

REGEL

MONSTERS ON THE MOON

Vier Monster – Werwolf, Hexe, Vampir und Skelett – reisen von der Erde ins All, um den Mond zu erobern. Natürlich gönnen sie sich untereinander keinen einzigen Meter davon!

Platziert eure Monster-Karten geschickt über- und nebeneinander. Deckt die Köpfe der anderen Monster ab und bildet selbst große Kolonien. Sammelt ihr dabei noch wertvolle Mondkristalle ein, bekommt ihr Extra-Siegpunkte – denn nur mit den Kristallen kommt ihr auch zurück zur Erde!



EN rulebook
downloadable on
www.spiel-das.de

INHALT

59 Karten:



20 Monster-Karten für 2 oder 3 Personen



26 Monster-Karten für 4 Personen



2 Karten „Mondlandschaft“



1 Karte „Armstrong“



8 Karten „Mission“, 2 Karten „Übersicht“



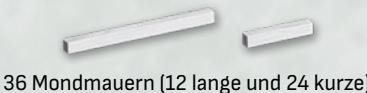
8 Raumschiffe (2 pro Person)



8 Monster-Plättchen (2 pro Person)



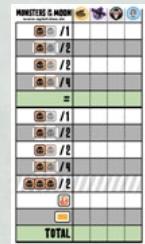
4 Punktezähler für die „Kristallwertung“



36 Mondmauern (12 lange und 24 kurze)



1 Wertungstableau



1 Wertungsblock

SPIELREGEL

STANDARD

(ohne Mondmauern)



VORBEREITUNG

Monsterwahl:

Wählt zunächst ein Monster, mit dem ihr im Laufe des Spiels den Mond bevölkern wollt. Bei 2 oder 3 Spielenden steht das Skelett nicht zur Verfügung. Nehmt euch entsprechend der Farbe eures Monsters je zwei Raumschiffe.

Werwolf



Hexe



Vampir



Skelett



Wertungstableau:

Legt das Tableau „Kristallwertung“ bereit und dreht es auf die Seite, auf der die Anzahl der spielenden Personen abgebildet ist.



Platziert eure Punktezähler oben links auf dem Feld „0“ des Tableaus. Jede Zahl auf dem Tableau entspricht Siegpunkten, die ihr bei der → **Schlusswertung** bekommt.



Platziert von jedem Monster, welches am Spiel teilnimmt, je ein „Monster-Plättchen“ auf den beiden abgebildeten Raumschiffen.



Monster-Karten:

Verwendet je nach Anzahl der spielenden Personen den entsprechenden Kartensatz. Legt die drei Karten „Mondlandschaft“ und „Armstrong“ beiseite.

| Personen | Karten | Symbol |
|----------|--------|--------|
| 2-3 | 20 | ohne |
| 4 | 26 | |



Auf jeder Spielkarte ist ein 3×2-Raster mit insgesamt 6 Quadranten abgebildet. Sucht euch aus dem Kartenstapel die **beiden** Karten heraus, auf denen jeweils ein doppelter Kopf eures Monsters in einem Quadrat zu sehen ist.



Gebt eine Karte davon der Person zu eurer Rechten. Haben alle eine Karte weitergegeben, habt ihr nun wieder zwei in der Hand.

Mischt die übrigen Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit.

- Spielt ihr **zu zweit**, zieht jede Person **drei weitere Karten vom Stapel** und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Ihr beginnt das Spiel mit diesen 5 Handkarten.
- Spielt ihr **zu dritt oder zu viert**, zieht jede Person **eine weitere Karte vom Stapel** und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Ihr beginnt das Spiel mit diesen 3 Handkarten.

Startaufstellung:

Zieht die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel, nehmt zusätzlich die beiden Karten „Mondlandschaft“ und die Karte „Armstrong“.

Platziert diese fünf Karten nun beliebig **nebeneinander** und offen auf dem Tisch. Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Karten können beliebig gedreht werden; müssen allerdings so angeordnet sein, dass die Quadrate im Raster **exakt nebeneinander liegen**.
- Die Verwendung der Karten „Mondlandschaft“ und „Armstrong“ ist optional; die beiden Monster-Karten vom Nachziehstapel **müssen jedoch verwendet werden**.



