

Achtung: Eine aufgedeckte Vier-Klatschen-Karte darf weder angegriffen noch verteidigt werden. Es ist egal ob sie im aktuellen Spielzug aufgedeckt wurde oder bereits offen liegt.



Und was ist, wenn auf der Monsterjagd ein Fehler passiert?

Hast du einen Stapel angegriffen, obwohl du das gar nicht durftest?
Hast du deinen Stapel verteidigt, obwohl er nicht in Gefahr gewesen ist?
Dann ist dir in der ganzen Hektik leider ein Fehler passiert!

Immer, wenn dir ein Fehler passiert ist, musst du deinen Monster-Stapel an **die Anderen** verteilen. Beginne bei dem Monsterjäger links von dir und verteile die Karten dann reihum. Die erhaltenen Karten schieben die anderen Monsterjäger unter die eigene Tatzen-Karte.

Ausnahme: Wenn du eine Vier-Klatschen-Karte angegriffen oder verteidigt hast, verlierst du deinen Monster-Stapel nicht.

Solltest du keinen Monster-Stapel haben und dir passiert ein Fehler, hast du Glück gehabt und musst nichts verteilen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn auf allen Nachzieh-Stapeln zuoberst die Tatzen-Karte sichtbar ist. Alle Monsterjäger nehmen alle Karten, die vor ihnen liegen (alle Karten unter ihrer Tatzen-Karte und - sofern vorhanden – **auch ihren Monster-Stapel**) und zählen ihre **erbeuteten Monster** auf den Karten. Wer die größte Monsterbande gejagt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Monster erbeutet und die meisten Karten hat.

Besonderheiten im Spiel zu zweit:

Für das Spiel zu zweit sortiert ihr die Vier-Klatschen-Karten aus und legt sie in die Schachtel zurück.

Hast du einen Fehler gemacht? Dann musst du deinen ganzen Monster-Stapel an den anderen Monsterjäger abgeben.



Übersicht: Karten gewinnen und Karten verlieren

Wenn du erfolgreich einen anderen Monster-Stapel angegriffen hast,	... deinen Monster-Stapel verteidigt hast,
	↓	↓
	... gewinnst du diesen Monster-Stapel.	... gewinnst du deinen Monster-Stapel.
Wenn dir ein Fehler passiert ist verlierst du die Karten deines Monster-Stapels. Du verteilst deine Karten an die anderen Monsterjäger reihum. Die Person links von dir bekommt die erste Karte. Im Spiel zu zweit erhält der andere Monsterjäger deinen gesamten Monster-Stapel.	
Wenn du eine Vier-Klatschen-Karte angegriffen oder verteidigt hast gewinnst du keinen Monster-Stapel und verlierst deinen Monster-Stapel nicht.	

Monsterjäger DAS KARTENSPIEL



Keine Lust Regeln zu lesen?
Schau dir unser Gameplay-Video an.

Auf die Monster, fertig, los!

Ein Reaktionsspiel für 2 - 4 Monsterjäger ab 6 Jahren

Dieses actionsreiche Kartenspiel ist ein Riesenspaß für alle mit fixen Tatzen und kühlen Köpfen. Das Besondere: Ihr spielt alle gleichzeitig, um die größte Bande aus roten, blauen und gelben Monstern zu gewinnen. Angreifen oder Verteidigen? Welche Reaktion ist die beste? Und was machen die anderen? Eine superlustige Monsterjagd zum Mitnehmen oder für zu Hause.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die meisten Monster zu ergattern. Reagiert so schnell ihr könnt: Die gegnerischen Karten angreifen? Oder die eigenen Karten verteidigen? Wer sich hier schnell und richtig entscheidet, sammelt die meisten Monster und hat gute Chancen auf den Sieg.

Inhalt



26 Monster-Karten



24 Klatschen-Karten



10 Vier-Klatschen-Karten



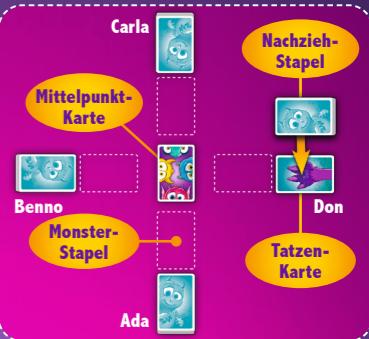
4 Tatzen-Karten



1 Mittelpunktkarte

Spielvorbereitung

Legt die Mittelpunkt-Karte zwischen euch in die Tischmitte. Nehmt euch alle eine Tatzen-Karte. Diese legt ihr mit etwa einer Kartenlänge Abstand vor euch ab. Hier entsteht später euer Monster-Stapel. Übrige Tatzen-Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Mischt nun alle restlichen Spielkarten zusammen und teilt sie dann mit der Rückseite nach oben gleichmäßig unter euch auf. Die ausgeteilten Karten legt ihr verdeckt als Nachzieh-Stapel auf der eigenen Tatzen-Karte ab. ... Und schon kann es losgehen!



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Änderungen vorbehalten

Spieleautoren: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Redaktion: Marie Danner
Illustrationen: Kinetic / Janos Jantner
Gestaltung: Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Spielablauf

Wer am lautesten brüllt, beginnt!

Gespielt wird nur mit einer Hand. Eure Spiel-Hand legt ihr auf euren Nachzieh-Stapel. Die andere Hand kommt unter den Tisch.

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander an der Reihe. Wer am Zug ist, nimmt die oberste Karte vom eigenen Nachzieh-Stapel und legt sie offen davor ab. Anschließend deckt der nächste Monsterjäger im Uhrzeigersinn eine Karte vom eigenen Nachzieh-Stapel auf.

Die aufgedeckte Karte bildet nun deinen Monster-Stapel.

Wichtig: Deckt die Karte immer möglichst schnell und von euch weg auf, damit alle gleichzeitig die Vorderseite der neuen Karte sehen können. Denn nach dem Aufdecken geht es darum, dass alle schnell die richtige Entscheidung treffen und möglichst schnell reagieren.



Wenn ihr immer darauf achtet, dass euer Daumen beim Kartenumdrehen oben **auf der Karte** liegt, geht das richtige Umdrehen ganz von selbst!

Welche Karte wird aufgedeckt?

• Es wird eine Monsterkarte aufgedeckt:

Die Monsterkarte zeigt ein, zwei oder drei Monster, jedoch **keine Klatschen**. In diesem Augenblick passiert noch nichts.



• Es wird eine Klatschen-Karte aufgedeckt:

Die Klatschen-Karte zeigt eine Monsterklatsche und farbige Monster. Jetzt **müssst ihr alle** aufpassen und schnell entscheiden, ob und was zu tun ist!



Angriff

Zeigt deine soeben aufgedeckte **Klatschen-Karte** mindestens ein Monster in einer Farbe, die auch auf einem anderen Stapel zu sehen ist? Dann lege deine Hand blitzschnell als Erstes auf einen **passenden Monster-Stapel** – sei also schneller als alle, die ihren Monster-Stapel verteidigen (siehe nächster Abschnitt) wollen. Ist dir das gelungen? Glückwunsch! Nimm dir diesen gesamten Monster-Stapel und schiebe ihn **unter** deine Tatzen-Karte. Diese Karten sind dir nun sicher!

2

Beispiel:

Angriff erlaubt:

--	--	--

Die Monsterfarben der aufgedeckten Klatschen-Karte bestimmen, welche Monster von dir gejagt werden dürfen.

Angriff verboten:

--	--	--

Du bist am Zug und hast diese Karte aufgedeckt.

Gibt es keine farblich passenden Monster auf den anderen Monster-Stapeln? Dann darfst du nicht jagen, sonst passiert dir ein Fehler (siehe Seite 5).

Achtung!

Bei einer Klatschen-Karte greift nur an, wer gerade am Zug ist. Alle Anderen dürfen nur ihre Monster-Stapel verteidigen. In den weiteren Spielzügen spielen die Monsterklatschen auf den bereits aufgedeckten Karten **keine Rolle** mehr.

Hinweis: Die im aktuellen Spielzug aufgedeckte Klatschen-Karte darf nicht angegriffen werden.

Verteidigung

Hast du erkannt, dass eine für dich gefährliche Klatschen-Karte aufgedeckt wird? Dann darfst du deinen Monster-Stapel verteidigen. Lege deine Hand als Erstes auf den eigenen Monster-Stapel. Ist dir das gelungen? Glückwunsch! Nimm dir deinen gesamten Monster-Stapel und sichere ihn, indem du ihn unter deine Tatzen-Karte schiebst.

Beispiel:

Verteidigung erlaubt:

--	--	--	--

Du bist nicht am Zug und jemand anderes hat diese Karte aufgedeckt.

Verteidigung verboten:

--	--	--

3

Beispiel:

Benno hat eine Klatschen-Karte aufgedeckt. Er patscht seine Hand auf den Monster-Stapel von Ada, weil auf diesem ein farblich passendes Monster (gelb) ist. Ada hat Ihren Monster-Stapel zu spät verteidigt, da ihre Hand auf der von Benno liegt. Daher bekommt Benno den Monster-Stapel von Ada. Don und Carla verteidigen ihre Monster-Stapel, weil auch ihre Monster-Stapel farblich passende Monster zeigen und bekommen jeweils ihre Monster-Stapel.

Schlagen mehrere Personen gleichzeitig auf einen Monster-Stapel, gewinnt die schnellere Hand, bzw. die Hand, die zuerst liegt.

Es geschieht nichts weiter ...

- wenn du keine Monster jagen kannst.
- wenn dir kein Monsterjäger gefährlich werden kann.
- wenn du deine Karten nicht verteidigst, obwohl dein Monster-Stapel gefährdet ist, aber niemand deinen Monster-Stapel angreift.

• Es wird eine Vier-Klatschen-Karte aufgedeckt:

Eine Vier-Klatschen-Karte zeigt vier Monsterklatschen aber keine Monster. Bei dieser Karte dürfen **alle Monsterjäger** alle Monster-Stapel, die Monster zeigen, angreifen oder verteidigen! Denn nun ist es komplett egal, welche Monster die Monster-Stapel zeigen.

Entscheidet euch am besten für den Monster-Stapel mit der fettesten Beute und legt eure Hand darauf. Das kann auch euer eigener Monster-Stapel sein.

Wichtig: Alle dürfen auf die Jagd gehen und jeden Monster-Stapel angreifen.



Vier-Klatschen-Karte

4