

MEGA MONSTER MEALS

DAS UNGEHEUERLICHE KARTENSPIEL



DAS IST DRIN:

50 Monsterkarten
10 Punktekarten
12 Vögelchen

DARUM GEHT'S:

Die Monster sind auf einem großen Fest und mampfen, was das Zeug hält. Da wird auch vor dem Monster nebenan nicht halt gemacht. Mampft mit den großen Monstern die kleineren Monster, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Eigentlich ist es ganz einfach, doch passt auf! Es geht manchmal schneller, als ihr glaubt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Sucht aus den 10 **Punktekarten** die 5 Karten mit Monsterkopf heraus. In der Mitte der Karten ist eine gestrichelte Linie abgebildet. Schneidet die Karten an dieser Stelle ein. Sucht jetzt die 5 Karten mit der Punkteleiste. Steckt je eine der Punkteleiste-Karten von vorne in je eine Karte mit dem Monsterkopf, sodass die „0“ gemampft wird. Alle erhalten nun jeweils eine dieser vorbereiteten Punktekarten. Legt diese vor euch ab. Ihr braucht sie später.



Nehmt nun alle **Monsterkarten** und mischt diese gut durch. Verteilt die Monsterkarten gleichmäßig und verdeckt an alle Personen. Bleiben dabei Karten übrig? Diese Karten legt ihr aufgedeckt in die Tischmitte. Gleiche Zahlen legt ihr dabei leicht versetzt aufeinander. Im Spielverlauf werden hier mehrere Ablagestapel entstehen. Nehmt eure Monsterkarten auf die Hand und schaut sie euch an.

Jede Person erhält zusätzlich ein **Vögelchen**. Legt es vor euch ab. Bildet aus den restlichen Vögelchen einen allgemeinen Vorrat.

SO WIRD'S GESPIELT:

Im Laufe des Spiels versucht ihr, den anderen so viele Karten wie möglich von der Hand zu stibitzen. Jedem Monster ist eine Zahl zugeordnet. Höhere Zahlen mampfen kleinere Zahlen. Je mehr Monster ihr mampft, desto mehr Punkte gibt es.

Wem von euch zuletzt der Magen geknurr hat, startet mit der ersten Mampf-Attacke. Das bist du? Dann wähle eine beliebige Monsterkarte von deiner Hand und versuche damit einer gegnerischen Person Monster wegzumampfen. Lege deine Monsterkarte offen vor die Person deiner Wahl. Diese Person legt alle Monsterkarten von ihrer Hand ab, die genau eine Zahl kleiner sind. Sie legt diese Monsterkarten und die von dir gespielte Monsterkarte in die Tischmitte auf die passenden Ablagestapel.

Mehrere gleiche Monster legt ihr leicht versetzt übereinander, sodass die Anzahl aller Karten immer sichtbar ist. Im Laufe des Spiels werdet ihr so insgesamt zehn Ablagestapel bilden. Legt diese Stapel sortiert in ihrer Reihenfolge (von 1–10) in die Tischmitte. Lasst zwischen den Ablagestapeln gegebenenfalls etwas Platz. Hier kommen später nach und nach andere Monsterkarten hinzu.



Beispiel: Tobi wählt Claire für seine Mampf-Attacke und legt eine 5 offen vor sie. Claire muss daraufhin alle 4er Monsterkarten von ihrer Hand in die Tischmitte auf den passenden Ablagestapel legen.

Du hast gerade eine Mampf-Attacke gestartet? Dann zähle, wie viele Monsterkarten du der Person weggemampft hast (also wie viele Monsterkarten sie gerade in die Tischmitte legen musste). Bewege deine Punkteleiste für jede gemampfte Karte um 1 Punkt nach oben.



Anzahl der Punkte wird gemampft

Deine Mampf-Attacke war wirkungslos? Die gewählte Person musste also keine Monsterkarten ablegen? Dann bekommst du in dieser Runde keine Punkte. Deine Karte, die du für die Mampf-Attacke gespielt hast, kommt trotzdem in die Tischmitte auf den passenden Ablagestapel.

So oder so ist jetzt die nächste Person an der Reihe, und zwar die, die soeben einer Mampf-Attacke ausgesetzt war. Das bist du? Dann wähle wiederum eine deiner Monsterkarten und lege sie offen vor eine Person deiner Wahl. So spielt ihr weiter.

Wichtig: Du willst einer Person die 10 wegmampfen? Dann musst du die Mampf-Attacke mit einer 1 starten. Die 10 gilt nämlich als genau eine Zahl kleiner als die 1.

5 MONSTERKARTEN:

Bei deiner Mampf-Attacke legt eine Person die **fünfte** und damit letzte gleiche Monsterkarte in die Tischmitte? Oder du legst bei deiner Mampf-Attacke die fünfte und damit letzte gleiche Monsterkarte in die Tischmitte? Dann bekommst du ein Vögelchen aus dem allgemeinen Vorrat (siehe unten). Glückwunsch! Ist der allgemeine Vorrat aufgebraucht? Dann darfst du das Vögelchen von einer anderen Person nehmen.

