

6-99

Gunter Baars

MONSTER WANTED!



Ravensburger

MONSTER WANTED!

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 428 8

Monstersuche für 2–4 Spieler von 6–99 Jahren

Autor: Gunter Baars

Illustration: Markus Erdt

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

24 Monster-Karten (4 x 6 Monster)

4 Sätze Wanted-Karten

4 Tipp-Karten

18 goldene Chips

Party im Monsterwald: Immer vier gleiche Monster sind gekommen, um ein wildes Fest mit anderen Monstern zu feiern. Hier geht es drunter und drüber! Doch plötzlich sind zwei von ihnen spurlos verschwunden. Sofort werdet ihr zur Monster-Suche gerufen. Findet ihr heraus, wer fehlt?

Einstieg: Gemeinsame Monstersuche

Ziel des Spiels

Merkt euch gut, welche Monster noch auf der Party sind – und findet **gemeinsam** heraus, wer verschwunden ist.

Vorbereitung

Mischt alle quadratischen **Monster-Karten** verdeckt auf dem Tisch. Legt zwei davon verdeckt zur Seite. Diese beiden Monster gilt es herauszufinden.

Von den übrigen 22 Monster-Karten dreht ihr die Hälfte um und legt sie auf die elf verdeckten Monster-Karten. So entstehen **elf Monster-Paare**.



Sortiert die **Wanted-Karten** nach ihren Rückseiten und legt einen Farbsatz **offen** auf den Tisch. Jetzt seht ihr alle sechs Monster-Arten. Übrige Wanted- und Tipp-Karten braucht ihr beim Einstiegsspiel nicht.



Bei **zwei Spielern** geht das Spiel über **acht Runden**: Der Startspieler erhält **acht goldene Chips**.

Bei **drei Spielern** spielt ihr **sechs Runden**: Der Startspieler nimmt **sechs goldene Chips**.

Bei **vier Spielern** habt ihr **vier Runden** Zeit. Der Startspieler bekommt **vier goldene Chips**.

Die Monster-Suche beginnt

Der Jüngste ist der Startspieler, dann geht es reihum weiter. Im Spiel drehst du genau **ein beliebiges Monster-Paar** um, so dass nun das bisher untere Monster zu sehen ist. Dann ist der nächste Spieler dran. Nach und nach tauchen so immer neue Monster auf und andere verschwinden wieder. Versucht euch zu merken, wie viele Monster einer Art ihr schon gesehen habt.

Sind vier gleiche Monster im Spiel? Dann dreht die entsprechende **Wanted-Karte auf die Rückseite**. Beratet euch gern dabei.

Doch die Zeit drängt: Immer, wenn der Startspieler erneut an der Reihe ist, ist eine Runde vorbei und er legt einen **goldenen Chip** beiseite. Je nach Spielerzahl habt ihr acht, sechs oder vier Runden Zeit. Spätestens, bevor der letzte Chip weggelegt wird, gebt ihr euren Tipp über die beiden fehlenden Monster ab. Aber natürlich dürft ihr auch früher tippen!

Bedenkt, dass auch **zwei gleiche Monster** verschwunden sein können. Vermutet ihr dies, bleibt nur **eine Wanted-Karte** übrig.

Ende des Spiels

Nun wird es spannend: Seht nach, wer sich unter den beiden Monster-Karten befindet. Stimmt dies mit eurem Tipp überein? Dann habt ihr gemeinsam gewonnen! Stimmt es nicht, dann haben euch die Monster ausgetrickst und ihr versucht es einfach erneut.

Oder – noch aufregender: Tretet im Monster-Such-Wettbewerb gegeneinander an!

Monster-Such-Wettbewerb

Ziel des Spiels

Jeder von euch versucht, am schnellsten auf die verschwundenen Monster zu tippen. Wenn es stimmt, werdet ihr mit goldenen Chips belohnt. Wer hat nach drei Runden die meisten gewonnen?

Vorbereitung

Wie in der Einstiegsregel bereitet ihr die Monster-Karten vor: Mischt alle Monster-Karten verdeckt, legt zwei zur Seite (die es zu suchen gilt) und bildet aus den restlichen **elf Monster-Paare**.

Jeder Spieler erhält einen **Satz Wanted-Karten** auf die Hand. Die **Tipp-Karten** kommen in der Reihenfolge 1 bis 4 auf den Tisch. Die **goldenen Chips** legt ihr als Gewinn bereit.

Die Suche beginnt

Aufdecken

Der jüngste Spieler darf mit dem Umdrehen eines Monster-Paares beginnen, danach geht es reihum weiter. Merkt euch gut, welche Monster sich wo befinden!

