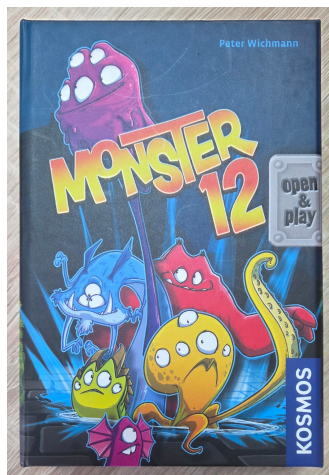




Monster 12

Autor: Peter Wichmann
 Verlag: Kosmos
 Anzahl: 2 - 5 Personen
 Alter: ab 7 Jahren
 Dauer: ca. 12 Minuten

„Mitternacht – die Uhr schlägt 12! Überall beginnt es zu rascheln und zu knarzen. Die Monster sind los! Wie verrückt rennen sie umher und stellen allerlei Unfug an. Schnappt euch die Würfel und versucht sie wieder einzufangen. Wer am Ende die meisten Monster erwischt hat, gewinnt!“ Mit dieser Kurzbeschreibung beginnt die Spielanleitung von Monster 12. Die Geisterstunde wird zur Monsterstunde, die Spieler zu Monsterjägern und die Würfel zu Monsterfallen. Und diese Monsterjagd dauert weit weniger als eine (Geister)Stunde.

Die Monster erscheinen in Form von Abbildungen auf Karten, die jeweils ein bis vier Monster zeigen. Das entscheidende Element der lustig kreierte Monster sind deren Augen, die in unterschiedlicher Anzahl auftreten.



Fünf der sechs unterschiedlichen Monster (die in der Spielanleitung auch Namen erhalten) haben eine feste Augenzahl, vom einäugigen Fred (pink) bis zur fünfügigen Nessy (gelb). Lediglich Doro (lila) taucht immer mal mit einer neuen Augenzahl auf, die von eins bis fünf variiert. Drei dieser Monsterarten liegen immer offen in der Tischmitte.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, Startspieler wird die Person, die letzte Nacht am spätesten ins Bett gegangen ist. Wer an der Reihe ist, nimmt sich drei Würfel, von denen je drei in allen sechs Monsterfarben zur Verfügung stehen. Dabei darf man nur Würfel wählen, die die gleiche Farbe haben wie mindestens ein zu sehendes und noch nicht gefangenes Monster – aber nicht mehr Würfel dieser Farbe, als Monster zu fangen sind. Die gewählten Würfel werden gewürfelt und mit den Augenzahlen der Monster verglichen. Zeigt mindestens ein Würfel mehr Augen als ein gleichfarbiges Monster, werden alle Würfel, auf die das zutrifft, auf das entsprechende Monster gelegt, das ab jetzt als gefangen gilt. In diesem Fall darf man sich erneut drei Würfel auswählen und würfeln, um weitere Monster zu fangen. Fängt man mit seinem Wurf kein Monster, ist der Zug leider beendet.

Es reicht aber nicht, die Monster zu fangen, ich muss sie auch einsammeln. Dazu darf man jederzeit statt zu würfeln Monsterkarten einsammeln. Einsammeln lassen sich Monsterkarten, auf denen alle Monster gefangen sind. Die Würfel kommen zurück in die Würfelablage, die Karte nehme ich zu mir und eine neue Karte wird aufgedeckt. Nach dieser Aktion ist der eigene Zug aber beendet. Man kommt also immer mal in den Gewissenskonflikt: Weiterwürfeln, um weitere Monster zu fangen und mehr Karten nehmen zu können (aber auch einen Fehlwurf zu riskieren, was den Zug ja beendet und somit das Nehmen der Karten verhindert) oder mit kleiner Ausbeute zufrieden geben? So wird aus Monster 12 ein lustiges Zockerspiel.

Da beim Spielerwechsel immer alle gefangenen Monster gefangen bleiben, kann es durch Verzocken eines Spielers auch vorkommen, dass man sich direkt zu Beginn seines Spielzugs zum Einsammeln von Monsterkarten entschließen kann. Der Zug ist dann zwar auch direkt beendet, aber ich habe risikofrei Monster erhalten – auch nicht schlecht. Und vielleicht kann man auf diese Art sogar gewinnen, denn das Spiel endet sofort, wenn jemand insgesamt mindestens 12 Monster auf den eigenen gesammelten Karten vor sich liegen hat, sofern jedes Monster mindestens einmal vertreten ist.

Der Wiederspielreiz des einfachen kleinen Spiels für Zwischendurch ist enorm hoch, wir haben noch nie nur eine Runde gespielt. Und wem das nicht reicht, kann sich auch noch den Herausforderungen stellen, die am Ende der Anleitung aufgeführt sind. Überzeugt? Dann auf zur Monsterjagd!

Kontakt Daten

Dirk Oehling
Dipl.-Pädagoge / Spielpädagoge
66679 Losheim am See
info@floh papa.de