

PUSH-a-MONSTER

Ein monsterstarkes Schiebespiel
von Wolfgang Dirscherl und Manfred Reindl
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

In der Monster-Arena sind die Monster los!

Endlich dürfen sie nach allen Regeln der Monsterkunst die anderen Monster ärgern: Da wird gedrückt, geschoben, gezerrt und manchmal sogar ein wenig gequetscht.

Aber Vorsicht: Bei der wilden Schieberei sollen die Monster möglichst nicht von der Arena herunterpurzeln.

SPIELZIEL

Push a Monster! Die Spieler versuchen, das gewürfelte Monster vorsichtig auf die Monster-Arena zu schieben, ohne dass dabei andere Monster herunterfallen. Doch das ist gar nicht so einfach! Die Monster werden nämlich nicht mit den Händen geschoben, sondern mit zwei speziellen Monster-Schiebern.

Fällt ein Monster herunter, freuen sich die Mitspieler: sie erhalten ein Plättchen des heruntergefallenen Monsters. Sobald ein Monster gewürfelt wurde, das nicht mehr im Vorrat liegt, endet das Spiel. Wer jetzt mit seinen gesammelten Plättchen die längste Reihe legen kann, gewinnt dieses monsterstarke Spiel.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

• 27 Monster aus Holz

Vor dem allerersten Spiel heißt es „Monster bekleben“: Jedes Monster wird auf einer Seite mit einem passenden Aufkleber beklebt.



• 1 Würfel

Klebt auf jede Seite einen Symbolaufkleber.



• 1 Monster-Arena

Stellt die Monster-Arena in die Tischmitte.



• 2 Monster-Schieber

Haltet die beiden Schieber bereit.



• 81 Monster-Plättchen

Sortiert die Plättchen nach ihren Größen in sechs Stapel und haltet die Stapel griffbereit.



• 1 Spielregel

SPIELVORBEREITUNG

Zum Spielstart legt ihr folgende **sieben Monster** beliebig auf die Monster-Arena:

- die beiden lilafarbenen Monster
- von jeder anderen Art jeweils ein Monster

Legt die Monster so auf die Monster-Arena, dass sie nicht über den Rand hinausragen und jeweils die Seite mit dem Monster-Aufkleber nach oben zeigt!



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Monster gesehen hat, darf das Spiel beginnen.
Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

Ein Monster



Lege den großen Monster-Schieber vor dir ab. Nimm das gewürfelte Monster aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf die Markierung des Schiebers. Danach nimmst du den Schieber mit dem Monster und hebst ihn hoch. Den kleinen Monster-Schieber nimmst du in die andere Hand.

Jetzt versuchst du, das Monster einzig mit Hilfe der beiden Schieber auf eine beliebige Stelle der Arena zu schieben. Dabei sollen natürlich keine anderen Monster von der Arena herunterfallen.

Das Fragezeichen



Sieh nach, welche Monsterart am häufigsten im allgemeinen Vorrat liegt. Nimm dieses Monster, lege es auf den großen Schieber und versuche es mit dem kleinen Schieber auf die Arena zu schieben.

Anmerkung: Bei Gleichstand von zwei oder mehreren Monsterarten darfst du dir ein beliebiges von diesen Monstern aussuchen!



Wichtige Regeln in der Monster-Arena:

- Nachdem du das Monster auf den großen Monster-Schieber gelegt hast, darfst du es nicht mehr mit deinen Händen berühren.
- Fällt das Monster vom Schieber herunter, legst du es wieder auf den Schieber und versuchst, es erneut auf die Arena zu schieben.
- Es ist erlaubt, die Monster-Arena vorsichtig zu drehen.
- Das von dir auf die Arena geschobene Monster muss komplett auf der Arena liegen. Das Monster darf dabei nicht über den Rand hinausragen, bereits liegende aber schon. Monster dürfen natürlich auch nicht übereinander liegen! Erst wenn das Monster komplett auf der Arena liegt, endet dein Spielzug.

Fällt ein Monster von der Monster-Arena herunter?

Fällt während deines Spielzugs ein anderes Monster von der Arena herunter, bekommen alle deine Mitspieler ein Monster-Plättchen des heruntergefallenen Monsters und legen es vor sich ab. Das heruntergefallene Monster kommt danach aus dem Spiel.

Fallen dir während deines Spielzugs mehrere Monster herunter, bekommen deine Mitspieler von jedem heruntergefallenen Monster ein Plättchen!

Im Anschluss an deinen Spielzug ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, nachdem ein Monster gewürfelt wurde, das nicht mehr im allgemeinen Vorrat liegt.

Jetzt legen alle Spieler ihre gesammelten Monster-Plättchen in eine Reihe. Wer mit seinen Plättchen die längste Reihe legen kann, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

