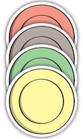
WILLKOMMEN IN DER MONSTERKANTINE!

Hier heißt es: Fressen oder gefressen werden! So schaufeln die hungrigen Monster scheinbar wahllos alles in sich hinein, was ihnen vor die Nase kommt. Auch vor einem ranzigen Stiefel oder einem kaputten Regenschirm wird da nicht Halt gemacht. Wer die gefräßigen Monster nun aber für völlig anspruchslos hält, hat weit gefehlt! Denn auch bei ihnen isst das Auge mit. Findet ein Monster etwas Essbares in seiner Lieblingsfarbe, kann es auf keinen Fall widerstehen – und verspeist zur Not auch einen Artgenossen. Ungeheuerlich, nicht wahr? Das ist allerdings noch lange nicht alles. Denn manchmal kommt es auch vor, dass ein harmlos wirkender Snack seinerseits auf Beutezug geht, wenn sich ihm die Gelegenheit bietet …

Seid ihr mutig genug, euch in die bizarre Monsterkantine zu wagen und mit euren Mitspielern um den Platz an der Spitze der Nahrungskette zu kämpfen? Dann aufgepasst, denn vorher gibt es ein paar Regeln, die ihr unbedingt einhalten solltet, um nicht in Nullkommanichts als ungeheuerlicher Snack zu enden …

MATERIAL

In diesem Spiel findet ihr folgendes Material:



4 Teller

30 Lebensmittelkarten

30 Monsterkarten

BEVOR ES LOSGEHT

Holt zuerst die Karten aus der Verpackung. Um an die Teller heranzukommen, müsst ihr die Einlage aus der Verpackung nehmen. Vor Spielbeginn sucht sich jeder Spieler einen Teller in seiner Lieblingsfarbe aus. Im Gegensatz zu den Monstern esst ihr diese nicht unmittelbar auf, sondern behaltet sie während des gesamten Spiels. Nun mischt ihr alle Karten und teilt sie verdeckt gleichmäßig auf alle Mitspieler auf. Jeder legt seinen Stapel mit den Rückseiten nach oben vor sich ab, ohne seine Karten vorher angesehen zu haben.

SO WIRD GESPIELT

Alle decken gleichzeitig die oberste Karte ihres eigenen Stapels auf und legen diese in die Mitte, sodass die Karten für jeden Mitspieler gut erreichbar sind. Sind die ersten Karten aufgedeckt, kann das monströse Festmahl beginnen. Findet heraus, wer am Ende dieser ungeheuerliche Dinnerparty übrigbleibt!

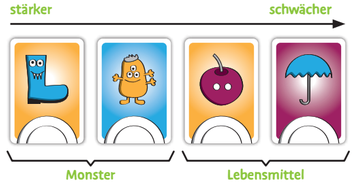
Eure Aufgabe ist es also, so schnell wie möglich herauszufinden, welches der aufgedeckten Monster und Lebensmittel **nicht** gefressen wird. Wer denkt, den richtigen Kandidaten ausgemacht zu haben, legt seinen Teller auf den weißen Kreis am unteren Kartenrand. Haben alle Mitspieler ihren Teller auf die Karte gelegt, die ihrer Meinung nach übrigbleibt, überlegt gemeinsam, wer mit seiner Einschätzung richtig lag und seinen Teller als Erstes richtig platziert hat. Aber Achtung: Wurde ein Teller einmal abgelegt, darf er nicht mehr verschoben werden. Überlegt also genau, bevor ihr euch für eine Karte entscheidet. Wer als Erster seinen Teller auf die richtige Karte gelegt hat, bekommt alle ausliegenden Karten und legt sie offen vor sich ab. Pro gesammelte Karte gibt es am Ende einen Punkt.

So spielt ihr weiter, bis ihr alle Karten auf eurem Stapel einmal aufgedeckt habt.

WAS IHR ÜBER MONSTER WISSEN MÜSST

Monster erkennt ihr daran, dass sie Augen und einen Mund haben. Lebensmittel haben weder das eine noch das andere – und nur so könnt ihr das Essen von Monstern unterscheiden.

Das ist wichtig, da die Monster in der Nahrungskette ausnahmslos über den Lebensmitteln stehen. Habt ihr eine Karte als Monster oder Lebensmittel identifiziert, gilt es, die Anzahl der Zähne bei den Monstern und der Punkte bei den Lebensmitteln miteinander zu vergleichen. Die stärksten Monster sind die, die die meisten Zähnen haben. Sie dürfen immer zuerst fressen, dann folgen absteigend die Monster mit immer weniger Zähnen. Ein Monster mit Augen und Mund, das keine Zähne hat, gilt immer noch als Monster und ist daher stärker als die Lebensmittel. Auch die Lebensmittel sind nach dem gleichen Prinzip gegliedert: Das stärkste Lebensmittel hat vier Punkte auf der Karte eingezeichnet, das schwächste hat gar keine Punkte.



Wisst ihr nun, welches Monster oder welches Lebensmittel das stärkste ist, müsst ihr noch herausfinden, wem welche Farbe am besten schmeckt.

