



Monsterwäsche



Mitbringspiele L

301339

Ein turboschnelles Wühl- und Schnappspiel.

Autor: Rémy Delivorias

Illustration: Gabriela Silveira

	7 - 99 Jahre
	2 - 5 Spieler
	ca. 15 Min.

Spielidee:

Als lebendiger Wäscheständer versuchen die Spieler, unter den Monstern die richtigen herauszufischen und nach 2 bestimmten Kriterien links und rechts von sich aufzuhängen. Der Schnellste erhält zur Belohnung eine goldene Wäscheklammer. Ziel ist es, als Erster drei goldene Klammern zu haben.

Spielinhalt:

48 Monsterkarten (je 8 Monster pro Farbe, davon 4 mit Flecken- und 4 mit Sternenmuster),
40 Wäscheklammern (je 8 Klammern pro Farbe),
12 goldene Wäscheklammern, 1 elastische Wäscheleine, 1 Spielanleitung

Vorbereitung:

- Wäscheleine zu einem Ring zusammenknoten und auf dem Boden ausbreiten
- Eine goldene Wäscheklammer in die Mitte legen, restliche goldene Klammern als Vorrat bereithalten
- Alle Monster um die Klammer in der Mitte verteilen
- Jeder Spieler erhält Klammerset einer Farbe
- Alle Spieler in gleichmäßigen Abständen in den Kreis stellen, Wäscheleine hochnehmen und auf Hüfthöhe positionieren (Leine leicht gespannt, darf nicht herunterrutschen)

Spielablauf:

- Alle spielen gleichzeitig und über mehrere Runden (= Waschgänge), gemeinsames Startsignal: „Monsterwäsche!“
- Jeder versucht, so schnell wie möglich 8 Monster zu finden und aufzuhängen:
 - Im ersten Waschgang: 8 Monster in der Farbe der eigenen Wäscheklammern
 - Im zweiten Waschgang: 8 Monster in anderen Farben als die der eigenen Wäscheklammern, weder auf der einen noch auf der anderen Seite darf sich eine Farbe doppeln
 - Waschgänge werden von Runde zu Runde abgewechselt!
- **Such- und Aufhängeregeln für alle Waschgänge:**
 - Jeder Spieler hängt auf seine linke Seite 4 Sternenmonster und auf seine rechte Seite 4 Fleckenmonster
 - Pro Monster eine Wäscheklammer
 - Keine Monster auf Vorrat sammeln: aufhängen oder wieder in die Mitte legen
- Schnellster Spieler schnappt sich goldene Wäscheklammer aus der Mitte und ruft laut „Monsterstopp!“ = alle hören auf zu suchen
- **Gemeinsame Kontrolle: Alle Monster richtig?**
 - Ja: Spieler befestigt goldene Klammer an seiner Kleidung
 - Nein: Spieler muss eine goldene Klammer abgeben, besitzt er noch keine, erhält der Spieler mit den meisten richtigen Monstern die goldene Klammer aus der Mitte, bei Gleichstand bekommen diese Spieler alle eine goldene Klammer (restliche aus dem Vorrat)
- **Wichtig:** Monster bleiben hängen! (werden erst nach Beginn des neuen Waschgangs von der Leine genommen)
- Neuer Waschgang: goldene Klammer aus dem Vorrat in die Mitte legen, Startsignal geben



Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei goldene Wäscheklammern besitzt und damit gewinnt.