Hier sind einige Vorschläge für Startaufstellungen, die ihr beliebig variieren könnt. Bei den abgebildeten Monster-Karten handelt es sich nur um Beispiele.

1. Frisch gelandet

(Diese Startaufstellung empfehlen wir für die erste Partie.)



2. Nachbarschaft



3. Konfrontation



4. Neue Siedlung



5. Weite Wege



Zettel und Stift:

Legt einen Zettel vom Wettungsblock und einen Stift für die → **Zwischenwertung** und die → **Schlusswertung** bereit. Das restliche Spielmaterial benötigt ihr nicht; legt es zurück in die Schachtel.



ZIEL

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Und so bekommt ihr sie:

- Möglichst viele eigene Monster auf den Mond bringen. Liegen diese direkt nebeneinander, gibt es doppelte Siegpunkte.
- Eine möglichst große Gruppe bilden, in der viele eurer Monster Kante an Kante benachbart sind.
- Mondkristalle einsammeln.
- Mondkristalle auf einer leeren Mondlandschaft platzieren.



ABLAUF

Wählt zufällig aus, wer das Spiel beginnt.

Wer an der Reihe ist, legt genau eine Karte aus seiner Hand auf den Tisch und zieht sofort eine neue vom Nachziehstapel. Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Karte ablegen:

Beim Ablegen kann eine Karte in eine beliebige Richtung gedreht werden. Es gibt zwei mögliche Aktionen:

1. Ihr könnt eure Karte neben andere Karten legen.

- Die **Quadrat** im **3×2-Raster** müssen **exakt nebeneinander liegen**.
- Es ist egal, an wie vielen Quadraten eure Karte die anderen Karten berührt.

Beispiel 1:

Die **neue Karte** wird neben eine **andere Karte** gelegt.



Beispiel 2:

Die **neue Karte** grenzt mit einem Quadrat an **Karte 1** und mit zwei Quadraten an **Karte 2**.



Beispiel 3:

Die **neue Karte** wurde gedreht und grenzt mit zwei Quadraten an **Karte 1**.



2. Ihr könnt eure Karte auf andere Karten legen.

- Ihr legt immer Quadrat auf Quadrat; Quadrate müssen dabei komplett abgedeckt werden.
- Die Karte, die ihr legt, darf auf einer oder auf mehreren Karten Quadrate abdecken. **Aber pro Karte maximal 2 Quadrate!**
- Ihr dürft Karten, die andere Karten abdecken, ebenfalls wieder abdecken – aber immer nur 2 Quadrate je sichtbar liegender Karte! Es gibt kein Limit, wie viele Karten übereinander liegen dürfen.

Beispiel 1:

Die **neue Karte** deckt ein Quadrat einer **anderen Karte** ab.



Beispiel 2:

Die **neue Karte** deckt zwei Quadrate auf **Karte 1**, zwei Quadrate auf **Karte 2** und ein Quadrat auf **Karte 3** ab.



Mondkristall einsammeln / Kristallwertung:

Überdeckt ihr beim Ablegen einer Karte einen oder mehrere Mondkristalle – egal mit welchem Monster – dann dürft ihr mit eurem Punktezähler auf der Kristallwertung sofort **ein Feld je Kristall** vorrücken. Je weiter ihr vorrückt, desto mehr Siegpunkte bekommt ihr in der → **Schlusswertung**.

Erreicht oder überschreitet ihr beim Vorrücken das rot umrandete Wertungsfeld mit den Monster-Plättchen, dann nehmt euch das Plättchen mit dem Kopf eures Monsters.

Legt es **sofort** auf ein gegnerisches Monster auf der Karte, die ihr gerade platziert habt. Auf diese Weise verwandelt ihr ein beliebiges anderes Monster in eures. Das Monster-Plättchen kann später wieder abgedeckt werden.



Mondkristall platzieren / Mondlandschaften:

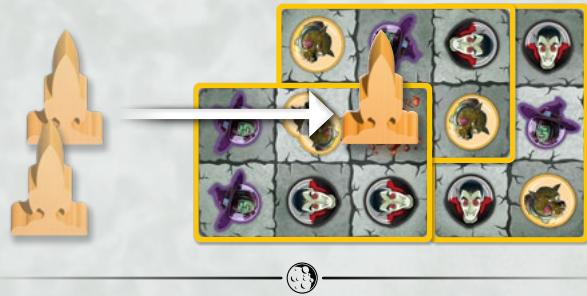
Sind leere „Mondlandschaften“ und/oder die Karte „Armstrong“ im Spiel, dann dürft ihr auch auf diesen Karten maximal zwei Quadrate gleichzeitig abdecken; nur Armstrong und sein Basiscamp dürfen nicht abgedeckt werden.

