

# KEINE GNADEN FÜR DIE MONSTER

EIN KOOPERATIVES PARTYSPIEL FÜR KINDER AB 4 JAHREN

AUTOREN: JERÓME & EMILIE SOLEIL  
ILLUSTRATIONEN: KASIA FRYZA



## DIE VORGESCHICHTE

Katzen streifen um die Schornsteine, das Abendrot leuchtet und eine Brise kommt auf. Im Mimosaviertel wird es Abend, und es ist Zeit, nach Hause zu gehen.

- Oh nein, es ist schon Zeit nach Hause zu gehen ...
- Leute, wir sehen uns morgen Abend wieder
- Ich werde mein Fahrrad mitbringen
- ... und ich werde Kuchen mitbringen!

Plötzlich erstarrt einer von euch steif und verängstigt!

- Was für ein seltsames Gesicht machst du denn, was ist los?
- Ich habe dort im Garten von Herrn und Frau Fröhlich etwas gesehen ...
- Ich sehe überhaupt nichts
- Ich auch nicht!
- Aber schau doch genau hin ... diese seltsamen Schatten ...

Auf Zehenspitzen nähert ihr euch dem Haus und versteckt euch hinter einem Busch.

- Ich glaube, ich träume ... Siehst du, was ich sehe?
- Ganz viele Monster! Oje ...
- Diese Schlingel! Während die Fröhlichs im Restaurant sind, nutzten sie die Gelegenheit, um in ihr Haus einzudringen
- Wir sollten sie vertreiben, bevor die Familie zurückkommt!

Ihr kommt ein wenig näher:

- Oh mein Gott, sie sehen aber furchterregend aus ... Und wir haben nichts, mit dem wir sie bekämpfen können

- Es gilt, keine Zeit zu verlieren, wir werden schon irgendetwas finden

- Ja, schau doch, ein Eimer mit Wasser, damit können wir die Monster bewerfen!
- Es hat auch Bälle!
- Und dort liegen Socken, um die Monster aus dem Gleichgewicht zu bringen!
- Ja ja ja! Zusammen schaffen wir das!

## SPIELVORBEREITUNG

Wartet mal! Ihr seid ja alle sehr mutig, aber Vorsicht: Ihr könnt nicht einfach so gegen Monster kämpfen! Diese Monster können euch verzaubern, und der bevorstehende Kampf wird hart. Bevor wir beginnen, wärmt euch also auf und testet eure Reflexe:

- Dreht eure Handgelenke 10 Mal in die eine und dann in die andere Richtung.
- Springt 20 Mal von einem Fuß auf den anderen.
- Dreht euch dreimal mit geschlossenen Augen um die eigene Achse.
- Dehnt euch: Berührt mit euren Fingerspitzen eure Zehen und dann streckt euch nach oben. Jetzt klopf auf eure Wangen und lächelt ganz hübsch!

So, nun seid ihr bereit! Viel Glück!



HELVETIQ

Côtes de Montbenon 30, CH-1003 Lausanne  
© Helvetiq | All rights reserved.

### 1 – HOPPLA-MONSTER

**Alter:** Das hat es vergessen ...  
**Geburtsort:** Hat es auch vergessen ...  
**Besonderheit:** Was hat es zuletzt gegessen? Wie heißt sein Teddybär nochmal? Es vergisst absolut alles. **Hobby:** Jede Schublade, jeden Schrank auf der Suche nach seiner Brille zu durchwühlen.

### 2 – BUMM-MONSTER

**Alter:** 8 Jahre. **Geburtsort:** Das weiß niemand, aber es muss an dem Tag gestürmt haben ...  
**Besonderheit:** Seine Wut bläst Dächer weg und lässt Türen aus ihren Angeln fallen.  
**Hobby:** Recht haben.

### 3 – GRRRR-MONSTER

**Alter:** Ein paar Millionen Jahre.  
**Geburtsort:** Ein Dinosauriernest.  
**Besonderheit:** Es hinterlässt klebrige, schleimige Spuren. **Hobby:** Sich in Schränken oder unter Betten verstecken, so dass es nachts Kinder erschrecken kann.

### 4 – LIEBESMONSTER

**Alter:** 499 Jahre. **Geburtsort:** In der Plüschtier-abteilung eines Warenhauses. **Besonderheit:** Macht sich gerne hübsch und verliebt sich mehrmals pro Tag. **Hobby:** Andere küssen, direkt nachdem es seine Popel gegessen hat.

### 5 – SCHICKES MONSTER

**Alter:** 8 Jahre. **Geburtsort:** Hinter einem Spiegel. **Besonderheit:** Kleider, Hosen, Schals, Gürtel, Mäntel und Hüte sammeln. **Hobby:** Kleider aus Schränken stehlen, um seine Sammlung zu erweitern.