Liegen in der Tischmitte fünf gleiche Monster? Dann dreht diesen Ablagestapel um, sodass die Kartenrückseiten nach oben zeigen. Bei deiner nächsten Mampf-Attacke überspringst du Zahlen, die bereits umgedreht sind.

Beispiel: Du willst die 4 mampfen, aber der Ablagestapel mit der 5 ist schon umgedreht? Dann mampfst du die 4 ab sofort mit einer 6. Die 5 überspringst du.



VÖGELCHEN:

Alle starten mit einem Vögelchen. Wenn du die fünfte Monsterkarte einer Zahl wegmampfst oder für eine Mampf-Attacke verwendest, erhältst du weitere Vögelchen. Ein Vögelchen bietet dir die Chance auf doppelte Punkte in deiner Mampf-Attacke.

Du startest eine Mampf-Attacke? Dann sage, vor dem Ausspielen deiner Monsterkarte, an, ob du zusätzlich ein Vögelchen einsetzt. Falls ja, lege eines deiner Vögelchen auf deine ausgespielte Monsterkarte. Lege das Vögelchen am Ende deiner Mampf-Attacke zurück in den allgemeinen Vorrat.

Du hast bei deiner Mampf-Attacke ein Vögelchen eingesetzt? Dann bekommst du doppelte Punkte. Du konntest keine Monsterkarte wegmampfen? Dann gehst du so oder so leer aus.

Beispiel: Laura möchte Magdalenas 6er Monster wegmampfen. Sie legt eine 7 in die Tischmitte. Darauf legt sie noch eines ihrer Vögelchen. Magdalena legt nun drei 6er in die Tischmitte. Anstatt 3 Punkte für die drei Monsterkarten, bekommt Laura nun 6 Punkte. Das Vögelchen hat ihre Punkte verdoppelt. Das Vögelchen legt sie danach in den allgemeinen Vorrat.

SO ENDET DAS SPIEL:

Das Spiel endet, sobald jemand von euch keine Karten mehr auf der Hand hat. Führt die aktuelle Mampf-Attacke noch zu Ende aus. Zählt nun eure verbliebenen Handkarten. Ihr bekommt für jede eurer Handkarten noch 1 Punkt auf eurer Punkteleiste. Ebenso bekommt ihr für jedes nicht eingesetzte Vögelchen 1 Punkt. Wer nun die meisten Punkte auf der eigenen Punktekarte hat, gewinnt.

SPIEL ZU ZWEIT:

Im **Spiel zu zweit** spielt eine Schattenperson mit. Ihr müsst die Monsterkarten zu Spielbeginn auf 3 Personen aufteilen. Den Kartenstapel der Schattenperson legt ihr an den Tischrand. Nach jeder Mampf-Attacke müsst ihr die zwei obersten Karten des Stapels von der Schattenperson aufdecken. Die Karten legt ihr dann auf die entsprechenden Ablagestapel in die Tischmitte. Niemand bekommt ein Vögelchen, wenn durch die Schattenperson fünf gleiche Monsterkarten abgelegt wurden. Die Schattenperson kann keine Mampf-Attacke abbekommen und auch keine Punkte sammeln. Das Spiel endet, wenn einer von euch oder die Schattenperson keine Karten mehr hat.



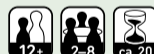
JETZT ENTDECKEN!



- Das bekannte Mau Mau Prinzip nur verrückter.
- Es gilt die vorletzte Karte zu bedienen.
- Die ultimative Herausforderung für deine Merkfähigkeit
- Lass dich nicht verwirren!



- Simple Regeln, großer Spielspaß
- Einfach drauflosraten, ohne Stift und Papier
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 2 Spielvarianten: kooperativ und kompetitiv



Weitere Spielideen findest du im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter www.moses-verlag.de

Hier geht es zum Erklärvideo:



Erklärvideo



Achtung! Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Diesen Hinweis aufbewahren!

Warning! Choking hazard because of small parts. Please keep this address!

Attention! Risque d'asphyxie à cause de petits éléments. Adresse à conserver!

Avvertenza! Pericolo di soffocamento che può essere causato dalle piccole parti. Conservare le avvertenze!

¡Advertencia! Peligro de asfixia por la presencia de partes pequeñas. ¡Guarde esta advertencia!

Waarschuwing! Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen. Adres bewaren!

© 2025 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90610 · 1. Auflage 2025

Autorin: Sophia Wagner
Grafik / Gestaltung: Matthias Kapusta
Illustration: Marek Bláha
Redaktion: Laura Möthraht
Lektorat: Christian Hildenbrandt
Herstellung: Claire Deutsch

Digitale Anleitungen, Übersetzungen und Lösungen findet ihr auf www.moses-verlag.de/spielanleitungen/

Die Autorin und die Spiele-Redaktion danken allen Testspieler:innen aus Potsdam, Kempen, vom Möhnesee und Grevembroich für die wertvollen Spieletests.

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter: privatkundenservice@moses-verlag.de

