

MONSTER UNTERM BETT

Ab in den Schrank, du Monster!

Autor: *Antoine Bauza*

Illustrationen: *Nikao*

Es wird erzählt, dass alle Monster unter deinem Bett Angst vor bestimmten Spielzeugen haben. Also winke mit deinem Gummihuhn, deinem Holzflugzeug oder deinem Teddybär und rufe ganz laut: **Ab in den Schrank, ihr Monster!**

Inhalt

- 20 Monsterkarten
(Rückseite Kind im Bett)
- 10 Spielzeugplättchen
(Rückseite Sternenhimmel)
- 2 Fortgeschrittenen-Plättchen
(Rückseite Sternenhimmel)
- 3 Monsterplättchen (eine Seite mit blauem,
eine Seite mit gelbem Hintergrund)
- 1 Spielregel



Wie ihr das Spiel aufbaut

- Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und legt den Schachtelboden (den „Wandschrank“) an eine Seite des Tisches.
- Nehmt für eine kurze Partie 10 Monsterkarten, für eine normale Partie 15 Monsterkarten und für eine lange Partie 20 Monsterkarten. Mischt die Karten und legt sie als Stapel in die Tischmitte. Die Seite mit dem Kind zeigt dabei nach oben und die Seite mit den Monstern nach unten. Dieser Stapel ist das „Bett“. Legt die nicht benötigten Karten direkt in den Wandschrank (die Spielschachtel) zurück.
- Legt die 10 Spielzeugplättchen (weißer Hintergrund) verdeckt auf den Tisch und mischt die Plättchen gut durch. Lasst dabei aber rings um das Bett noch etwas Platz für die Monster.
- Nehmt die 3 Monsterplättchen und legt sie mit der blauen Seite nach oben zu einem vollständigen Monster zusammen.
- Legt die beiden übrigen Plättchen (blauer Hintergrund) für die ersten Partien beiseite.

Monsterplättchen
(blau)



Spielzeuge



Monster (obere
Seite des Betts)



Bett (und
Monsterstapel)

Wandschrank



Ihr verwendet sie nur in der Variante *Monster verscheuchen für Fortgeschrittene*.

- Deckt die oberste Monsterkarte vom Bett auf und legt sie offen an die obere Seite des Betts (siehe Abbildung unten links).

Wie gespielt wird

Ihr seid immer abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Es beginnt derjenige von euch, der am wenigsten Angst vor Monstern hat. Ihr versucht gemeinsam das Spielzeug zu finden, vor dem eines der Monster neben dem Bett Angst hat. Jedes Monster fürchtet sich vor einem ganz bestimmten Spielzeug. Welches das ist, seht ihr links unten auf der Monsterkarte abgebildet.

Ein Spielzug

Wenn du am Zug bist, deckst du ein Spielzeugplättchen auf. Dadurch tritt einer von zwei Fällen ein:

Entweder: Du hast ein passendes Plättchen gefunden.

- Dann sagst du: „Ab in den Schrank, du Monster!“, öffnest die Türen des Wandschranks und legst das Monster, zu dem das Plättchen passt, hinein.
- Wenn du auf diese Weise das letzte Monster neben dem Bett verscheucht hast, deckst du ein neues Monster auf und legst es an die obere Seite des Betts.
- Am Ende deines Zugs drehst du das aufgedeckte Spielzeugplättchen wieder um, so dass wieder alle Spielzeugplättchen verdeckt liegen.

Oder: Du hast kein passendes Plättchen gefunden und das aufgedeckte Spielzeug kann somit keines der Monster verscheuchen.

- Du musst eines der 3 Monsterplättchen (von unten nach oben) umdrehen, so dass allmählich ein neues Monster entsteht. Immer, wenn das zum dritten Mal passiert, drehst du dabei das letzte Plättchen (den Kopf) um und ein neues Monster ist vollständig. Dann musst du ein neues Monster aufdecken und an eine freie Seite des Betts legen.
- Am Ende deines Zugs drehst du das aufgedeckte Spielzeugplättchen wieder um, so dass wieder alle Spielzeugplättchen verdeckt liegen.

Zusammengefasst: Jedes Mal, wenn einer von euch ein Spielzeugplättchen aufdeckt, das zu keinem Monster passt, müsst ihr eines der Monsterplättchen umdrehen. Bei jedem dritten Fehlversuch wird dadurch entweder das blaue oder rote Monster vollständig und ihr müsst ein neues Monster an eine freie Seite des Betts legen.



Wie ihr das Spiel gewinnt

Ihr gewinnt alle gemeinsam, wenn es euch gelingt, alle Monster in den Wandschrank zu scheuchen!

Die Monster gewinnen, wenn sie es schaffen, alle 4 Seiten des Betts zu belagern. Sie gewinnen auch, wenn ihr eine Monsterkarte aufdecken müsstet (weil ihr das dritte Monsterplättchen umdreht) und der Stapel bereits leer ist.