Platziert ihr auf den leeren Feldern Monster-Köpfe, passiert nichts. **Platziert ihr hier einen oder mehrere Mondkristalle**, dann rückt euer Punktezähler auf der Kristallwertung für jeden platzierten Kristall sofort ein Feld vor.

Raumschiff setzen:

Wenn ihr an der Reihe seid, dürft ihr jederzeit zusätzlich zu eurem Zug **maximal eines eurer beiden Raumschiffe** ins Spiel bringen.

Ihr setzt dieses auf einen beliebigen Mondkristall auf einer beliebigen Karte und rückt auf der Kristallwertung sofort ein Feld vor. Das Quadrat, auf dem das Raumschiff steht, darf **niemals von einer Karte überdeckt werden**.



ZWISCHENWERTUNG

Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, erfolgt sofort die Zwischenwertung.

Vergebt nun Siegpunkte, je nachdem, wie viele eurer Monster auf dem Mond zu sehen sind – und schreibt sie direkt auf den Wertungszettel in die weißen Zeilen. (Die grauen Zeilen werden für die anderen Spielvarianten benötigt.)

1 1 Siegpunkt bekommt ihr für jedes eurer Monster, das einzeln sichtbar ist.

2 2 Siegpunkte bekommt ihr für jedes eurer Monster, das in einer Gruppe, also Kante an Kante zu mindestens einem gleichen Monster liegt. Gruppen können sich auch über mehrere Karten erstrecken. Die Quadrate, in denen ein doppelter Monster-Kopf abgebildet ist, zählen auch dann als Gruppe, wenn sie allein liegen – und damit 2 Siegpunkte je Monster-Kopf.



HINWEIS: Die Kristallwertung spielt in der Zwischenwertung keine Rolle.



Beispielhafte Zwischenwertung aus Sicht des **Werwolfs**:

1 3 einzelne Köpfe

= 3 Siegpunkte

2 4 Köpfe in einer Gruppe

= 8 Siegpunkte

= 11 Siegpunkte

Nach der Zwischenwertung legt ihr den Wertungszettel beiseite und setzt das Spiel ganz normal fort. **Wer auf dem Wertungszettel die wenigsten Siegpunkte hat**, bestimmt, wer nun mit dem Ablegen der ersten Karte beginnt. Bei einem Gleichstand bestimmt die Person, die bei der Kristallwertung die wenigen Siegpunkte hat.

Ab sofort kann nach dem Ablegen keine Karte mehr nachgezogen werden, weil der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Im Uhrzeigersinn spielt ihr so lang weiter, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat. Dann endet das Spiel.

SCHLOSSWERTUNG

Auf dem Wertungszettel rechnet ihr zu den Siegpunkten aus der → **Zwischenwertung** noch folgende weitere Siegpunkte dazu. Ignoriert dabei die grauen Zeilen. Ungenutzte Raumschiffe bringen keine Siegpunkte.

1 + 2 MONSTER-ANZAHL:

Zählt erneut eure einzelnen Monster (pro Monster 1 Siegpunkt) und eure Monster in Gruppen (pro Monster 2 Siegpunkte).

3 MONSTER-GRUPPE:

Sucht nach eurer größten Monster-Gruppe, in der jeder Monster-Kopf mindestens einen identischen Nachbarn hat. Für jedes Monster dieser Gruppe gibt es 2 Extra-Siegpunkte. Diese Wertung entfällt in der Spielvariante „Fortgeschritten“.

