

Spielregel für MONAD

Bearbeitet von Eugen Oker

MONAD ist ein raffiniertes Kombinationsspiel für 2—4 Personen. Es simuliert die Entwicklung vom „Einzeller“ zum „höheren Lebewesen“, wobei es gilt, durch geschicktes Ausnützen der Umstände vermittels Vereinigen, Erwerben und Überspringen den Weg von der niedrigsten Stufe zur höchsten, den Monaden, zurückzulegen.

Durch Vereinigen geht der Spieler Schritt für Schritt von einer Entwicklungsstufe zur anderen. Erwerben ist ein ähnlicher Weg, doch benötigt er dazu mehr Karten. Überspringen gewährt einen bedeutenden Sprung nach vorn, ist aber riskant oder stark vom Glück abhängig.

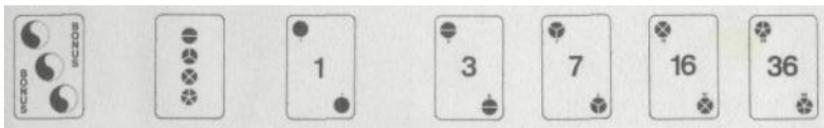
Sorgfältiges Planen und geschicktes Handeln ist vonnöten, um zur geforderten Anzahl von Monaden zu gelangen und damit das Spiel zu gewinnen.

DIE KARTEN

Die 58 Karten sind, wie die Abbildung zeigt, in 7 verschiedene **Sätze** (Gattungen) gegliedert. Jeder Satz enthält 6 verschiedene **Farben**:

3 warme Farben = rot, orange und gelb, und

3 kalte Farben = hellblau, dunkelblau und grün.



BONUS

STAMM

EINER

BI

TRI

QUAD

QUINT

Die 6 Bonuskarten zeigen 3 Bonus-Kombinationen, nämlich

rot/dunkelblau
orange/blau und
gelb/grün.

Alle anderen Karten sind einfarbig. Sie stehen rangmäßig in folgender Ordnung: Und haben einen Punktwert von:

Einer(niedrigste)	1
Bi	3
Tri	7
Quad	16
Quint (höchste)	36

Die Bonus- und die 6 Stammkarten haben als reine Funktionskarten keinen Punktwert.

VORBEREITUNG

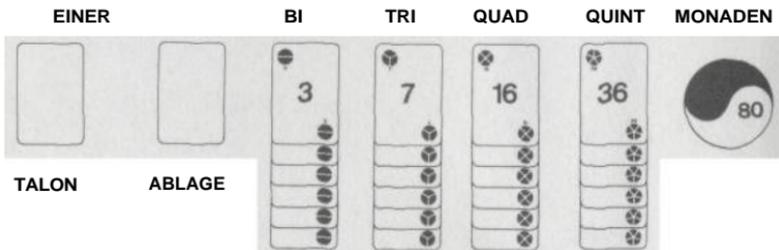
Der Umfang der Kartensätze ist entsprechend der Teilnehmerzahl verschieden. Vor dem Spiel sind zu entfernen und in die Kasette zurückzulegen:

- bei 2 Spielern: 2 Bonuskarten, je 2 Einer jeder Farbe und 4 Stammkarten;
- bei 3 Spielern: 1 Bonuskarte, je 1 Einer jeder Farbe und 3 Stammkarten;
- bei 4 Spielern: 2 Stammkarten und zwar gelb und grün.

Sodann wird das restliche Spiel in seine verschiedenen Sätze auseinander-sortiert und diese einzeln gemischt.

An die Spieler ausgegeben werden: 1 Bonus-, 1 Stamm- und sämtliche Einer-karten, letztere einzeln reihum. Sie bleiben in der Hand der Spieler; Bonus- und Stammkarte hingegen kommen offen vor ihnen auf den Tisch.

Die übrigen Karten werden, wie die Abbildung zeigt, kolonnenweise in der Tischmitte ausgelegt, am Ende als Stapel die 10 Monaden.



Zunächst sind also keine Einer auf dem Tisch. Diese kommen im Verlauf des Spiels zunächst auf einen offenen Ablegestapel. Dieser verwandelt sich erst durch einen „Flip“ in einen verdeckten Talon: Ein Flip ist ein Zug, bei dem ein Spieler sonst nichts anderes tun kann, als den Ablegestapel umzudrehen. Der Spieler links vom Geber beginnt und so, im Uhrzeigersinn, geht das Spiel immer auf den nächsten über.

