



von Andreas Dihm & Richard Schweiger

## Spielanleitung

Version 2026

**3 Spielvarianten für 2 - 20 Personen ab 8 Jahren**  
**Spieldauer (je nach Variante) 5-40 Minuten**

In der **zugehörigen App** findet Ihr außerdem:

- Die Monster in Aktion mittels Augmented Reality
- Weitere Informationen zu Elementen und Monstern
- Elemente zu Verbindungen kombinieren
- Erklärvideos zu den Spielregeln
- Das Lichtspektrum hörbar gemacht

### Vorwort der Autoren

Hallo liebe Chemie-Freunde – und solche die es werden möchten!  
**Elemonsters** lässt sich in verschiedenen Varianten, Schwierigkeitsgraden und Themenschwerpunkten spielen. Diese Anleitung beschreibt drei davon, doch der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Ziel des Spiels ist es, Chemie spielerisch zu entdecken, Wissen zu vermitteln und Spaß zu haben. Das klassische Spiel *Supertrumpf* (aka *Autoquartett*) funktioniert übrigens auch bestens als Einstieg. Weitere Infos & Spielvarianten findet Ihr unter: [elemonsters.de/ks](https://elemonsters.de/ks)

*Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk das generische Maskulinum verwendet. Die Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.*

Dieses Set enthält 110 Karten in 3 Kategorien:

**60 Elemonster-Karten**

**12 Kategoriekarten**

**38 Auftragskarten**

davon:

- 15 Eigenschaften
- 9 Serien
- 7 Perioden
- 7 Valenzen



## Spielvarianten-Übersicht

### Variante 1 – Elemonster-Battle – Seite 3

Schwierigkeit: sehr leicht

5 Minuten, ab 8 Jahren, 2-20 Spieler

Rundenbasiertes Stichspiel

Besonders für große Gruppen geeignet.



### Variante 2 – Elemonster-Punk – Seite 9

Schwierigkeit: leicht

10 Minuten, ab 9 Jahren, 2-5 Personen

Rundenbasiertes Ablegespiel

Besonders für Einstieg geeignet.



### Variante 3 – Elemonster-Hunter – Seite 13

Schwierigkeit: fortgeschritten

20-40 Minuten, ab 10 Jahren, 2-5 Personen

Semi-kooperatives Sammelspiel

Hauptspielvariante



## Spielvariante 1 – Elemonster-Battle

In *Elemonster-Battle* treten Eure Elemonster in mehreren Wettkämpfen gegeneinander an. Sind Deine Monster stark genug?

**Ziel** des Spiels ist es, durch Legen des besten Wertes die meisten Kategorien zu gewinnen.



## Komponenten

- 60 Elemonster-Karten
- 12 Kategorie-Karten

## Vorbereitung

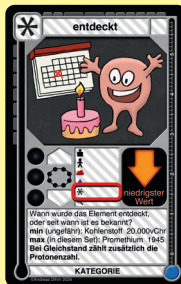
Mischt alle **Elemonster** und teilt jedem Spieler **3 Handkarten** aus.

Mischt die **Kategorien** und deckt **3 offen** in der Tischmitte auf.

Diese 3 Wettkämpfe werden von links nach rechts nacheinander gespielt.



Wettkampf 1



Wettkampf 2



Wettkampf 3

## Legende Elemonster-Karte: Battle & Punk

1 <sup>29</sup>  
**Cu**

2 **Kupfer**

3

4

5 **Cuperina**

6

7

8,96

1083°C

2595°C

10.000vC

4

**Name:** von *Cuprum* (lat.) Zypern  
**Wo?** Tausende Fundorte weltweit  
**Wofür?** Elektrische Leitungen, Bauteile, Rohrleitungen, im Kunsthandwerk uvm. Mit Zinn wird es zu Bronze (Bronzezeit ab ca. 3000 vChr), mit Zink zu Messing.