DANKE AN DIE AUTOREN FÜR DIE TOLLE IDEE. ICH MÖCHTE AUCH HADT UND SEINEM TEAM, IM BESONDEREN MARTA KOSINSKA, FÜR IHR VERTRAUEN IN MEINE ARBEIT UND IHRE WUNDERBARE HILFE DANKEN.  
DANK GEHT AUCH AN MEINE TOCHTER VICTORIA UND AN MEINEN EHEMANN, DIE MICH WÄHREND DIESER PROJEKTS GANZ FEST UNTERSTÜTZT HABEN.

KASIA FRYZA:

Video rules  
www.helvetiq.com

#HELVETIQ | @helvetiq



MORE GAMES, MORE FUN!

WIR DANKEN HADT & SEINEM TEAM FÜR IHR VERTRAUEN UND IHRE VISION DES PROJEKTS. VOM BUCH ZUM SPIEL IST ES NUR EIN KLEINER SCHRITT, UND SIE HABEN UNS GEHOLFEN, IHN ZU GEHEN!  
DIESES SPIEL IST ALL UNSEREN KLEINEN MONSTERN GEWIDMET, INBESONDERE MATHILDE, HENRI UND AUGUSTIN.

EMILIE & JÉRÔME SOLEIL:

### 6 – PLUMP-MONSTER

**Alter:** 1 ¼ Jahre. **Geburtsort:** Im Tigergehege im Zoo. **Besonderheit:** Ist unglaublich tollpatschig, macht alles Mögliche kaputt: Gläser, Betten, Stühle ... **Hobby:** Kleine Blumen pflücken.

### 7 – FRIZURI-MONSTER

**Alter:** 2 Jahre. **Geburtsort:** In einem Friseursalon in Tokyo. **Besonderheit:** Das Haar wächst besonders schnell. **Hobbies:** Haare kämmen, Zöpfe machen, Schleifchen ins Haar flechten ... aber iih, es hinterlässt überall Haare!

### 8 – KIKI-MONSTER

**Alter:** 4 Jahre. **Geburtsort:** In einer Tüte Bonbons. **Besonderheit:** Hat immer furchtbar schlechte Ideen. Jedes Mal erscheint ein neuer schwarzer Punkt auf seiner Haut. **Hobby:** Frech sein.

### 9 – BIEP BIEP-MONSTER

**Alter:** 3 Monate. **Geburtsort:** Auf einem Satelliten im Weltall. **Besonderheit:** Kann Computer und Fernseher durch bloßes Anschauen hacken. **Hobby:** Smartphones essen.

### 10 – JOJO-MONSTER

**Alter:** 5 Jahre. **Geburtsort:** Zwischen den ekligen Zehen eines Riesen. **Besonderheit:** Kriegt immer seltsame Krankheiten, die seine Haare, Ohren, und Arme plötzlich wachsen lassen. **Hobby:** Sich die Nase an anderer Leute Vorhänge und Bettzeug schnäuzen.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett – Eine Schachtel, die das Einfamilienhaus darstellt, und fünf Räume zum Ausklappen
- 10 Monster mit dazugehörigen Plastiksockeln
- 27 Tokens (18 Socken, 3 Monster, 3 Bälle, 3 Eimer voll Wasser)
- 1 violetter Würfel
- 2 Kartonstücke, um die Hauswände aufrecht zu halten
- 5 zerbrechliche Objekte mit dazugehörigen Plastiksockeln (für Spielvariante 2)
- 1 oranger Würfel (für Spielvariante 2)

## 1) SPIELIDEE

Während die Familie Fröhlich auswärts isst, sind Monster in ihr Haus eingedrungen. Deine Aufgabe? Vertreibe sie, bevor die Fröhlichs zurückkommen. Du hast einige Tricks zur Hand, um die Zaubersprüche der Monster abzuwehren: Bewaffne dich mit Socken, Bällen oder Eimern voll Wasser.

## 2) ZIEL DES SPIELS

In diesem kooperativen Spiel ist es euer Ziel, alle Monster zu besiegen, bevor ihr alle Wurf-Tokens aufgebraucht habt.

## 3) SPIELAUFBAU

Stell die Schachtel auf einen Tisch, etwa 50 cm vom Rand entfernt. Öffne sie und baue das Haus, indem du die ersten 3 Klappen hochhebst. Benutze die Kartonstücke, um die Wände zu befestigen.

Platziere die Monster in aufsteigender Reihenfolge auf dem Pfad im Garten - Monster Nummer 1 (Hoppla-Monster) sollte am nächsten bei der Tür stehen, und Monster Nummer 10 (Jojo-Monster) sollte sich am Ende der Linie befinden. Wenn du noch nicht zählen kannst, bitte deine Freunde, Eltern oder Geschwister um Hilfe. Die Monster sind jetzt bereit, einzutreten!

Platziere das Monster Nummer 1 auf den Boden im ersten Raum. Stelle sicher, dass hinter dem Monster genügend Platz ist, so dass es umfallen kann, wenn es mit einem Token getroffen wird.

