



Yururukana IQ

The background of the entire page is a large, light blue, rounded shape representing a slime monster. It has a friendly face with large, dark blue eyes, pink oval cheeks, and a small pink tongue sticking out. The title "Slime Monster" is written in a large, bubbly, orange font with a dark blue outline. The letter 'M' in "Monster" contains a small illustration of a blue slime ball with a face. The entire scene is set against a solid blue background with some white bubbles.

Slime Monster

GESCHICHTE



Eines Tages sind schreckliche Abenteurer in das Dungeon eingefallen, in dem die Schleimmonster leben. Die Schleimmonster müssen ihre Heimat gegen den Angriff verteidigen. Rechnet und setzt eure Schleimmonster ein! Schleimmonster können sich spalten oder kombinieren.

SPIELMATERIAL



- ☐ 1 Spielanleitung
- ☐ 28 Schleimmonsterkarten
(Werte von 1 bis 6, 8, 12 je 2x/7, 9 bis 11 je 3x)



- ☐ 8 Abenteurer-Karten
(Werte von 1-6, 8, 12)
- ☐ 5 Pass-Karten



- ☐ 3 Rechen-Marken



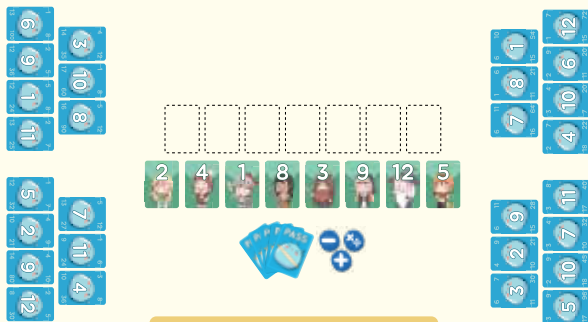
SPIELVORBEREITUNG



1. Mischt 8 Abenteuer-Karten (bei 2 Spielern nur 7) und legt sie in der Mitte des Tisches in einer Reihe aus.
Legt die Karten nicht in aufsteigender Reihenfolge aus, sondern zufällig.
2. Misch alle Schleimmonster-Karten und verteilt sie je nach Anzahl der Spieler. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Spieler	Abenteuer-Karten	Schleimmonster-Karten
2	7	Je 10x
3	8	Je 9x
4	8	Je 7x
5	8	Je 5x

3. Legt **3 Rechen-Marken** und **5 Pass-Karten** in die Mitte des Tisches.
4. Legt die Schleimmonster-Karten **offen** vor euch aus.
5. Bestimmt einen zufälligen Startspieler.



Spielaufbau mit vier Spielern

SPIELABLAUF



Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss sich für **eine der drei möglichen Aktionen** entscheiden.

1. **Schleimmonster ausspielen:** Spiele eine oder mehrere Karten aus.
2. **Spalten bzw. Kombinieren:** Tausche deine Karte gegen eine andere Karte aus der Mitte aus.
3. **Passen:** Drehe eine deiner Karten um und nimm eine Pass-Karte (nur einmal pro Spiel).

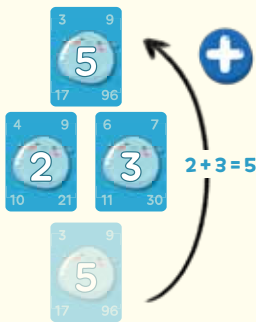
Wenn du keine Aktion durchführen kannst, **scheidest du sofort aus dem Spiel aus.**

Wenn du alle Karten ausgelegt hast, oder wenn alle anderen Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind, dann **gewinnst** du das Spiel.

AKTION 1: SCHLEIMMONSTER AUSSPIELEN

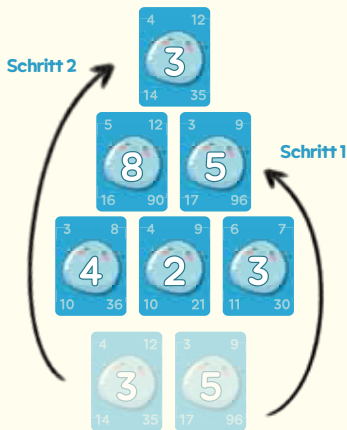
Schleimmonster-Karten können in eine jeweils höhere Reihe ausgespielt werden, wenn darunter schon zwei andere Karten liegen.

Du kannst eine Karte nur dann ausspielen, wenn ihr Wert dem Ergebnis **der Addition (+), Subtraktion (-), Multiplikation (×) oder Division (÷) der Werte der darunterliegenden Karten entspricht.**



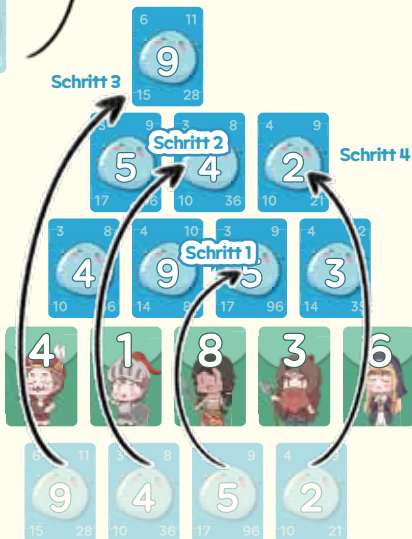
Beispiel: Der Wert muss dem Ergebnis der Addition entsprechen.

