

Das kleine Böse Buch Kartenspiel

MONSTER-MOGELN

Ein monster-lustiges Kartenspiel
ab 8 Jahren für 2-10 Personen

Spielmaterial

65 Spielkarten: 50 Monsterkarten verschiedener Gefährlichkeitsstufen + 15 Einhornkarten + 1 Ersatzkarte


Spielidee

Der große Magiermeister Magnus Myst hat sich weggegeben. Diese Chance hat das kleine Böse Buch genutzt, um seinen Unfug zu treiben. Es hat alle seine Monster freigelassen und nun tanzen sie euch, den Zauberlehrlingen, auf der Nase herum! Ihr müsst die Monster so schnell wie möglich wieder zurück ins Buch bekommen, bevor Magnus Myst etwas merkt. Doch Vorsicht, das kleine Böse Buch nimmt nur die bösesten und gefährlichsten Monster freiwillig wieder auf! Und auf keinen Fall will es die niedlichen Einhornkritzereien von Liebmarie zurück! Zum Glück müsst ihr es mit der Wahrheit nicht ganz so genau nehmen. Passt nur auf, dass euch niemand beim Mogeln erwischt!

Spielziel

Welcher Zauberlehrling schafft es am schnellsten, sämtliche Karten abzulegen, und so alle Monster wieder zurück ins Buch zu bannen?

Spielvorbereitung

Mischt sämtliche Spielkarten und teilt sie möglichst gleichmäßig unter euch auf. Jede Person nimmt ihre Karten verdeckt auf die Hand. Der oder die Böseste beginnt und darf als Erstes eine Karte ablegen. Wenn ihr euch nicht darauf einigen könnt, wer der oder die Böseste ist, dann fängt der oder die Kleinste an! (Denn wie wir wissen, haben es meistens die Kleinsten faustdick hinter den (Esels-)Ohren.)  Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielregeln

Es gibt 6 verschiedene Monsterkarten in verschiedenen Gefährlichkeitsstufen:

Kuschelmonster (Gefährlichkeitsstufe 1)

Harmlose Monster (Gefährlichkeitsstufe 2)

Normale Monster (Gefährlichkeitsstufe 3)

Fiese Monster (Gefährlichkeitsstufe 4)





Gefährliche Monster (Gefährlichkeitsstufe 5)

Sehr gefährliche Monster (Gefährlichkeitsstufe 6)

Außerdem gibt es die **Einhornkarten** von Liebmarie, die das kleine Böse Buch natürlich nicht zurückhaben will. Deswegen geht es in dem Spiel darum, die besten Mogelkünste zu beweisen, um die Karten dem kleinen Bösen Buch wieder unterzujubeln!

Und so wird gespielt:

Die Person, die an der Reihe ist, kann im Spielverlauf eine von 4 Möglichkeiten wählen:

-  Karten ablegen
-  Mogeln
-  Einspruch erheben
-  Passen

Karten ablegen:

Wenn du dran bist, kannst du beliebig viele Karten derselben Gefährlichkeitsstufe verdeckt auf den Ablagestapel in der Mitte legen. Du musst dabei ansagen, wie viele Karten von welcher Gefährlichkeitsstufe du ablegst. Die Karten dürfen nicht aus verschiedenen Gefährlichkeitsstufen bestehen – es sei denn, man möchte mogeln (siehe hierfür **Mogeln**).

Beispiel: Tim hat 3 **Normale Monster** auf der Hand und legt diese verdeckt auf den Ablagestapel. Dabei sagt er: »Ich banne 3 **Normale Monster** zurück in das Buch.«

Wenn niemand Einspruch erhebt (siehe hierfür **Einspruch**), ist die nächste Person an der Reihe. Der oder die Nächste muss die vorangegangene Monster-Gefährlichkeitsstufe überbieten. Das heißt, man muss entweder mehr Karten derselben Stufe ablegen oder wählt gleich viele (oder mehr) Karten einer höheren Stufe.

Beispiel: Nachdem Tim seine 3 **Normalen Monster** abgelegt hat, muss Lisa, die als Nächstes an der Reihe ist, mehr als 3 Karten ablegen, wenn sie auch **Normale Monster** ablegen will. Lisa hat allerdings nur 2 **Normale Monster** und legt stattdessen 3 Karten der Stufe **Fiese Monster** ab.

Die abgelegten Karten müssen reihum so lange überboten werden, bis jemand **Einspruch** erhebt oder eine Person gepasst hat (siehe hierfür **Passen**).

Mogeln:

Das Wichtigste bei diesem Spiel ist: Mogeln ist erlaubt! 🐉 Wenn du die Monster-Gefährlichkeitsstufe der vorangegangenen Person nicht überbieten kannst, kannst du auch mogeln und einfach sagen, du würdest höhere Karten ablegen, obwohl du in Wahrheit niedrigere ablegst. Die Karten, die abgelegt werden, müssen nicht einmal aus derselben Gefährlichkeitsstufe zusammengesetzt sein. Und vor allem: Nur so kannst du die vom kleinen Bösen Buch ungeliebten Einhornkarten loswerden. Misch sie geschickt unter die Monsterkarten und lass dir nichts anmerken! Das Einzige, was beim Ablegen der Karten der Wahrheit entsprechen muss, ist ihre Anzahl.

Beispiel: Nachdem Lisa 3 **Fiese Monster** abgelegt hat, ist Nils an der Reihe. Nils hat allerdings kein **Gefährliches Monster** und auch kein **Sehr gefährliches Monster** auf der Hand. Er entscheidet sich also dazu, zu **mogeln**, und legt 3 **Normale Monster** und eine Einhornkarte verdeckt ab und verkündet dabei: »Ich banne 4 **Gefährliche Monster** zurück in das Buch.«

Einspruch:

Nach jedem Spielzug kann die Person, die als Nächstes an der Reihe ist, Einspruch erheben, wenn er oder sie denkt, dass die Aussage der letzten Person nicht der Wahrheit entspricht. Die Karten des letzten Spielzugs müssen dann aufgedeckt werden, sodass sie jede Person sehen kann.

Entsprechen diese Karten nicht den Angaben der Person, die sie abgelegt hat, muss der Mogler oder die Moglerin den gesamten (!) Ablagestapel auf die Hand nehmen. Das Spiel geht weiter mit der Person, die Einspruch erhoben hat. Er oder sie beginnt eine neue Runde, bei der die Gefährlichkeitsstufe der ersten Karten wieder neu gewählt werden kann.

Entsprechen die Karten jedoch den Angaben der Person, die sie abgelegt hat, so muss die Person, die Einspruch erhoben hat, die aufgedeckten Karten (nicht den ganzen Stapel) auf die Hand nehmen. Das Spiel geht weiter mit der Person, die im Uhrzeigersinn nach der Person, die Einspruch erhoben hat, an der Reihe ist. Es beginnt eine neue Runde, bei der die Gefährlichkeitsstufe der ersten Karten wieder neu gewählt werden kann.

Passen:

Wenn jemand nicht legen kann, aber auch nicht mogeln will, kann er stattdessen die oberste Karte vom Ablagestapel auf seine Hand aufnehmen. Er oder sie darf dabei aber nicht aufdecken, ob die Person, die diese Karte gelegt hat, gemogelt hat. Sobald eine Karte vom Nachziehstapel gezogen wird, kann die nächste Person wieder mit einer beliebigen Gefährlichkeitsstufe beginnen, ohne dabei die letzte überbieten zu müssen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand von euch sämtliche Karten (inklusive Einhornkarten) abgelegt hat. Er oder sie gewinnt und hat dem kleinen Bösen Buch alle Karten wieder untergejubelt!

Alternative Spielregeln

Für mehr Interaktion und schärfere Regeln: Nicht nur die nächste Person, die an der Reihe ist, sondern alle Mitspielenden können Einspruch erheben, nachdem jemand seine Karten abgelegt hat. *Für vereinfachte Regeln:* Beim Kartenablegen überbieten Karten mit einem höheren Wert immer, auch wenn es weniger sind als die Karten, die die vorherige Person abgelegt hat.

Und für den interaktiven Lesespaß für Mutige ab 8 Jahren

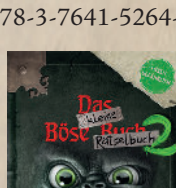
Das kleine Böse Buch 1	ISBN 978-3-7641-5124-9
Das kleine Böse Buch 2	ISBN 978-3-7641-5146-1
Das kleine Böse Buch 3	ISBN 978-3-7641-5172-0
Das kleine Böse Buch 4	ISBN 978-3-7641-5203-1
Das kleine Böse Buch 5	ISBN 978-3-7641-5242-0
Das kleine Böse Buch 6	ISBN 978-3-7641-5263-5
Das kleine Böse Buch 7	ISBN 978-3-7641-5289-5
Das kleine Böse Buch Spezial	ISBN 978-3-7641-5201-7
Das kleine Böse Buch Adventskalender	ISBN 978-3-7641-5264-2



Das kleine Böse Kartenspiel
ISBN 978-3-7641-5246-8



Das kleine Böse Rätselbuch
ISBN 978-3-7641-5256-7



Das kleine Böse Rätselbuch 2
ISBN 978-3-7641-5278-9

1. Auflage 2024

© Ueberreuter Verlag GmbH, Berlin 2024

ISBN: 978-3-7641-5283-3

Konzept & Illustrationen: Thomas Hussung

Lektorat: Angela Iacenda

Basierend auf der Buchreihe »Das kleine Böse Buch«

von Magnus Myst.

Alle Rechte vorbehalten.

Gedruckt auf Papier aus geprüfter nachhaltiger Forstwirtschaft.

www.ueberreuter.de

www.daskleineboesebuch.de

