

Monchhichi

Ein lustiges Würfelspiel



»Monchhichi« lockt zum Spielen. Zum lustigen Tollen zwischen den Sandburgen. Über das Meer mit seinen blauen Wellen und um die Insel mit ihren vielen Überraschungen: hübsche Muscheln, bizarre Seesterne und stachlige See-Igel. Das reizende und drollige, aber auch recht eigenwillige Äffchen ist stets zum Herumbalgen aufgelegt. Es kann aber auch einmal »diebisch« sein, auch wenn es immer spitzbübisch dreinblickt und den Daumen schelmisch in den Mund steckt. Zwei bis vier »Monchhichi«-Freunde können mitspielen.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 1 Monchhichi aus Karton mit Sockel, 20 Muscheln, 7 Seesterne und 5 See-Igel, 1 Würfel und 1 Spielanleitung.

Spielziel:

. . . ist das Sammeln möglichst vieler Muscheln und Seesterne in der eigenen Sandburg.

Spielvorbereitung:

Jedem Spieler »gehört« eine Sandburg mit Flagge (rot, blau, grün, gelb) auf dem Spielplan. Die Muscheln, Seesterne und See-Igel werden - aus dem Karton gedrückt - auf die Insel in der Spielplanmitte gelegt. Monchhichi wird gefaltet, in den Sockel gesteckt und auf ein beliebiges Farbfeld der runden Spielbahn gestellt

Spielverlauf:



Es wird reihum gewürfelt - der Jüngste beginnt - und mit Monchhichi auf der Spielbahn im Uhrzeigersinn gezogen. **Allerdings nur, wenn eine 2, 3, 4 oder 5 gewürfelt wird.**

Kommt der Spieler mit Monchhichi auf ein Feld mit...

der Farbe der eigenen Sandburg

darfer 2 Muscheln (sofern soviel drin) von der Insel in seine Sandburg nehmen

einer fremden Farbe

nimmt er 1 Muschel von der Insel und legt sie auf das erreichte Farbfeld

Würfelt der Spieler

- eine 6, darf er 1 Seestern von der Insel in seine Sandburg nehmen
- eine 1, muß er 1 See-Igel von der Insel in seine Sandburg nehmen

MERKE: Mit Monchhichi wird im Teil 1 bei einer gewürfelten 1 oder 6 nicht gezogen.

Sind auf der Insel keine Muscheln mehr - folgt:



Kommt der Spieler nach dem Würfeln (2,3,4 oder 5) mit Monchhichi auf ein..

**eigenes
Farbfeld**

darf er alle dort liegenden Muscheln in seine Sandburg nehmen (hat er Pech, ist es nur 1 Muschel).
Liegen dort keine Muscheln, darf er von einem beliebigen Mitspieler aus dessen Sandburg 2 Muscheln »rauben«!

**fremdes
Farbfeld**

darf er von dort 1 Muschel in seine Sandburg nehmen oder - sofern dort keine liegt - eine Muschel aus einer anderen Sandburg »rauben«!

Bei einer gewürfelten 6 oder 1 nimmt der Spieler weiterhin Seesterne und See-Igel von der Insel, sofern noch vorhanden sind. Fehlen entweder Seesterne oder See-Igel, wird auch mit einer 1 oder 6 gezogen und nach obigen Regeln (Rauben!) verfahren.

Spielende:

Das Spiel mit Monchhichi ist zu Ende, wenn alle Seesterne und See-Igel in den Sandburgen sind. Dies, auch wenn noch herrenlose Muscheln auf der Insel oder auf der Bahn liegen sollten. Sieger ist, wer die meisten Punkte in seiner Sandburg gesammelt hat: Muschel = 1 Punkt, Seestern=2 Punkte, See-Igel = 1 Minuspunkt.



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden-Echterdingen 1