**ÜBERGANGSMETALLE**

©Andreas Dihm 2026

Foto: Jonathan Zander, Wikimedia Commons, under CC-by-SA

- 1 Chemisches Symbol & **Protonenzahl**
- 2 Name des Elements
- 3 Symbol, Name und Farbe der Elemente-**Serie**

- 4  **Elektronegativität** (chemische „Angriffskraft“)
- 5  **Ionisierungsenergie** (die Energie, die es braucht um einem Atom ein Elektron wegzunehmen).
- 6  **Atomgewicht**
-  **Körperanteil** bei einem 70kg schweren Menschen
-  **Siedepunkt** } siehe auch Nr. 7
-  **Schmelzpunkt** }
-  **Entdeckungsjahr** (bei antiken Elementen grob geschätzt)
-  **Seltenheitswert** – je höher umso seltener (logarithmisch)
- ★ „gediegen“ = Element kommt in der Natur in Reinform vor.
- 7 **Thermometer** zum leichten Vergleichen von:  
Schmelzpunkt = blau & Siedepunkt = rot

## Kategorie-Karte

Die Kategorie bestimmt, welcher **Zahlenwert** zwischen den Elemonstern **verglichen** wird (rot umrahmt).

Jedes Elemonster besitzt für jede Kategorie einen eigenen Zahlenwert.

Der **Pfeil** auf der Kategorie gibt an, ob ein **höherer** oder **niedrigerer Wert** besser ist.



# Spielablauf



Wähle 1 Deiner Elemonster und lege es verdeckt an die aktuelle Kategorie. Sobald alle Spieler ein Elemonster gelegt haben, werden diese **gleichzeitig aufgedeckt**.

**Höchste Elektonegativität:  
Spieler 1 gewinnt**



**Spieler 1**



**Spieler 2**



**Spieler 3**

Lest reihum den Namen Eures Elemonsters und den passenden Wert zur aktuellen Kategorie vor. Der **beste Wert gewinnt** – je nach Kategorie kann das der höchste oder niedrigste Wert sein.



**Elektonegativität:  
Spieler 1 und 2 sind gleichauf  
Spieler 2 hat aber eine höhere  
Protonenzahl und gewinnt**



**Spieler 1**



**Spieler 2**



**Spieler 3**

Bei **Gleichstand** entscheidet die höhere oder niedrigere **Protonenzahl**.

Gewinnst Du den Wettkampf, musst Du ein interessantes Detail zu Deinem Element vorlesen und erhältst die Kategorie als Trophäe.

Die gespielten Elemonster kommen anschließend auf den **Abلاغestapel**. Spielt dann die nächste aufgedeckte Kategorie.

## Rundenende

Nach 3 Wettkämpfen sind alle Elemonster verbraucht und die Runde zu Ende.

Deckt für den nächsten Durchgang die nächsten 3 Kategorien auf. Mischt alle Elemonster und teilt erneut 3 Karten pro Spieler aus.

## Spielende

Nach 4 Durchgängen sind alle Kategorien vergeben. Wer die meisten Kategorien gesammelt hat, gewinnt.

Bei Gleichstand wird eine zusätzliche Kategorie als Stichspiel zwischen den Spielern mit gleicher Punktzahl gespielt.

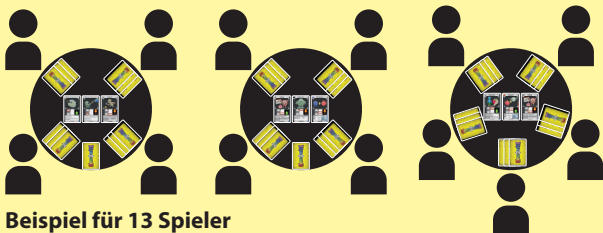
---

## Turnier Variante (für mehr als 6 Spieler)

Diese Variante eignet sich besonders für größere Gruppen oder Schulklassen.

Teilt Euch je nach Spieleranzahl in 2 - 4 Gruppen von jeweils 3 - 5 Spielern auf.

Jede Gruppe erhält 3 Elemonster pro Spieler und 3 Kategorien. Legt die übrigen Karten beiseite.



