# Krabbel-Trabbel

amigo-spiele.de/01716

von Reiner Knizia mit Illustrationen von Paletti-Grafik

**Spieler:** 2–4 Personen **Alter:** ab 6 Jahren **Dauer:** ca. 15 Minuten

## Inhalt

***33 Spielkarten***

*29 Aktionskarten*

*4 Monster-Karten*

***24 Krabbler-Chips***

***13 Monster-Chips***

*12 Monster-Freunde (6 Freunde je 2x)*

*1 Krabbelmonster*

***1 „Ich bin dran!"-Chip***

## Spielidee und Spielziel

Werdet die kleinen Krabbler los, die auf euch herumspringen! Zieht monströse Grimassen, kocht eine besonders „leckere" Monstersuppe, löst knifflige Memo-Aufgaben und macht verrückte Tiergeräusche – das wird die kleinen Nervensägen sicher vertreiben. Wer als Erster alle Krabbler los ist, gewinnt!

## Spielvorbereitung

Gebt jedem Spieler eine **Monster-Karte**. Legt eure Monster-Karte vor euch ab und legt je nach Spielerzahl **Krabbler-Chips** (kurz: Krabbler) darauf:

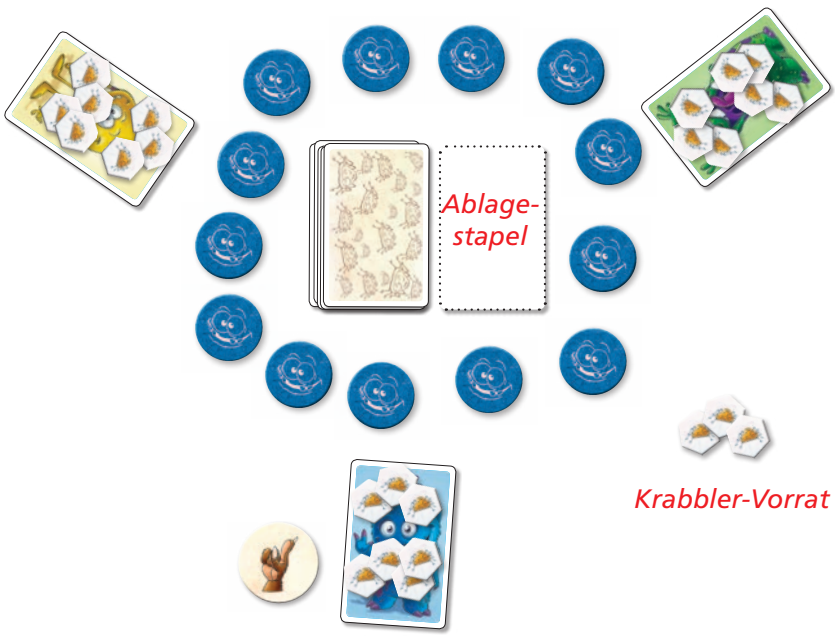
- bei 2 Spielern ➪ je 10 Krabbler
- bei 3 Spielern ➪ je 7 Krabbler
- bei 4 Spielern ➪ je 5 Krabbler

Übrig gebliebene Krabbler legt ihr als allgemeinen Vorrat zur Seite.

Mischt alle **29 Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Kartenstapel in die Tischmitte. Daneben wird im Laufe des Spiels ein Ablagestapel entstehen.

Dreht alle **13 Monster-Chips** so, dass die blaue Rückseite zu sehen ist. Mischt die Chips und bildet mit ihnen einen Kreis um den Kartenstapel.

*Startaufbau für drei Spieler*




Der frechste Spieler bekommt den **„Ich bin dran!"-Chip**. Er beginnt das Spiel.

## Spielablauf

Der Spieler mit dem „Ich bin dran!"-Chip dreht die oberste Karte vom Stapel um und legt sie offen auf den Ablagestapel. Führt die Aktion auf der Karte vollständig aus. Danach wandert der „Ich bin dran!"-Chip zum linken Spieler, der die nächste Karte aufdeckt.

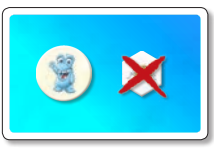
Auf diese Weise deckt ihr so lange Karten auf und führt die Aktionen dazu aus, bis ein Spieler nach einer Aktion keinen Krabbler mehr auf seiner Monster-Karte hat.

