen helfen.

Kräfte sparen:

Sind nach der anstrengenden Monsterjagd noch Würfel übrig oder konntet ihr dem Monster diese Runde nicht helfen, könnt ihr eure Kräfte für die nächste Runde sparen. Ihr nehmt euch für jeden Würfel, der ein Gadget zeigt, einen entsprechenden Gadget-Chip aus dem Vorrat und legt ihn passend auf euren Charakterkarten ab. Zum Ablegen benötigt ihr passende freie Plätze auf euren Charakterkarten. Habt ihr keine freien Plätze auf euren Charakterkarten, könnt ihr die Gadget-Chips leider nicht nehmen.

Beispiel: Ihr habt nach der Monsterjagd noch 1 Würfel mit Laser und durch das Neuwürfeln des Opasymbols noch 1 Würfel mit Buch übrig. Diese beiden Würfel nutzt ihr nun zum Kräfte sparen. Für das Buch sind die Plätze auf euren Charakterkarten bereits belegt, aber der Laser findet bei Bo Platz. Nehmt euch einen Laser-Chip aus dem Vorrat und legt ihn bei Bo ab.



SCHNELLE MONSTER

Einige Monster haben ein Sanduhrsymbol  auf der Karte abgebildet. Diese sind die schnellen Monster. Sie heißen so, da ihr nun superschnell reagieren müsst. Deckt ihr am Anfang einer Runde ein schnelles Monster auf, dann gelten folgende Sonderregeln:

- **Diese Runde dürft ihr euch nur um das eine schnelle Monster kümmern!**

- Jemand dreht die Sanduhr um und hat diese fest im Blick. Ihr habt 20 Sekunden Zeit, um dem Monster zu helfen!

Jemand von euch nimmt alle Würfel und darf jeden Würfel so oft neu würfeln bis alle Würfel die auf dem Monster abgebildeten Gadgets zeigen.

Alle anderen rufen, welche Gadgets noch benötigt werden. Sobald der Sand durchgelaufen ist, dürft ihr nicht mehr weiterwürfeln.

- **Achtung: Gadget-Chips und Opakarten** könnt ihr bei schnellen Monstern **nicht** einsetzen. **Kräfte sparen** ist ebenfalls **nicht** möglich.
- Die Punktevergabe erfolgt wie bei den anderen Monstern auch.
- Konntet ihr nicht alle gelben Felder mit passenden Würfeln belegen, konntet ihr dem Monster in dieser Runde leider nicht helfen. Ihr müsst die **Monsterfigur um 1 Feld** weiter bewegen.



AM ENDE EINER RUNDE

Habt ihr in der aktuellen Runde Monstern geholfen, dann legt sie jetzt zurück in die Schachtel. Monster, denen ihr in der aktuellen Runde nicht helfen konntet, bleiben für die neue Runde liegen. Wenn ihr es in der Runde mit einem schnellen Monster zu tun hattet, dann legt es in jedem Fall zurück in die Schachtel. Es ist müde geworden und kann keine weitere Runde Chaos anrichten. Alle Gadget-Chips, die ihr verwendet habt, legt ihr zurück in den Vorrat. Teilt die Würfel wieder untereinander auf. Dann kann eine neue Runde beginnen.

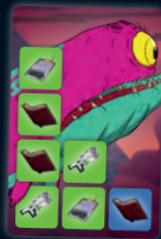
ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet in der Spielrunde, in der entweder die Monsterfigur oder eure Heldenfigur das Ende-Feld auf dem Schachtelrand erreicht hat. Die Runde wird in jedem Fall zu Ende gespielt. Ihr gewinnt, wenn ihr das Ende-Feld erreicht habt! Es spielt dabei keine Rolle, ob die Monsterfigur ebenfalls das Ende-Feld erreicht hat. Hat am Ende der Runde nur die Monsterfigur das Ende-Feld erreicht, habt ihr leider verloren. Die Monster haben zu viel Chaos in der Stadt angerichtet. Beim nächsten Mal passt ihr besser auf!

Erreicht die Monsterfigur das letzte Feld am Anfang einer Runde, dürft ihr trotzdem noch auf Monsterjagd gehen. Ihr könnt also noch gewinnen und Gruselbruch in letzter Minute vor dem Chaos beschützen.

WAR EUCH DAS SPIEL ZU SCHWER ODER ZU LEICHT?

Nehmt für ein einfacheres Spiel die Monster mit 7 Feldern, für ein schwereres die mit 4 Feldern, aus dem Spiel. Ihr könnt die Monster dann in einem späteren Spiel wieder einmischen.



DIE OPAKARTEN

Es gibt OpaKarten, die ihr sofort einsetzen müsst und solche, bei denen ihr den Zeitpunkt frei wählen dürft. Sobald ihr OpaKarten eingesetzt oder vollständig verbraucht habt, legt ihr sie in die Schachtel zurück.

Soforteffekt: Ihr führt sofort aus, was auf der OpaKarte steht.

Späterer Zeitpunkt: Karten, die nicht sofort gespielt werden müssen, dürft ihr zu einem Zeitpunkt eurer Wahl nutzen.

1. Gadgets oder Joker: Ihr legt auf die beiden abgebildeten Felder jeweils einen passenden Gadget-Chip. Jeden dieser Gadget-Chips dürft ihr einmalig verwenden. Sie nehmen euch keinen Platz auf euren Charakterkarten weg! Ein Joker-Chip kann einmalig jedes Gadget ersetzen. Die Felder auf den OpaKarten können durch **Kräfte sparen** (Seite 6) **nicht** wieder neu belegt werden.
2. Der Text auf der OpaKarte gibt an, welchen Vorteil euch diese Karte bringt.



Autorin und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr.: 40636

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

©2023 Ja Film A/S, Ginger Pictures, Belvision, Mondo TV
Autorin: Katrin Abfalter / Redaktion: Jasmin Weigand / Grafik-Design: jbkomdesign.de

