

6-99 Jahre

Murmel Monster

Aufgepasst und
zugefasst!



Ravensburger

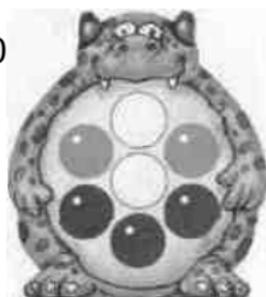
Murmel Monster

Ravensburger Spiele[®] Nr. 23 130 0

Das blitzschnelle Reaktionsspiel
für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren.

Autor: Gilbert Obermair

Illustration: Joachim Krause



Inhalt: 36 Monsterkärtchen

- 1 Schütteldose (bestehend aus 1 Deckel,
1 Unterteil, 7 Murmeln in 3 verschie-
denen Farben)
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Auf den ersten Blick sehen die Murmelmonster alle gleich aus. Doch in ihrem Bauch kugeln sich bunte Murmeln, die bei jedem Monster anders angeordnet sind. Wer zuerst das gesuchte Monster findet, gewinnt die Kärtchen. Und wer zuerst 5 Monsterkärtchen besitzt, ist Gewinner des Spiels.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Monsterkärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln. Aus dem Unterteil, den 7 Murmeln und dem Deckel setzt ihr die Schütteldose zusammen. Legt dazu zuerst alle Murmeln in das Unterteil. Anschließend setzt ihr den Deckel darauf und presst die beiden Teile fest zusammen. Am besten stellt ihr die Dose auf den Tisch und drückt mit der Handinnenfläche von oben auf den Deckel, bis der Spalt zwischen Unterteil und Deckel geschlossen ist. Die Schütteldose bleibt nun für immer geschlossen.

Jetzt verteilt ihr die Monsterkärtchen so auf dem Tisch, dass alle Kärtchen mit der Bildseite nach oben frei liegen. Und dann kann's losgehen!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler nimmt sich die Schütteldose und schüttelt sie gut, so dass die Kugeln durcheinander geraten. Anschließend stellst du die Schütteldose auf den Tisch. Achte darauf, dass die Murmeln nicht übereinander liegen. Alle versuchen nun gleichzeitig, das Monsterkärtchen zu finden, auf dem die Murmeln genau wie in der Schütteldose angeordnet sind. Wenn du meinst, das passende Kärtchen gefunden zu haben, klatschst du schnell mit der Hand darauf. Deine Mitspieler prüfen, ob es das richtige Kärtchen ist.

Hast du auf das richtige Kärtchen geklatscht, darfst du das Monsterkärtchen als Gewinn offen vor dir ablegen und anschließend die Schütteldose schütteln.

Ist es das falsche Kärtchen, geht die Suche weiter, bis einer von euch das richtige Kärtchen findet.

Liegt das gesuchte Kärtchen bereits offen als Gewinnkärtchen vor einem Mitspieler, darf auch auf dieses geklatscht werden. Als Gewinn erhält der Spieler ein beliebiges Monsterkärtchen aus der Mitte. Die Gewinnkärtchen bleiben immer bei dem Spieler, der sie gewonnen hat.

Ende des Spiels

Wer zuerst 5 Monsterkärtchen gewonnen hat, beendet das Spiel und ist Sieger dieser Spielrunde.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg



221451