4 KRISTALLWERTUNG:

Notiert die Siegpunkte, die ihr auf dem Wertungstab- leau erreicht habt.

| MONSTERS ON THE MOON | | |
|----------------------|-------------------|-----------|
| | www.spiel-clas.de | |
| 1 | /1 | 3 |
| 2 | /2 | |
| 2 | /2 | 8 |
| | /4 | |
| | = | 11 |
| 1 | /1 | 3 |
| | /2 | |
| 2 | /2 | 28 |
| | /4 | |
| 3 | /2 | 8 |
| 4 | | 6 |
| TOTAL | | 56 |



Eigene
Monster

Fremdes
Monster

Rechnet alle Siegpunkte der Zwischen- und der Schlusswertung zusammen. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten in der Kristallwertung.

SPIELREGEL

FORTGESCHRITTEN



(mit Mondmauern)

Mondmauern schützen eure Gebiete und verdoppeln eure Punkte! Die Regeln sind identisch zu „Standard“ – mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen.



VORBEREITUNG

Zu Spielbeginn verteilt ihr die Mondmauern.

- Spielt ihr **zu zweit**, je 3 lange und 9 kurze Mondmauern.
- Spielt ihr **zu dritt**, je 3 lange und 7 kurze Mondmauern.
- Spielt ihr **zu viert**, je 3 lange und 6 kurze Mondmauern.

Die übrigen Mondmauern legt ihr in die Schachtel zurück.



ABLAUF

Seid ihr am Zug, müsst ihr euch zwischen den folgenden beiden Aktionen entscheiden:

- Legt wie gewohnt eine Karte und **keine Mondmauer**.
- Legt genau 3, 4 oder 5 eurer Mondmauern und **keine Karte**.

In beiden Fällen zieht ihr **eine** Karte nach. Raumschiffe dürfen nur platziert werden, wenn im gleichen Zug eine Karte gelegt wird.

Auswirkung:

Mondmauern schützen euer Gebiet und können nie überdeckt werden – ihr dürft aber rechts und links der Mauer eine Karte anlegen.

Bis das Gebiet komplett von Mauern umgeben ist, können alle Spielenden hier Karten ablegen. Sobald ein Bereich **komplett** von Mondmauern umgeben ist, können innerhalb dieses Gebietes nur noch diejenigen Karten ablegen, von denen dort mindestens 1 Monster zu sehen ist. Mauern dürfen hier nicht mehr platziert werden. Der äußere Rand der Auslage zählt nicht als Mauer.

Mondmauern platzieren:

Ihr dürft eure Mondmauern auf jeder beliebigen Karte platzieren – und zwar immer am Rand der Quadrate. Alle Mondmauern, die ihr in eurem Zug ins Spiel bringt, müssen zueinander Kontakt haben, sich also berühren. Ein Kontakt zu bereits ausliegenden Mauern ist nicht erforderlich, aber möglich. Mauern dürfen nicht übereinander platziert werden.



HINWEIS: Mondmauern trennen Gruppen!

Legt ihr zwischen zwei benachbarte Monster eine Mauer, werden aus einer 2er-Gruppe (= 4 Siegpunkte) zwei einzelne Monster (= 2 Siegpunkte).



WERTUNG

Das Spiel endet, sobald **niemand** mehr Karten hat oder Mondmauern regelkonform legen kann. Dabei können auch 1 oder 2 Mondmauern übrig bleiben. Trifft das auf eine Person früher zu als auf die anderen, dann wird diese Person einfach übersprungen.

Bei der Wertung gelten folgende Änderungen:

- In der Zwischen- und der Schlusswertung werden alle Monster innerhalb eines **komplett mit Mauern umgebenen Gebietes** in ihrem Wert verdoppelt: Für jedes einzelne Monster bekommt ihr 2 statt 1 Siegpunkt, für alle benachbarten Monster jeweils 4 Siegpunkte. Tragt diese Punkte in die entsprechenden grauen Zeilen des Wertungszettels ein.
- Für eure größte Monster-Gruppe gibt es in der → **Schlusswertung** keine Extra-Punkte mehr. Diese Wertung entfällt.



Der **Werwolf** bekommt 16 Siegpunkte (3× benachbart, 2× einzeln). Die **Hexe** 14 Siegpunkte (3× benachbart, 1× einzeln).

SPIELREGEL

MiSSION

(mit oder ohne
Mondmauern)

ZIEL

Diese Variante lässt sich mit „Standard“ oder „Fortgeschritten“ kombinieren. Die Regeln bleiben gleich. Zusätzlich zu den bekannten Möglichkeiten, Siegpunkte zu sammeln, gibt es nun noch zufällige Missionen. Erfüllt ihr genau eine davon, bekommt ihr in der → **Schlusswertung** Bonus-Siegpunkte.