Du darfst **zusätzliche** Karten ausgespielen, sofern du sie direkt oberhalb einer Karte anlegen kannst, die du zuvor in diesem Zug gelegt hast.



Beispiel: Zusätzliche Karten dürfen nur über der Karte ausgelegt werden, die diesem Zug ausgespielt worden ist.

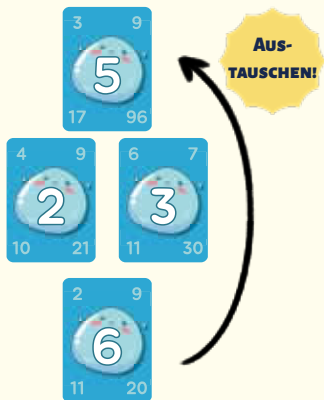
Beispiel: Wie in Schritt 4 gezeigt, ist es egal, ob du die Karte unmittelbar zuvor ausgespielt hast oder nicht. Wenn die Karte in diesem Zug ausgespielt worden ist, darfst du eine zusätzliche Karte oberhalb von ihr auslegen.



AKTION 2: SPALTEN BZW. KOMBINIEREN

Tausche eine deiner Karten gegen eine Schleimmonster-Karte aus der Mitte aus.

Der Wert der Karte muss dem Ergebnis der **Addition(+), Subtraktion(-), Multiplikation($\times$), oder Division($\div$) der Werte der darunterliegenden Karten entsprechen. Außerdem darf es keine andere Karte geben, die oberhalb der Karte liegt, die ausgetauscht werden soll.**



Wichtig! Der Wert beider Karten, die ausgetauscht werden sollen, muss **unterschiedlich** sein.

Beispiel: Du kannst nicht eine „5“ gegen eine „5“ austauschen. Die Werte der Karten müssen unterschiedlich sein.

Dann nimm die ausgetauschte Karte, **drehe sie um**, und lege sie vor dir aus. Das Schleimmonster ist jetzt **gespalten**, und hat 4 Werte. Wenn du ein gespaltenes Schleimmonster aufnimmst, dann **kombiniert** es sich und hat wieder nur einen Wert.



Beispiel: Das Schleimmonster mit dem Wert 5 spaltet sich. Jetzt hat es die Werte 3, 9, 17 und 96.

Wenn du ein gespaltenes Schleimmonster ausspielt, dann kannst du frei wählen, welchen seiner Werte du dafür benutzen möchtest. Aber wenn du eine zusätzliche Karte darüber ausspielen möchtest, dann kannst du nur den Wert benutzen, den du auch zuvor in diesem Zug benutzt hast.



Beispiel: Du hast einen gespaltenen Schleimmonster als 3 ausgespielt. In diesem Zug musst du die 3 benutzen, um eine weitere Karte darüber ausspielen zu können. Du darfst keinen der anderen Werte verwenden.

Wenn du in einem späteren Zug ein gespaltenes Karte in der Mitte benutzen willst, dann kannst du einen beliebigen Wert benutzen.



Beispiel: Im ihrem letzten Zug hat Gisela ein gespaltenes Schleimmonster als 3 ausgespielt. In seinem Zug benutzt Michael dasselbe Monster, aber als 9.

Nimm dir danach eine **Rechen-Marke**. Du kannst entweder eine Marke aus **der Mitte** oder **von einem anderen Spieler** nehmen.

Lege die Marke zu **Beginn deines nächsten Zuges** in die Mitte zurück.

Wenn jemand eine Marke hat, dann dürfen andere die Rechenart, die durch das Zeichen dargestellt wird, **in ihren Zügen nicht benutzen**.

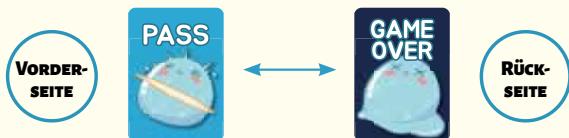
Beispiel: Gisela hat die  Marke, und Michael hat die  Marke. Die anderen Spieler haben keine Wahl und müssen Multiplikation oder Division benutzen .

AKTION 3: PASSEN

Wenn du keine anderen Aktionen durchführen kannst oder willst, dann kannst du **passen**.

Wenn du passt, dann nimm eine **Pass-Karte** und lege sie vor dir ab. Du kannst nur **einmal im Spiel passen**. Dann **drehe eine deiner Karten um**.

Wenn du schon einmal gepasst hast, und keine Aktionen durchführen kannst, dann drehe deine Pass-Karte um. **Du scheidest aus dem Spiel aus**.



Beispiel: Drehe deine Pass-Karte um, um anzuzeigen, dass du aus dem Spiel ausgeschieden bist.

