



MONSTER MATCH

Ravensburger Spiele® Nr. 23 121 8

Ein Sammel- und Aktionsspiel
für 2–4 Spieler von 6–12 Jahren.

Autor: Christian Beiersdorf

Inhalt: 36 Kärtchen
1 achtseitiger Würfel



Vorbereitung

Löst die Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel. Die Kärtchen werden verdeckt gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgebreitet. Wer von euch die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Ziel ist es

möglichst viele Digimon-Teams zu je 4 Kärtchen zu sammeln. Ein 4er-Team besteht aus einem Kid und dem jeweils passenden In-Training Digimon, Rookie Digimon und Champion Digimon.

2

Spielende

Es wird solange gespielt, bis kein Kärtchen mehr in der Tischmitte ist. Dabei kann es passieren, dass keine Kids mehr da sind, obwohl du ein neues Team anfangen müsstest. In diesem Fall musst du aussetzen.

Jetzt wird abgerechnet: ein vollständiges aktives 4er-Team zählt 5 Punkte, jedes weitere nicht deaktivierte Digimon-Teammitglied zählt 1 Punkt. Evil Digimons zählen 2 Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

2000 © Akiyoshi Hongo, Toei Animation.
Lizenz durch CTM Concept-TV & Merchandising GmbH, München.
www.ctm.de

© 2001 Ravensburger Spielerverlag



4

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, dreht eines der Kärtchen um, so dass alle es sehen können. Passt das Kärtchen, darfst du es behalten und offen vor dir ablegen. Passt es nicht, drehst du es wieder um. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zu Beginn musst du als erstes eines der Kids finden. Hast du alle 4 Kärtchen eines Teams komplett, darfst du ein neues Team anfangen.

Das Duell beginnt, wenn du ein Kärtchen mit einem Evil Digimon aufdeckst. Wirf das Kärtchen einem beliebigen Mitspieler zu. Dann macht ihr ein Würfelduell. Als Angreifer würfelst du zuerst. Die höhere Zahl gewinnt.

Gewinnst du als Angreifer, muss dein Mitspieler ein Digimon seines noch nicht kompletten Teams umdrehen und somit deaktivieren. Du selbst darfst ein eigenes deaktiviertes Digimon (wenn du eines hast) wieder aktivieren, indem du es wieder mit der Bildseite nach oben umdrehst. Zusätzlich bekommst du das Evil Digimon als späteren Gewinnpunkt.

Verlierst du als Angreifer, kann dein Mitspieler eines seiner deaktivierten Digimons wieder aktivieren und bekommt das Evil Digimon als Gewinnpunkt. Dir selbst passiert nichts.



3