Seid ihr sicher, dass noch **alle vier Monster** einer Art im Spiel sind? Dann legt die Wanted-Karte verdeckt vor euch ab – oder sortiert sie auf der Hand so, dass ihr euch gut auf die verbleibenden Monster konzentrieren könnt. So schließt ihr immer mehr Monster aus, bis nur noch eine oder zwei Wanted-Karten übrig sind.

Tipp abgeben

Wer zu wissen glaubt, welche beiden Monster sich unter den verdeckt liegenden Karten verbergen, kann **jederzeit** seinen Tipp abgeben. Der erste legt eine oder zwei Wanted-Karten auf die **Tipp-Karte 1**. Wer zwei Karten legt, vermutet **zwei verschiedene Monster**. Bei einer Karte nimmt er an, dass es **zwei gleiche Monster** sind.

Die anderen Spieler spielen weiter, bis auch sie ihre Wanted-Karten auf die nachfolgenden Tipp-Karten gelegt haben. Der letzte Spieler darf noch einmal ein Monster-Paar umdrehen und tippt dann ebenfalls.



Goldene Chips gewinnen

Deckt die beiden Karten mit den entflohenen Monstern auf und wertet nacheinander eure Tipps aus.

Der **erste Spieler**, der **beide Monster komplett richtig** getippt hat, erhält **drei goldene Chips**.

Der **zweite Spieler** mit dem korrekten Tipp bekommt **zwei Chips**.

Der **dritte Spieler**, der richtig liegt, gewinnt **einen Chip**.

Im Spiel zu viert geht der langsamste leider leer aus. Ebenso, wenn bei euch nur eines oder keines der Monster stimmt.

Ende des Spiels

Ihr spielt über drei Runden. Wer hat dann die meisten goldenen Chips gewonnen? Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger – oder ihr spielt einfach noch eine Entscheidungsrunde!

© 2017 Ravensburger Spielverlag

MONSTER WANTED!

F

Jeux Ravensburger® n° 23 428 8

Une chasse aux monstres pour **2 à 4** joueurs de **6 à 99** ans

Auteur : Gunter Baars

Illustration : Markus Erdt

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

24 tuiles Monstre (4 x 6 monstres)

4 séries de cartes Wanted

4 cartes Pari

18 jetons dorés



C'est la fête dans la Forêt des Monstres : quatre monstres de chaque type s'y sont donné rendez-vous pour s'amuser comme des fous avec les autres. Mais sur place, quelle pagaille ! Tout à coup, deux d'entre eux disparaissent sans laisser de traces. Partez immédiatement à leur recherche et découvrez ceux qui manquent !

Version Découverte : chasse aux monstres collective

But du jeu

Observez bien quels monstres sont encore à la fête et découvrez ensemble qui a disparu.

Mise en place

Mélangez toutes les **tuiles Monstre** carrées sur la table. Écartez-en 2, face cachée. Il s'agit de retrouver de quels monstres il s'agit.

Retournez la moitié des 22 tuiles Monstre restantes et empilez-les sur les 11 autres tuiles Monstre encore face cachée. Vous avez ainsi créé **11 paires de monstres**.



Triez les **cartes Wanted** selon leur dos et alignez une série complète d'une couleur sur la table, **face visible**. Vous voyez ainsi les 6 types de monstres. Les autres cartes Wanted et Pari ne sont pas utilisées dans la variante Découverte.



À **2 joueurs**, une partie dure **8 tours** : Le premier joueur reçoit **8 jetons dorés**.

À **3 joueurs**, vous jouez **6 tours** : Le premier joueur reçoit **6 jetons dorés**.

À **4 joueurs**, vous jouez **4 tours** : Le premier joueur reçoit **4 jetons dorés**.

La chasse aux monstres commence

Le plus jeune joueur commence, puis c'est au tour des autres dans le sens aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne **une seule paire de monstres de son choix**, si bien que le monstre qui était caché devient visible et inversement. Puis c'est au tour du joueur suivant. Au fur et à mesure,

de nouveaux monstres apparaissent, tandis que d'autres disparaissent. À vous de mémoriser combien de monstres de chaque type vous avez déjà aperçus.

Si les 4 monstres identiques sont en jeu, retournez la **carte Wanted correspondante face cachée**. N'hésitez pas à discuter entre vous.

Mais le temps presse : À chaque fois que c'est de nouveau au premier joueur de jouer, un tour est passé et il met un **jeton doré** de côté. Selon le nombre de joueurs, vous disposez de 8, 6 ou 4 tours. Vous devez parier sur les deux monstres absents au plus tard avant que le dernier jeton n'ait été utilisé. Mais vous pouvez bien sûr parier avant !

N'oubliez pas que les **deux monstres absents** peuvent être les mêmes ! Dans ce cas, il ne reste qu'**une carte Wanted** non retournée.

Fin de la partie

La tension monte : le moment est venu de vérifier les deux cartes Monstre. Si elles correspondent à votre pari, vous avez gagné ! Dans le cas contraire, les monstres vous ont bien eus et vous n'avez plus qu'à réessayer !