VORBEREITUNG & WERTUNG

Variante 1: Geheimauftrag

Mischt vor Spielbeginn alle 8 Karten „Mission“ und verteilt **verdeckt jeweils zwei** an jeden Spielenden. Nur ihr selbst schaut euch die Missionen an. Bei der → **Schlusswertung** müsst ihr euch für eine der beiden entscheiden; nur diese wird gewertet.

Variante 2: Offene Ausschreibung

Mischt vor Spielbeginn die „Mission“-Karten 1 bis 6 und legt **zufällig drei davon offen** auf den Tisch. Bei der → **Schlusswertung** müsst ihr euch für eine der drei entscheiden; nur diese wird gewertet. Selbstverständlich können mehrere Personen die gleiche Mission wählen.

SPIELREGEL

SOLO



Der „Mann im Mond“ hat sich festgelegt: Der Vampir ist sein Favorit, ihm soll der Mond gehören! Bedeutet aber auch: Alle anderen Monster müssen weg! Nur die Mondkristalle dürfen bleiben.



VORBEREITUNG & ABLAUF

Mische die 20 Monster-Karten, die du bei 2 oder 3 Spielenden einsetzt. Bilde einen verdeckten Nachziehstapel und lege die oberste Karte offen auf den Tisch. Das andere Spielmaterial benötigst du nicht.

Du ziehst nun eine Karte nach der anderen und platziest sie nach den bekannten Regeln. Das Spiel endet, wenn der Stapel leer ist.



SCHLUSSWERTUNG

Siegpunkte erhältst du in dieser Variante nur **für jeden Vampir** und jeden **Mondkristall** – unter folgenden Bedingungen:

- Der Vampir und der Mondkristall sind **nicht abgedeckt**, sondern offen sichtbar.
- Der Vampir liegt **neben mindestens einem anderen Vampir**, der Mondkristall **neben mindestens einem anderen Mondkristall** – jeweils Kante an Kante.

DANKE!

Es brauchte viele Mitstreiter:innen, um den Monstern einen gefahrlosen, aber spannenden Weg zum Mond zu bereiten. Deshalb danken Autor und Verlag den vielen Tester:innen für ihre entscheidenden Tipps: Andreas, Anne, Antje, Axel, Ben, Birge, Christwartz, Dieter, Elisabeth, Erika, Fabian, Florian, Frank, Hau, Hartwig, Heinrich, Helmut, Hermann, Jessica, Jonny, Klaus, Leonie, Lars, Lorena, Marco, Marion, Martina, Michael, Otto, Ralf, Rolf, Sven, Tashi, Uli, Uschi, Werner, Wolf.

Rechne deine Punkte am Ende wie folgt zusammen:

- Du erhältst **1 Siegpunkt je Vampir** und **1 Siegpunkt je Mondkristall**, bei denen diese Bedingungen erfüllt sind.
- Liegen Vampir und Mondkristall einzeln, werden sie mit 0 Punkten gewertet.
- Du erhältst **1 Minuspunkt** für jede sichtbare Hexe und jeden sichtbaren Werwolf. Auch wenn diese einzeln liegen.

Diese Wertungstabelle zeigt dir, wie du abgeschnitten hast:

BIS 13 PUNKTE

Hexe und Werwolf freuen sich.
Der Vampir weint.

14 - 19 PUNKTE

Etwas Training wäre angebracht.
Vielleicht im nächsten
Trainingslager von SPIEL DAS!

20 - 24 PUNKTE

Es ist noch Luft nach oben –
aber nicht sehr viel.

25 - 28 PUNKTE

Profiverdächtig. Oder endlich mal
großes Glück gehabt?

ÜBER 28 PUNKTE

Der „Mann im Mond“ hat endlich
seinen Champion gefunden!

Autor: Martin Schlegel

Illustration: Marco Armbruster

Gestaltung: Christian Schaaerschmidt

Redaktion: Robert Heller,
Julia Schneider

© 2024 SPIEL DAS! Verlag

Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Germany
kontakt@spiel-das.de · www.spiel-das.de
Alle Rechte vorbehalten.