Hinweis: Du kannst auch passen, wenn du eine andere Aktion durchführen könntest. Nutze die Aktion „Passen“ strategisch.

ENDE DES SPIELS



Das Spiel endet **sofort**, wenn einer von euch alle seine Karten ausgespielt hat, oder wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind.

Wer alle Karten ausgespielt hat oder überlebt, **gewinnt** das Spiel.

SONDERREGELN FÜR ZWEI SPIELER



In dieser 2-Spieler-Variante ändern sich im Vergleich zum Grundspiel die folgenden Regeln:

Spielvorbereitung: Verwendet nur 7 Abenteurer-Karten.

Ende des Spiels: Wenn einer der Spieler keine Aktionen ausführen kann, endet das Spiel nicht sofort. Stattdessen passiert folgendes:

- ☐ Wenn der Startspieler keine weiteren Aktionen durchführen kann, bekommt der andere Spieler noch einen **weiteren Zug**.
- ☐ Wenn der Nicht-Startspieler keine Aktionen durchführen kann, endet das Spiel sofort.

Wer die **wenigsten** Karten übrig hat, gewinnt.

Falls ihr die gleiche Anzahl von Karten habt, dann addiert den jeweiligen Gesamtwert eurer Karten. Wer die niedrigste Gesamtsumme hat, gewinnt.

Wichtig! Addiert bei gespaltenen Karten nur den kleinsten Wert!

SONDERREGELN: PUNKTESYSTEM



Hinweis: Wenn du das Spiel schon mehrmals gespielt hast, empfohlen wird dir, einmal diese Sonderregel auszuprobieren.

Spielt drei Spiele und wer danach die wenigsten Gesamtpunkte hat, ist der Sieger.

Das Spiel wird beendet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt.

WENN EINER ALLE KARTEN AUSGESPIELT HAT.

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, damit jeder Spieler gleich oft am Zug gewesen ist.

WENN ALLE BIS AUF EINEN AUS DEM SPIEL AUSGESCHIEDEN SIND.

Wenn der Überlebende näher am Startspieler sitzt als der zuletzt ausgeschiedene Spieler, dann endet das Spiel sofort.

Wenn nicht, hat der übriggebliebene Spieler noch einen Zug.

Wenn du alle Karten ausgespielt hast, gewinnst du **-6 Punkte**.

Wenn du noch Karten hast, addierst du den Wert aller deine Karten zusammen. Diese Summe ist deine Punkteanzahl.

Wichtig! Addiere bei gespaltenen Karten nur den kleinsten Wert.

HINWEIS



In Slime Monsters bildet ihr eine Pyramide aus 36 Schleimmonster-Karten.

Im Verlauf des Spiels nehmen die Stellen, an die ihr Karten ausspielen könnt, ab.

Du solltest dich immer fragen: „Wo kann ich die Karte ausspielen“, „Wie viele Karten kann ich in diesem Zug ausspielen“ und „Kann ich andere durch das Ausspielen meiner Karten aufhalten.“

Durch Spalten oder Kombinieren kannst du andere aufhalten. Aber die Anzahl deiner Karten wird dadurch nicht geringer. Darum solltest du diese Taktik mit Bedacht anwenden.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN



Frage 1. Wie kann ich meine Karte gegen eine gespaltene Schleimmonster-Karte aus der Mitte austauschen?

Antwort 1. Um eine Karte auszutauschen, musst du eine Karte ausspielen, deren Wert den 4 Werten des gespaltenen Schleimmonsters nicht entspricht. Solltest du eine deiner gespaltenen Schleimmonster-Karten gegen eine gespaltene Schleimmonster-Karte aus der Mitte austauschen wollen, dann müssen alle 8 Werte unterschiedlich sein.

Frage 2. Kann ich eine Karte ausspielen, nachdem ich gepasst habe oder mein Schleimmonster gespalten bzw. kombiniert habe?

Antwort 2. Nein. Du kannst nur eine Aktion pro Zug durchführen.

Frage 3. Was passiert, wenn alle Rechen-Marken genommen wurden?

Antwort 3. Dann musst du passen. Wenn du nicht mehr passen kannst, dann scheidest du aus dem Spiel aus.

Frage 4. Wenn ich passen oder spalten bzw. kombinieren will, muss ich dann im Zweifelsfall auch eine Karte, die schon umgedreht ist, wieder auf ihre Vorderseite drehen?

Antwort 4. Ja, wenn du eine bereits umgedrehte Karte umdrehen musst (oder willst), dann drehe gegebenenfalls auch eine Karte auf ihre Vorderseite, die bereits umgedreht war.

Ein Spiel von: **Yururukana IQ**

Illustrationen: **Sungho Lee**

Grafikdesign: **Sungho Lee**

Deutsche Übersetzung:

Julia Rawcliffe

Produktion: **DiceTree Games**



© 2024 Yururukana IQ

© 2024 DiceTree Games

www.dicetreegames.com

(10401) 806-ho, Sinpung Flosta, 646-30

Hosuro, Ilsandong-gu, Goyang-si, Gyeonggi-do

Kontakt: 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr