ALTER 5+

2-4 SPIELER

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY JUNIOR

BRAND

ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH

DAS ZIEL DES SPIELS

- Sammle Monster University Monster!
- Bekomme Schreie wenn andere Spieler auf deinen Monstern landen!
- Öffne die Buch-Box um eine Menge Schreie zu bekommen!

INHALT

1 Spielplan
16 Zeugniskarten
16 Monsterkarten
1 Buch-Box
70 x Schrei-Scheine
4 Baseball Cap Figuren
32 Campus Gebäude
1 Würfel

Disney · PIXAR MONSTERS UNIVERSITY

ACHTUNG: 0-3

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können ERSTICKUNGSGEFAHR.

Bereite das Spiel vor!

1. Klappe den Spielplan auf und lege ihn in die Mitte des Tischs.
2. Um herauszufinden, wer anfängt, spielt ihr zuerst das Schnelle-Monster-Spiel (siehe unten). Danach liegen alle Monsterkarten auf ihren Feldern des Spielplans.
3. Mische die Zeugniskarten, und lege den Stapel verdeckt auf das Zeugnisfeld in der Mitte des Spielplans.
4. Baue die Buchbox zusammen (Anleitung siehe Rückseite). Danach stellst du sie auf ihr Feld in der Mitte des Spielplans.
5. Teile an die Spieler das Schreie-Startkapital aus:

Bei 2 Spielern:

x **18 jeweils**

Bei 3 bis 4 Spielern:

x **14 jeweils**

6. Jeder Spieler nimmt sich eine Baseball-Cap-Spielfigur und stellt sie auf LOS.
7. Nun nimmt sich jeder Spieler noch die 8 Campus-Gebäude in der Farbe seines Baseball-Caps und legt sie vor sich hin.
8. Ein Spieler wird zum Uni-Direktor ernannt (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Der Direktor verwaltet das Geld der Bank.
9. Wer fängt an? Wenn ihr den Startspieler nicht über das Schnelle-Monster-Spiel festgestellt habt, wirft jeder Spieler den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat, ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Schnelle-Monster-Spiel

Mit diesem Spiel findet ihr heraus, wer zuerst am Zug ist!

- Lege die Monsterkarten so schnell du kannst auf die passenden Felder! Wenn mehr als ein Mitspieler das Spiel spielen möchte, teilt die Karen gleichmäßig unter euch auf.

- Wer zuerst alle seine Karten richtig zugeordnet hat, ist als erster am Zug! (Wenn du alleine gespielt hast, bist du nur als Erster dran, wenn auch alle Monster auf dem richtigen Feld liegen!)

Wer gewinnt das Spiel?

Sobald ein Spieler bankrott ist, zählen alle anderen Spieler ihre Schreie und ihre Monster. Der reichste Spieler hat gewonnen!

So wird gespielt!

1. **Wirf den Würfel und ziehe mit deiner Baseball-Cap-Figur** um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Du startest auf LOS und gehst dann in Pfeilrichtung weiter. Wenn du das Fragezeichen-Symbol würfelst, ziehst du die oberste Zeugniskarte vom Stapel, liest sie vor und führst ihre Anweisung aus.
2. **Wo bist du gelandet?** Sieh dir unten die Erklärungen der einzelnen Felder an, damit du weißt, was du darauf zu tun hast. Wenn du die Anweisungen des Feldes ausgeführt hast, ist der nächste Spieler dran.
3. **Lerne fleissig, Erschrecke noch fleissiger!** Auf diese Weise wird weitergespielt: Die Spieler würfeln, ziehen um den Spielplan und erfüllen ihre Aufgaben, bis ein Spieler bankrott ist (d.h. er hat kein Geld mehr).
4. **Bankrott?** Wenn du nicht mehr genug Geld hast, um etwas zu bezahlen, bist du bankrott. Du zahlst keine deiner Schulden, und das Spiel ist sofort zu Ende.
5. **Gewonnen!** Sobald jemand bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Schreie. Dazu kommt S1 für jedes Monster, das ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

Die Felder

Monster ohne Campus Gebäude:
Wenn du auf einem Monster landest, das noch keinem anderen Spieler gehört, musst du es kaufen.

- Nimm die Monsterkarte vom Feld, zahle den Preis dafür an den Direktor und lege die Karte vor dir hin.
- Stelle eines deiner Campus Gebäude auf den Farbstreifen des Monsterfeldes, damit jeder weiß, dass dieses Monster dir gehört.

Monster mit Campus Gebäude:
Wenn du auf einem Monster landest, auf dem das Gebäude eines anderen Spielers steht, hängst du einfach mit ihm ab. Bezahl ihm die Menge an Schreien die auf dem Feld steht damit er ein besserer Erschrecker wird. Wenn du auf einem deiner eigenen Monster landest, hab einfach eine gute Zeit!

LOS:
Jedesmal, wenn du über LOS kommst, erhältst du vom Direktor $2 Taschengeld.

ZEUGNIS KARTE:
Ziehe die oberste Zeugniskarte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du Schreie bezahlen musst, legst du diese in die Buchbox. Die Karte wird danach unter den Stapel gesteckt.

ERSCHRECKEN BUCH:
Herzlichen Glückwunsch!
Wenn du auf einem Buchboxfeld landest, darfst du die Buchbox öffnen und dir das ganze Geld nehmen, das darin liegt. Mach die Box danach wieder zu und stelle sie zurück auf den Spielplan.

NUR ZU BESUCH:
Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst nächstes Mal ganz normal weiter.

FREI PARKEN:
Hier passiert nichts. Du kannst dich einfach vom Lernen ausruhen!

GEHE IN DAS GEFÄNGNIS:
Stelle deinen Baseball Cap auf das Gefängnisfeld. Solltest du dabei über LOS kommen, erhältst du keine Schreie. Wenn du wieder am Zug bist, zahlst du $1 an den Direktor, würfelst und ziehst ganz normal weiter.

Keine Campus Gebäude mehr?
Wenn du keine Campus Gebäude mehr hast, kannst du nicht mehr mit neuen Monstern abhängen, es sei denn, du gibst erst eines deiner alten Monster ab. Gib dem Direktor Schreie für das neue Monster und lege die Monsterkarte, die du abgeben möchtest, zurück auf ihr Feld. Bewege dein Campus-Gebäude nun auf das neue Monster. Du bekommst keine Schreie für das zurückgegebene Monster wieder – das ist halt der Preis den du zahlen musst, um ein ganz besonders erschreckender Student zu sein!

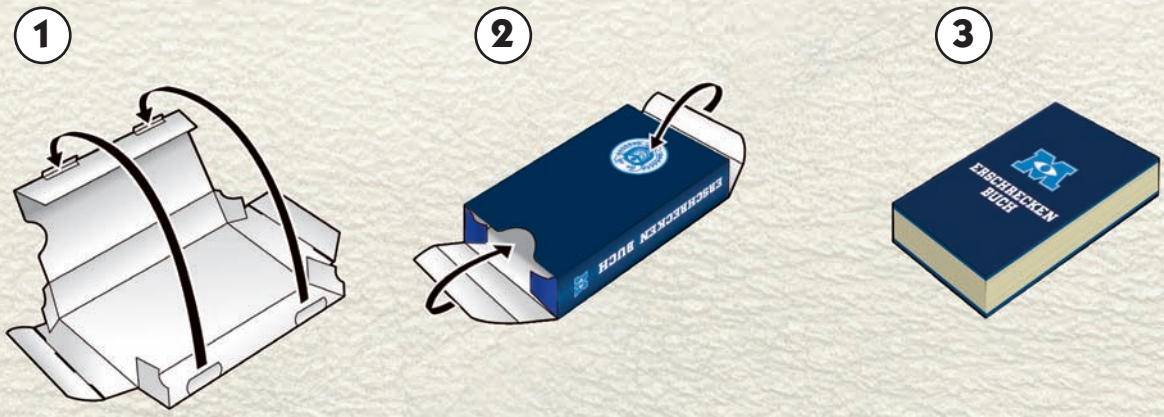
Sonderregeln für geübte Spieler

Um das Spiel etwas kniffliger zu machen, kommen diese Sonderregeln dazu:

1. **Erschrecker-Paare:** Wenn dir zwei Monster derselben Farbe gehören, müssen dir die Spieler, die auf diesen Feldern landen, das doppelte an Schreien bezahlen.
2. **Handeln:** Wenn du nicht mehr viele Schreie hast, kannst du deine Monster an andere Spieler verkaufen.Ihr könnt auch untereinander Monster tauschen, um Monster-Paare zu erhalten und dafür doppelt so viele Schreie zu kassieren, wenn jemand darauf landet. Denkt aber daran, dass die Gebäude immer auf den Monsterfeldern ihrer Besitzer stehen müssen!
3. **Der Sieger:** Am Ende des Spiels zählt jeder seine Schreie. Dann wird noch der Wert aller Monster dazugezählt, die ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

Zusammenbau der Buchbox

Baue die Buchbox vor dem Spiel wie gezeigt zusammen.



© 1935, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winning-moves.de

www.hasbro.de
© Disney/Pixar
Visit the Pixar website at Pixar.com

Winning Moves

Licensed By:

A69451000