À moins que vous ne préfériez vous affronter chacun pour soi dans une chasse aux monstres encore plus palpitante...

Concours de chasse aux monstres

But du jeu

Chacun d'entre vous essaye d'être le premier à retrouver les deux monstres disparus. Celui qui réussira gagnera des jetons dorés. Qui en possédera le plus après 3 manches ?

Mise en place

Préparez les tuiles Monstre comme dans la version Découverte : Mélangez toutes les tuiles, écartez-en deux (qu'il faut retrouver) et formez **11 paires de monstres** avec celles restantes.

Chaque joueur reçoit une **série de cartes Wanted** qu'il prend en main. Les **cartes Pari** sont alignées sur la table de 1 à 4. Gardez les **jetons dorés** à portée de main comme récompense.

La chasse commence

Retourner

Le plus jeune joueur peut retourner la première paire de monstres. Les autres joueurs feront de même à tour de rôle. Mémo-risez bien où se trouve chaque monstre !

Lorsqu'un joueur est sûr que les 4 monstres du même type sont en jeu, il pose la carte Wanted correspondante, face cachée, devant lui, ou la place dans sa main de manière à pouvoir se concentrer sur les monstres restants. Il élimine ainsi de plus en plus de monstres jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 1 ou 2 cartes Wanted.

Parier

Celui qui pense savoir quels monstres se cachent sous les tuiles mises de côté peut parier **à tout moment**. Le premier joueur à le faire place 1 ou 2 cartes Wanted sur la **carte Pari 1**. Celui qui place 2 cartes soupçonne **2 monstres différents**. S'il ne place qu'1 carte, il pense que les **2 monstres** manquants sont **identiques**.

Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils aient placé eux aussi leurs cartes Wanted sur les cartes Pari suivantes. Le dernier joueur a encore le droit de retourner une paire avant d'être obligé de parier à son tour.



Gagner des jetons dorés

Retournez les cartes des deux monstres qui avaient disparu et attribuez les points à tour de rôle selon les paris.

Le **premier joueur** à avoir **parié correctement sur les deux monstres** reçoit **3 jetons dorés**.

Le **deuxième** reçoit **2 jetons**.

Le **troisième** reçoit **1 jeton**.

À 4 joueurs, le plus lent repart malheureusement bredouille. De même, si un seul ou aucun monstre ne correspond.

Fin de la partie

La partie se déroule en 3 manches. Qui gagnera le plus de jetons dorés ? En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs... ou vous jouez un dernier tour pour vous départager !

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

MONSTER WANTED!



Gioco Ravensburger® n° 23 428 8

Una divertente ricerca di mostriciattoli
per 2-4 giocatori dai 6 anni in su

Autore: Gunter Baars
Illustrazioni: Markus Erdt
Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

- 24 carte mostriciattolo (4 x 6 mostriciattoli)
- 4 serie di carte "Wanted"
- 4 carte scommessa
- 18 gettoni color oro

I mostriciattoli hanno organizzato una festa nel bosco. I partecipanti sono tanti e sono arrivati a gruppi di quattro. In ogni gruppo i mostriciattoli sono tutti uguali. Il divertimento è garantito, ma.... qui è tutto sottosopra! A un tratto due mostriciattoli scompaiono senza lasciare tracce. C'è urgentemente bisogno del vostro aiuto. Riuscirete a scoprire chi manca?

Principianti: alla ricerca dei mostriciattoli in gruppo

Scopo del gioco

Osservate con attenzione quali sono i mostriciattoli ancora presenti alla festa e cercate insieme quelli che, invece, sono scomparsi.

Preparazione

Mescolate sul tavolo tutte le **carte mostriciattolo quadrate**, faccia all'ingiù, poi toglietene due e mettetele da parte, sempre coperte: sono i mostriciattoli scomparsi che dovete trovare.

Delle 22 carte mostriciattolo quadrate rimaste sul tavolo, scopritene la metà e sovrapponetele alle undici ancora coperte. In questo modo avrete formato undici **coppie di mostriciattoli**.



Ordinate la **carte "Wanted"** in base al loro dorso e mettetete sul tavolo, **scoperta**, la serie di un colore. Così potete vedere tutti i sei tipi di mostriciattoli. Nella versione per principianti non servono né le restanti carte "Wanted", né le carte scommessa.



Se siete in **due giocatori** la partita sarà composta da **otto giri**: il giocatore che inizia prende **otto gettoni color oro**.

Se siete in **tre giocatori** la partita sarà composta da **sei giri**: il giocatore che inizia prende **sei gettoni color oro**.

Se siete in **quattro giocatori** la partita sarà composta da **quattro giri**: il giocatore che inizia prende **quattro gettoni color oro**.