Sollten die Monster tatsächlich gewinnen, spielt ihr am besten gleich noch eine Partie, damit keine Monster frei rumlaufen!

Spielvarianten

Es folgen einige Spielvarianten, mit denen ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder senken könnt.

• Monster verscheuchen für Fortgeschrittene

Es gibt zwei zusätzliche Spielzeugplättchen mit blauem Hintergrund. In dieser Variante fügt ihr diese Plättchen den normalen Spielzeugplättchen hinzu. Wir empfehlen aber wirklich, diese Variante erst zu spielen, wenn ihr das normale Spiel wie im Schlaf beherrscht. Wenn ihr es wagen wollt, macht ihr Folgendes:

Beim Spielaufbau mischt ihr alle 12 Spielzeugplättchen wie bisher. Wenn ihr im Spielverlauf zum ersten Mal eines der beiden Fortgeschrittenen-Plättchen aufdeckt, passiert noch gar nichts. Ihr dreht es einfach wieder um und müsst noch nicht einmal ein Monsterplättchen umdrehen. Aber jedes Mal, wenn ihr danach erneut dieses oder das andere Fortgeschrittenen-Plättchen aufdeckt, passiert Folgendes, abhängig davon, welches Plättchen ihr dann aufgedeckt habt:



1) Die Socke

Die Socke verscheucht kein Monster und bringt außerdem noch das Kinderzimmer in Unordnung. Dreht die Socke wieder um und vertauscht sie danach mit einem beliebigen anderen Spielzeugplättchen. Dann müsst ihr, wie immer bei einem Fehler, noch ein Monsterplättchen umdrehen.



2) Das Monster unter der Bettdecke

Dreht so viele Monsterplättchen um wie nötig, um das nächste Monster zu vervollständigen, und legt dadurch ein neues Monster an eine freie Seite des Betts.

• Die Monsterbande

Die Monster haben sich zu einer Bande zusammengeschlossen. Je mehr Monster sich um das Bett herum aufhalten, desto schwieriger ist es, sie in den Wandschrank zu scheuchen! Liegen mehrere Monster neben dem Bett, musst du sie alle während deines Spielzugs verscheuchen. Wenn du also ein passendes Spielzeugplättchen aufgedeckt hast, lässt du es offen liegen und deckst ein weiteres Spielzeugplättchen auf. Du müsst alle passenden Spielzeuge finden, um alle Monster zu verscheuchen. Machst du einen Fehler und deckst ein nicht passendes Spielzeug auf, müsst du alle Spielzeugplättchen wieder umdrehen und hast keines der Monster

in den Wandschrank gescheucht. Außerdem müsst du, wie immer bei einem Fehler, ein Monsterplättchen umdrehen.

• Furchtlose Monsterjäger

Nachdem ihr die Spielzeugplättchen verdeckt ausgelegt habt, deckt ihr vor dem ersten Spielzug alle Plättchen auf. Ihr habt dann 10 Sekunden Zeit, um euch zu merken, wo welches Spielzeug liegt. Dann dreht ihr alle Plättchen wieder um. Entfernt das mittlere Monsterplättchen und legt es beiseite. Jetzt erscheint schon nach jedem zweiten Fehler ein neues Monster. Seid also auf der Hut!



• Einfacheres Spiel mit den ganz Kleinen

Ihr spielt nach den bereits beschriebenen Regeln, aber lasst die Monsterplättchen weg. Somit liegt immer nur genau 1 Monster neben dem Bett – und ihr könnt nicht verlieren! Ihr deckt erst dann ein neues Monster auf, wenn ihr das Monster, das aktuell neben dem Bett liegt, in den Wandschrank scheucht. Wenn ihr möchtet, könnt ihr in dieser Variante sogar Punkte zählen. Anstatt das Monster in den Wandschrank zu scheuchen, nimmt derjenige von euch, der das passende Spielzeug gefunden hat, die Monsterkarte und behält sie. Bei Spielende gewinnt derjenige, der die meisten Monsterkarten gesammelt hat.



 @scorpionmasque

 facebook.com/scorpionmasque

 scorpionmasque.com

Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.



Der Autor dankt all den Lehrern, die „Monster unterm Bett“ mit ihren Schulklassen getestet haben, sowie seinen Eltern, dass sie ihm als Kind immer und immer wieder „Da liegt ein Krokodil unter meinem Bett“ von Mercer Mayer vorgelesen haben.

Übersetzung: Sebastian Rapp
Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff
Die Weiter- und Wiederverwendung sämtlicher Karten, Illustrationen, des Titels sowie des Namens und des Logos Le Scorpion Masqué sind nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion Masqué inc. gestattet.
© 2016 Le Scorpion Masqué inc.