**Tipp:** Fangt nun einfach an zu spielen und lest die Aktionen immer dann nach, wenn ihr sie aufgedeckt habt.

# Die Aktionen

Die meisten Aktionen werden von mehreren Spielern durchgeführt, bis sie erfüllt oder beendet sind. Es beginnt dabei immer derjenige von euch, der den „Ich bin dran!“-Chip vor sich liegen hat.

### Suche einen Monster-Freund

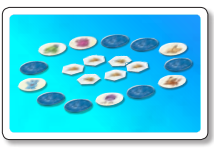


Suche das abgebildete Monster auf den Monster-Chips. Decke dazu **einen** Chip auf, zeige das darauf abgebildete Monster deinen Mitspielern und lege den Chip verdeckt an seinen Platz zurück. War es das gesuchte Monster, darfst du **einen** Krabbler von deiner Monster-Karte in den Vorrat zurücklegen. War es nicht das gesuchte Monster, versucht es der Spieler links von dir und deckt einen Chip auf. Das wird wiederholt, bis ein Spieler einen passenden Chip aufgedeckt hat.

### Suche zwei Monster-Freunde

Diese Aktion funktioniert wie die Suche nach einem Monster-Freund. Nur deckst du nun **zwei** Chips auf, um **beide** abgebildete Monster zu finden. Hast du nur eines oder keins richtig, versucht der Spieler links von dir sein Glück. Dafür darf der Spieler, der beide passende Chips aufdeckt, auch **zwei** Krabbler in den Vorrat zurücklegen.

### Sucht alle Monster-Freunde



Sucht zusammen alle sechs Monster-Freunde. Decke dazu als Erster **einen** Chip auf. Zeigt er einen der Monster-Freunde, lege einen deiner Krabbler **auf diese Aktionskarte**. Der Monster-Chip bleibt offen liegen. Dein linker Mitspieler deckt den nächsten Chip auf usw. Die Aktion endet, wenn …

… ein Spieler einen Monster-Freund zum zweiten Mal oder das Krabbelmonster aufdeckt. Dieser Spieler muss dann **alle** Krabbler von der Aktionskarte nehmen und auf seine Monster-Karte legen.

... ihr alle sechs verschiedenen Monster-Freunde genau einmal aufgedeckt habt. In diesem Fall werden die sechs Krabbler von der Aktionskarte in den Vorrat gelegt.

Ist die Aktion beendet, dreht ihr alle offenen Monster-Chips wieder um.

### Das Krabbelmonster!

Nimm einen Krabbler aus dem Vorrat und lege ihn auf deine Monster-Karte.

### Ein Krabbler krabbelt weiter

Gib einen Krabbler von deiner Monster-Karte einem deiner Mitspieler. Dieser Spieler legt den Krabbler auf seine Monster-Karte.

### Kleine Monster-Spielchen

Alle Monster-Spielchen laufen auf die gleiche Weise ab: Du beginnst, indem du etwas sagst oder tust. Der Spieler links von dir wiederholt dieses und fügt selbst etwas Neues hinzu. Der nächste Spieler wiederholt alles Vorherige – in der richtigen Reihenfolge – und fügt ebenfalls selbst etwas Neues hinzu usw. Das jeweilige Monster-Spielchen und damit die Aktion endet, sobald ein Spieler einen Fehler macht. Dieser Spieler muss sich einen Krabbler von der Monster-Karte seines rechten Mitspielers nehmen und auf seine eigene Monster-Karte legen.

Folgende Monster-Spielchen gibt es:

Macht monstermäßige Grimassen, Gesten oder Bewegungen, z. B. hebt den Arm, streckt die Zunge raus, verdreht die Augen usw.

Macht Tiergeräusche, z. B. bellt wie ein Hund, wiehert wie ein Pferd, blubbert wie ein Fisch usw.

Fügt Zutaten zu einer Monstersuppe hinzu, z. B. Krötenessig, Otternasen, Fledermauspopel usw.

**Hinweis:** Gehen euch im Laufe des Spiels die Aktionskarten aus, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Kartenstapel wieder in die Tischmitte.

# Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler nach einer Aktion keinen Krabbler mehr auf seiner Monster-Karte hat. Feiert ihn als Sieger des Spiels und kitzelt ihn dafür ordentlich durch.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVII

Version 1.0