La ricerca dei mostriciattoli comincia

Inizia la partita il giocatore più giovane, poi si procede, a turno, in senso orario. Quando tocca a te, gira una **coppia di mostriciattoli**: in questo modo diventa visibile il mostriciattolo che prima si trovava sotto. Poi tocca al prossimo giocatore. Proseguendo in questo modo, compariranno mostriciattoli sempre nuovi e altri, invece, scompariranno nuovamente. Tentate di tenere a mente quanti mostriciattoli dello stesso tipo avete visto.

Avete notato che in gioco ci sono quattro mostriciattoli uguali? Allora girate la **carta “Wanted”** corrispondente (dorso in alto). Potete tranquillamente consultarvi tra di voi.

Il tempo stringe: ogni volta che è di nuovo il turno di chi ha dato inizio alla partita, un giro è compiuto e questo giocatore deve mettere un **gettone color oro** da parte (In base al numero dei giocatori avete otto, sei, oppure quattro giri a disposizione). Prima che venga messo da parte l'ultimo gettone, fate la vostra scommessa, cercando di indovinare quali sono i due mostriciattoli scomparsi. Se volete, potete scommettere anche prima!

Attenzione: esiste anche la possibilità che siano scomparsi **due mostriciattoli uguali**. In questo caso, resta scoperta solamente una carta **“Wanted”**.

Fine della partita

Spazio alla suspense: controllate chi si trova sotto le due carte mostriciattolo. Avete indovinato? Complimenti, siete tutti vincitori! Se, invece, non avete indovinato ... i mostriciattoli sono riusciti a confondervi, peccato. Potete sempre ritentare.

Oppure, per un pizzico di emozione in più, cimentatevi, uno contro l'altro, nella gara di ricerca dei mostriciattoli!

Gara di ricerca dei mostriciattoli

Scopo del gioco

Ogni giocatore tenta di essere **il più veloce** a scommettere su quali sono i mostriciattoli scomparsi. Chi indovina, riceve in premio dei gettoni color oro. Chi ne avrà conquistati di più dopo tre giri?

Preparazione

Disponete le carte mostriciattolo come spiegato nelle regole per principianti: mescolatele tutte sul tavolo, tenendole coperte, mettetene due da parte (sono i mostriciattoli da trovare), poi, con le restanti, formate **undici coppie di mostriciattoli**.

Ogni giocatore prende in mano una **serie di carte "Wanted"**. Mettete le **carte scommessa** sul tavolo in successione dalla 1 alla 4. Tenete pronti i **gettoni color oro** che devono essere dati in premio.

Via alle ricerche!

Volta la coppia

Il giocatore più giovane comincia girando una coppia di mostriciattoli, poi si prosegue a turno, in senso orario. Tenete a mente i mostriciattoli che compaiono e le posizioni in cui si trovano!

Sei sicuro che **tutti i quattro mostriciattoli** di un tipo si trovino ancora in gioco? Allora posa la carta "Wanted" corrispondente (che tieni in mano) coperta davanti a te; puoi anche tenerla in mano mettendola in una posizione che ti consenta di concentrarti bene sui mostriciattoli rimasti. Proseguendo, i mostriciattoli esclusi saranno sempre di più, fino a quando resteranno solamente una o due carte "Wanted".

Scommetti

Chi pensa di sapere quali sono i due mostriciattoli che si nascondono sotto le carte coperte, può fare la sua scommessa **in qualsiasi momento**. Il primo (il più veloce...) posa una o due carte "Wanted" sulla **carta scommessa 1**: chi mette due carte, sospetta che si tratti di **due mostriciattoli diversi**, invece chi ne mette una sola, sospetta che si tratti di **una coppia di mostriciattoli uguali**.

Gli altri giocatori proseguono la partita, fino a quando anche loro avranno messo le proprie carte "Wanted" sulle carte scommessa successive (2,3,4).

L'ultimo giocatore può voltare ancora una volta una coppia di mostriciattoli e poi scommettere a sua volta.



Vinci i gettoni color oro

Scoprite le due carte dei mostriciattoli scomparsi e valutate le vostre scommesse.

Il **primo giocatore** che ha indovinato esattamente **entrambi i mostriciattoli** vince **tre gettoni color oro**.

Il **secondo giocatore** che ha indovinato vince **due gettoni**.

Il **terzo giocatore** che ha indovinato vince **un gettone**.

Se giocate in quattro, il più lento, purtroppo, non vince niente, nemmeno se gli altri giocatori non hanno indovinato o hanno indovinato solamente uno dei mostriciattoli scomparsi.

Fine della partita

La partita dura tre giri. Chi ha vinto il maggior numero di gettoni color oro? In caso di pareggio, i vincitori saranno più di uno, oppure potete scegliere di sfidarvi in una nuova partita!

© 2017 Ravensburger Spieleverlag