Sobald das Monster umgefallen ist, entferne es, blättere die Seite um, um zum nächsten Raum zu gelangen, und platziere die nächsten zwei Monster im Haus. In den folgenden Räumen platzierst du zwei Monster pro Raum und dann drei Monster im letzten Raum.

Sei vorsichtig, du kannst nur die Monster im Haus angreifen. Monster im Garten warten darauf, dass sie an die Reihe kommen, und können nicht getroffen werden. Wenn du versehentlich eines davon umwirfst, nimm es auf und stelle es wieder in die Reihe der Monster.

Mische alle Tokens und verteile sie verdeckt auf dem Tisch vor dem Haus. In der Grundvariante des Spiels benötigst du nur den violetten Würfel. Trete einen Schritt vom Tisch zurück, und du bist bereit zu spielen!

*Der orange Würfel und die übrig bleibenden Objekte (eine Vase, eine Einkaufstasche, ein Spiegel, ein Turm aus Blöcken und ein Kartonstapel) werden nur für die schwierigere Spielvariante 2 gebraucht.*

## 4) SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Wenn er oder sie dran ist, würfelt jeder Spieler den violetten Würfel und dreht ein Token um. Jedes Token zeigt entweder ein Objekt, das du auf ein Monster werfen kannst, oder ein Monster.

### DER VIOLETTE WÜRFEL

Die Piktogramme auf dem violetten Würfel zeigen dir, mit welcher Einschränkung du das Token werfen darfst. Das ist der Zauberspruch, mit dem die Monster dich belegen.



Schließe ein Auge



Mache eine Grimasse



Hebe einen Fuß



Wirf mit deiner schwächeren Hand



Halte deine Nase zu



Schreie

### DIE TOKENS

Es gibt vier verschiedene Arten von Tokens: Socken, Bälle, Wassereimer und Monster. Das passiert, wenn du sie aufdeckst:

- Eine Socke, deren Gegenstück nicht im Raum illustriert ist: Du wirfst die Socke nach dem Monster.
- Eine Socke, deren Gegenstück im Raum illustriert ist: Du wirfst die Socke und darfst sie, wenn nötig, ein zweites Mal werfen.
- Ein Ball: Du wirfst ihn durch das rechte Fenster nach dem Monster (du musst von außerhalb des Hauses werfen!).
- Ein Wassereimer: Du lässt ihn von oben auf das Haus fallen.
- Ein Monster: Du musst ein bereits umgefallenes Monster wieder aufrichten; dann musst du das Token wieder verdeckt hinlegen. (Merk dir, wo es ist, damit du es nicht wieder umdrehst!)



Alle benutzten Tokens werden nun auf die Seite gelegt. Monster-Tokens werden nie weggelegt.

Wenn alle Monster in einem Raum umgefallen sind, entferne sie, blättere zum nächsten Raum, und lasse die neuen Monster eintreten.

## 5) SPIELEND

Das Spiel ist beendet, wenn ihr alle Monster umgeworfen habt oder wenn es keine weiteren Wurf-Tokens übrig hat.

## SPIELVARIANTE 2 FÜR ERFAHRENE MONSTERJÄGER

Wenn ihr bereits viel Erfahrung darin habt, mit Socken nach Monstern zu werfen, dann könnt ihr diese etwas schwierigere Variante ausprobieren. Hier müsst ihr ein paar zerbrechliche Objekte zum Raum hinzufügen, die ihr nicht umwerfen dürft.

Stelle das Haus auf, als würdet ihr die normale Variante spielen. Lege die fünf zerbrechlichen Objekte neben das Haus und hole auch den orangen Würfel dazu.

### SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler würfelt mit dem orangen Würfel, um festzustellen, ob ihr ein zerbrechliches Objekt in den Raum legen müsst.

**Ein Punkt:** Das bedeutet, dass ihr ein zerbrechliches Objekt hinzufügen müsst. Stellt sicher, dass es hinter dem Objekt genug Platz hat und dass es nicht direkt vor oder hinter einem Monster steht.



**Ein Kleeblatt:** Glück gehabt! Ihr müsst nichts hinzufügen.



Nun spielt ihr wie gewohnt weiter.

Wenn einer oder eine von euch ein zerbrechliches Objekt umwirft, habt ihr Pech gehabt! Ihr müsst alle vor euch liegenden Tokens, die noch nicht umgedreht wurden, mischen. Nun wisst ihr nicht mehr, wo die Monster-Tokens sind!

Wenn ihr zum nächsten Raum weitergeht, muss der zweitjüngste Spieler mit dem orangen Würfel würfeln.

### SPIELEND

Auch hier ist das Spiel beendet, wenn alle 10 Monster umgeworfen wurden oder wenn es keine weiteren Wurf-Tokens gibt.

## SPIELVARIANTE 3 EINFACHER

Wenn ihr das Spiel einfacher gestalten möchtet, dann spielt die normale Variante ohne den violetten Würfel. So können die Monster nicht zaubern, und ihr müsst sie nur noch umwerfen. Das könnt ihr auch als Aufwärmübung vor dem Spiel machen.