Jedes Monster (und jedes Lebensmittel) hat eine eigene Farbe und außerdem eine Lieblingsfarbe, die am Hintergrund der Karte zu erkennen ist. Monster essen am liebsten alles in ihrer eigenen Farbe und am zweitliebsten Dinge in ihrer Lieblingsfarbe. Alles, was eine andere Farbe hat, schmeckt ihnen nicht, und sie möchten es auch nicht verspeisen! Habt ihr die Hierarchie der Monster und Lebensmittel bestimmt, gilt es herauszufinden, wer gefressen wird, und wer am Ende als letzter übrigbleibt. Dabei müsst ihr fünf Fressregeln in der richtigen Reihenfolge beachten:

DIE FRESSREGELN

1. STREITEN SICH ZWEI, …

… freut sich der Dritte. Diese Regel gilt immer übergeordnet: Streiten sich zwei um dieselbe Beute, freut sich der Dritte und verspeist die beiden Konkurrenten.

2. GLEICH UND GLEICH …

… gesellt sich gern. Darum fressen alle zuerst Monster oder Lebensmittel in derselben Farbe wie sie selbst. Dabei frisst jeweils der Stärkste einer Farbe alle Schwächeren. Gleich starke Monster oder Lebensmittel können sich dabei nicht gegenseitig verschlingen.

3. IN DER NOT, …

… schmeckt auch ein anderes Angebot: Ist von jeder Farbe nur noch einer (oder zwei gleich starke) übrig, geht es um die Lieblingsfarben der abgebildeten Monster oder Lebensmittel. Auch dabei frisst der Stärkste zuerst und verschlingt alles, was in seiner Lieblingsfarbe ist, dann folgen die Schwächeren, sofern sie noch verfügbar sind. So kann es vorkommen, dass ein schwächeres Monster – also eines mit weniger Zähnen – eines mit mehr Zähnen verspeist, da der Stärkere zwar vorher dran gewesen wäre, aber die Farbe des anderen nicht mag. Dasselbe gilt für die Lebensmittel und die Punkte. Gleichstarke Monster oder Lebensmittel fressen in diesem Schritt gleichzeitig.

4. DER SCHWÄCHERE ...

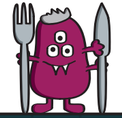
... nutzt seine Chance und frisst den Stärkeren, wenn dieser das schwächere Monster oder Lebensmittel aufgrund der Farbe nicht fressen mag.

5. MONSTERKANTINE!

Lässt sich unter den letzten zwei (oder drei) Karten kein eindeutiger Sieger ermitteln, weil sie beispielsweise gleichstarke Monster (oder Lebensmittel) abbilden, die sich entweder gegenseitig als Lieblingsfarben haben oder sich nicht ausstehen können, ruft man »Monsterkantine«. In diesem Fall gewinnt derjenige die ausliegenden Karten, der zuerst gerufen hat.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald jeder die letzte Karte von seinem Stapel aufgedeckt hat und ihr das letzte Mal ermittelt habt, welche Karte nicht als monströses Mahl endet. Zum Schluss zählt jeder die Karten, die er eingesammelt hat. Gewinner ist, wer die meisten Karten sammeln konnte und damit zum einen und einzigen Monsterbändiger wird.



SPIEL ZU ZWEIT

Möchtet ihr nur zu zweit miteinander spielen, teilt vor Beginn drei Stapel aus, von denen einer als »neutraler« Kartenstapel in der Mitte platziert wird. Da nun einer von euch zwei Karten gleichzeitig aufdecken muss – nämlich vom eigenen Stapel und von dem neutralen Kartenstapel –, sollte der andere Mitspieler so lange seinen Teller beiseitelegen, bis alle Karten aufgedeckt in der Mitte liegen. So ist der Spieler, der zwei Karten aufdecken muss, nicht im Nachteil, wenn ihr beide gleichzeitig eure Teller aufnehmt, bevor die Runde startet.

BEISPIELE

1.

Alle haben dieselbe Farbe. Der Stiefel mit den meisten Zähnen frisst also die beiden anderen und bleibt als Einziger übrig. Der Spieler mit dem grünen Teller hat am schnellsten richtig getippt und bekommt die Karten.

2.

Beide Monster haben drei Zähne und sind daher gleich stark. Da es nichts zu essen gibt, das dieselbe Farbe hat wie sie selbst, haben es beide auf den Muffin abgesehen – denn der ist blau, genau wie die Hintergrundfarbe der zwei Monster. Wir wissen: Wenn sich zwei streiten, freut sich der Dritte. Also kann hier nur der blaue Muffin übrigbleiben.

3.

Zuerst frisst das blaue Monster den blauen Monstermuffin. Das Obst allerdings will er nicht essen, weil es weder die eigene Farbe noch die Lieblingsfarbe hat – es schmeckt ihm nicht. Also ergreift das Obst seine Chance, und frisst das Monster.

4.

Monsterkantine! Warum? Der Regenschirm hat zusammen mit der Kirsche die meisten Punkte und frisst den Stiefel, der genauso blau ist wie er selbst. Nun sind nur noch Regenschirm und Kirsche übrig – es gibt ein Patt.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Für Fragen und Anregungen
info@rivaverlag.de

1. Auflage 2021
Originalausgabe © 2021 by riva Verlag,
ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH
Nymphenburger Straße 86
D-80636 München
Tel.: 089 651285-0
Fax: 089 652096

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung und Satz:
Isabella Dorsch
Illustrationen:
Katrin Abfalter

Made in China

ISBN Print 978-3-7423-1554-0

Weitere Informationen finden Sie unter:
www.rivaverlag.de | www.m-vg.de

KATRIN ABFALTER

MONSTER KANTINE

DAS RASANTE LOGIKSPIEL FÜR CLEVERE KÖPFE

riva