**Beispiel für 13 Spieler**

Jede Gruppe spielt ihre 3 Wettkämpfe wie unter *Spielablauf* beschrieben. Die Kategorien werden allerdings nicht als Trophäe behalten, sondern Du erhältst dafür 1 Punkt, der separat notiert wird. Nach Abschluss der drei Wettkämpfe bleiben alle Karten liegen.

Anschließend wechseln alle Gruppen geschlossen im Uhrzeigersinn zur nächsten Karten-Auslage und spielen dort eine neue Runde. So spielt jede Gruppe einmal mit jedem vorbereiteten Kartenset. Am Ende werden alle gesammelten Punkte addiert.

Ihr könnt beliebig viele Durchläufe spielen. Nach Abschluss einer vollen Rotation können die Karten gemischt und neu verteilt werden. Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt. Bei Gleichstand wird eine zusätzliche Kategorie als Stichspiel zwischen den Spielern mit gleicher Punktzahl gespielt.

### **Anmerkung:**

Falls die Gruppen unterschiedlich groß sind, teilt jeder Gruppe so viele Elemonster aus, dass an jedem Tisch genug Elemonster für die größte Gruppe vorhanden sind.

- Beispiel (siehe Seite 7): Bei zwei 4er-Gruppen und eine 5er-Gruppe teilt Ihr jeder Gruppe:  $5 \text{ Spieler} \times 3 \text{ Karten} = 15 \text{ Elemonster}$  aus.

Jeder Spieler erhält pro Runde trotzdem nur 3 Elemonster. So wird sichergestellt, dass bei der Rotation in jeder Gruppe genügend Karten vorhanden sind.

## Spielvariante 2 – Elemonster-Punk



In *Elemonster-Punk* wollt Ihr so schnell wie möglich Eure Elemonster loswerden. Kombiniert die Serien geschickt, legt sie zum richtigen Zeitpunkt ab und erhaltet so besondere Privilegien.

**Ziel** ist es, als erster alle eigenen Handkarten loszuwerden und damit zum Professor zu werden. Der Spieler, der zuletzt noch Elemonster auf der Hand hat, verliert die Runde und ist der Punk.

### Komponenten

- 45 Elemonster-Karten (15 Karten werden aussortiert)
- 12 Kategorie-Karten

Für die zugehörige **Legende** der Elemonster-Karten siehe **Seite 4**.

### Vorbereitung

- Sortiert aus allen Elemonstern genau **5 pro Serie** heraus – egal welche. Jede Serie hat die gleiche Farbe, z.B. **Halogene** sind rot.
- Legt alle übrigen Elemonster beiseite. Es entsteht ein Kartendeck mit 45 Elemonstern (9 Serien á 5 Karten).

### Rundenbeginn

- Mischt das Deck und teilt **jedem Spieler 9 Elemonster** auf die Hand aus.
- Mischt alle Kategorien und legt sie in die Tischmitte. Deckt die **oberste Kategorie** des Stapels auf, sie ist die Kategorie dieser Runde.
- Wer sich von Euch zuletzt die Haare gefärbt hat, ist Startspieler. In den weiteren Runden beginnt immer der Punk.

## Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt.

## Spielerzug

In Deinem Zug darfst Du entweder:

- **passen**, oder
- ein oder mehrere Elemonster **ausspielen**

## Elemonster ausspielen

Sind noch keine Elemonster ausgespielt, darfst Du ein einzelnes Elemonster oder einen **Satz** mit mehreren Elemonstern ausspielen. Ein Satz besteht immer aus Elemonstern, die **zur selben Serie** gehören.

Alle nachfolgenden Spieler müssen genau dieselbe Anzahl an Karten ausspielen. Auch hier muss ein Satz immer aus Elemonstern einer Serie bestehen.



**Kategorie:**  
**höchstes Atomgewicht**

**Spieler 1 legt einen Satz von 3 Nichtmetallen.**

**Nur der höchste Wert zählt: 32,1**



Die so ausgespielten Elemonster bilden den **Stich**.