DAS SPIEL

Sinn des Spieles ist es, seine Einer über Bis, Tris, Quads und Quints zu Monaden zu entwickeln und zwar durch Vereinigen, Erwerben oder Überspringen. Während eines Zuges können beliebig viele dieser Aktionen gemacht werden. Auch die Reihenfolge ist gleichgültig und es darf immer wieder von vorn begonnen werden, solange und so oft dies möglich ist und der eigenen Entwicklung dienlich erscheint. Wenn keine dieser Aktionen wünschenswert, respektive möglich ist, darf entweder eine Karte vom Talon genommen oder der Ablegestapel umgedreht (Flip) oder gepaßt werden.

VEREINIGEN

Vereinigen ist der normale Weg der Entwicklung. Aus der Hand tauscht man 2 Karten einer Gattung gegen die oberste Karte des aufliegenden nächsthöheren Satzes, wobei die beiden niedrigen Karten eine warme und eine kalte Farbe haben müssen.

Dies ist äußerst wichtig und darf im ganzen Spiel niemals außer acht gelassen werden. Wer es auch nur einen Augenblick lang vergißt, kann einen spielentscheidenden Fehler begehen!

Dabei tauscht man zwei Einer in eine Bi, zwei Bis in eine Tri usw., bis man schließlich über zwei Quints zu einer Monad gelangt. Liegen keine nächsthöheren Karten auf dem Tisch, kann eine Vereinigung nicht erfolgen. Getauschte Einer kommen offen auf den Ablegestapel; höhere Karten werden wieder unter die entsprechende Kolonne geschoben, wobei der Spieler über ihre Reihenfolge taktisch frei entscheidet. Die durch Vereinigen erworbenen Karten bleiben in der Hand; Monaden werden offen vor dem Spieler auf den Tisch gelegt.

Beispiel: *Der erste Spieler tauschte zwei Einer — eine gelbe und eine blaue (warm und kalt) — in die oberste Bi-Karte ein, die blau ist; sodann zwei weitere Einer — eine rote und eine grüne (also wieder warm und kalt) — gegen die*

nächste Bi-Karte, die gelb ist. Jetzt kriegt er für seine blaue und gelbe Bi (kalt und warm) die oberste Tri. (Wäre das Spiel schon fortgeschrittener und keine Tri-Karte mehr auf dem Tisch, müßte er warten, bis wieder welche abgelegt worden sind).

BONUS

Wenn 2 Karten, die in Tausch gegeben werden, eine der auf der Bonuskarte abgebildeten 3 Farbkombinationen aufweisen, also rot/dunkelblau, orange/hellblau oder gelb/grün, darf der betreffende Spieler zusätzlich je eine Karte (Bonus) von jeder niedrigeren Kolonne nehmen als jener, aus der die beiden vereinigten Karten stammen, und zwar jeweils die oberste, einschließlich des Talons der Einer. Eine fehlende Kolonne unterbricht die Bonusreihe und beendet sie vorzeitig. Für Einer gibt es, als niedrigste Art, keinen Bonus. Der Bonus darf während eines Zuges nur einmal gespielt werden und wird durch Umdrehen der Bonuskarte angezeigt.

Beispiel: Ein Spieler tauscht eine grüne und gelbe Bi (Bonus-Kombination!) gegen eine Tri, was ihm erlauben würde, einen Einer als Bonus vom Talon zu nehmen. Er verzichtet darauf jedoch, weil er im weiteren Verlauf seines Zuges eine dunkelblaue und eine rote Quint (Bonus-Kombination!) in eine Monad umtauscht, was ihm einen viel größeren Bonus einbringt, nämlich je eine Quad, Tri, Bi und einen Einer.

VERWANDTE

Erhält ein Spieler eine verwandte Karte, also eine, deren Farbe der seiner Stammkarte entspricht, nämlich Bi, Tri, Quad oder Quint seiner Farbe (jedoch kein Einer), darf er sie, egal für welche Stufe zur Vereinigung benutzen. Sie steht für jede andere Karte ihrer Stufe und wird gewöhnlich als höherer Rang eingesetzt. Natürlich darf auch eine Verwandte nur zusammen mit einer Karte der anderen Temperatur (warm und kalt) verwendet werden.

Die Benutzung einer Verwandten schließt ein Bonus-Spiel aus!

Beispiel: Ein Spieler mit gelber Stammkarte besitzt eine dunkelblaue und eine grüne Quint und eine gelbe Bi, also eine Verwandte. Er tauscht sie zusammen mit einer Quint gegen einen Monaden, wobei ihm der Tausch der grünen Quint mit der gelben Bi, obwohl es sich dabei um eine Bonus-Kombination handelt, kein Bonusrecht gewähren würde.

ERWERBEN

Wenn das Vereinigen auf Grund unstimriger Karten (z. B. lauter kalte) Schwierigkeiten bereitet, kann eine höhere Stufe **erworben** werden, wobei es bloß auf den inmitten der Karten gedruckten Punktwert ankommt. Die höhere Karte erwirbt man, indem man **mindestens** ihren Punktwert durch beliebig viele **niedrige** Karten deckt. Natürlich kann auf diese Weise auch ein **Monad** erworben werden: es müssen nur alle Karten zusammen mindestens 80 Punkte ausmachen. Die so gespielten Karten kommen wie üblich in Kolonnen oder Ablegestapel zurück. Die erworbene Karte kommt in die Hand des Spielers, **Monaden** vor ihn auf den Tisch. Keine Karte, die dem Erwerben dient, darf von einer gleichen oder höheren Klasse wie die Erworbene sein.

Beispiel: *Ein Spieler hat zwei kalte Bis, was ihn an einer Vereinigung hindert. Trotzdem erwirbt er die oberste Tri mit diesen beiden (— 6 Punkte) und dazu noch irgend einem Einer (+1=7 Punkte = Punktwert einer Tri).*

ÜBERSPRINGEN

Entwicklungen können durch einen Sprung, auch über mehrere Stufen hinweg, überwunden werden, indem man mehrere **verschiedene** Einer auf einmal ausspielt. So ein Sprung ist sehr schwierig, denn er **muß im gleichen Zug durch eine normale Aktion** (Vereinigen oder Erwerben) **vorbereitet werden**. Erst dann dürfen die zu einem Sprung notwendigen 4, 5 oder 6 **verschiedenfarbigen Einer** auf einen Schlag gespielt werden, wobei man gelangt:

- durch 4 verschiedene Einer zur Tri
- durch 5 verschiedene Einer zur Quad
- durch 6 verschiedene Einer zur Quint

ZIEHEN UND FLIPPEN

Will oder kann ein Spieler weder Vereinigen, Erwerben oder Überspringen, darf er eine Karte (vom verdeckten Talon) ziehen, um sein Blatt für neue Entwicklungen aufzubauen. Existiert der Talon noch nicht, sondern nur der (offene) Ablegestapel, so muß dieser geflippt, das heißt umgedreht und damit in den Talon verwandelt werden, ohne ihn vorher zu mischen oder abzuheben. **Ziehen oder Flippen sind komplette Züge und schließen weitere Aktionen aus.**

PASSEN

Gepaßt — also überhaupt nichts gemacht — darf nur werden, wenn ein Spieler weder vereinigen, noch erwerben, ziehen oder flippen kann. Daß dies so ist, muß er durch Vorzeigen seiner Karten beweisen.

Beispiel: Im Blatt eines Spielers befinden sich eine Bi und vier Einer. Auf dem Tisch liegt keine Bi, jedoch eine Tri. Außerdem gibt es momentan weder einen Ablegestapel noch einen Talon. Hierauf paßt er und zeigt seine Karten zum Beweis, daß er sonst beim besten Willen nichts unternehmen kann. (Hätte er zwei Bis und vier Einer gehabt, hätte er die Tri erwerben müssen).

SPIELENDEN

Der erste Spieler, der die notwendige Anzahl von Monaden erreicht, gewinnt das Spiel.

Es sind dies:

bei 2 Spielern 5 Monaden

bei 3 Spielern 4 Monaden

bei 4 Spielern 3 Monaden.

Mannschaftsspiel

Wenn 4 Spieler als Mannschaften gegeneinander spielen wollen, setzen sich die Partner gegenüber. Das Spiel verläuft nach den **Regeln für** 4 Personen, jedoch gewinnt die Mannschaft, die zuerst 5 **Monaden** erreicht.

Urheberrechtlich geschützt.