Beim Ausspielen **musst** Du ein **höheres** bzw. **niedrigeres** Elemonster legen – je nach Kategorie – oder Du musst passen.

Bei einem Satz von mehreren Elemonstern zählt nur das beste Elemonster des Satzes.

Bei **Gleichstand** entscheidet die höhere bzw. niedrigere **Protonenzahl** – je nach Kategorie.

Du darfst immer passen, auch ausspielen könntest.



**Spieler 2 legt einen Satz von 3 Halbmعادallen.**

**Der höchste Wert zählt: 74,9**



## Stichende

Ein Stich endet, sobald **alle Spieler einmal gepasst** haben.

Der Spieler, der die letzten Elemonster ausgespielt hat, legt den Stich auf den zentralen Ablagestapel und beginnt sofort einen neuen Stich, indem er Elemonster ausspielt. Hat er keine Elemonster mehr, ist er fertig und es beginnt der Spieler links neben ihm.

## Rundenende

Eine Runde endet, sobald der vorletzte Spieler seine letzten Elemonster ausgespielt hat. Die Platzierung ergibt sich aus der Reihenfolge, in der die Spieler fertig geworden sind: Der Erstplatzierte ist ab jetzt **Professor**, der Zweite wird **Assistent**. Der Vorletzte ist nun **Lehrling** und der Letztplatzierte ist der **Punk**.

Der Professor erhält die eben gespielte Kategorie als Trophäe und darf sich einen (wissenschaftlichen) Hut aufsetzen. Danach wird eine neue Runde begonnen.

## Die Privilegien: Elemonster wünschen

Ab der zweiten Runde wird das Spiel wie gewohnt vorbereitet. Nun muss der Punk mischen und beginnt die Runde.

Bevor der erste Stich gelegt wird, werden noch Elemonster gewünscht.

| Anzahl Spieler | Anzahl Wünsche                                                                                    |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2-3 Spieler    | Der Professor wünscht sich 1 Serie vom Punk.                                                      |
| 4-5 Spieler    | Der Professor wünscht sich 2 Serien vom Punk.<br>Der Assistent wünscht sich 1 Serie vom Lehrling. |

## Ablauf Elemonster wünschen

Der besser platzierte Spieler wünscht eine Serie. Hat der schlechter platzierte Spieler Elemonster dieser Serie, **muss er 1 Elemonster** dieser Serie **abgeben**. Er wählt selbst, welches.

Hat er kein passendes Elemonster, muss er nichts abgeben.

Ein Spieler darf maximal so viele Wünsche äußern, wie ihm zustehen.

Falls der besser platzierte Spieler Elemonster erhalten hat, **gibt er genau gleich viele** Elemonster beliebiger Wahl **zurück**.

## Spielende

Es werden bis zu 12 Runden gespielt. Danach können die gesammelten Kategorien verglichen werden - der Spieler mit den meisten gewinnt. Bei Gleichstand und im Allgemeinen wird empfohlen, eine weitere Partie zu spielen, um einen Sieger zu ermitteln.

## Spielvariante 3 – Elemonster-Hunter

In Elemonster-Hunter seid Ihr Jäger auf der Suche nach Elemonstern. Ihr sammelt sie und erfüllt damit Aufträge, die bestimmte Arten von Elemonstern verlangen (Eigenschaften, Serien, Perioden oder Valenzen).



**Ziel** des Spiels ist es, durch erfüllte Aufträge und abgelegte Elemonster Punkte zu sammeln. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Komponenten

- 60 Elemonster-Karten
- 37 Auftragskarten

## Vorbereitung

- Mischt Elemonster-Karten und Auftragskarten getrennt.
- Jeder Spieler erhält **3 Aufträge** und legt sie **offen** vor sich aus.
- Jeder Spieler erhält **5 Elemonster verdeckt** auf die **Hand**.
- Legt die verbleibenden Karten als verdeckte Nachziehstapel nebeneinander in die Tischmitte.
- Deckt die oberste Karte des Elemonster-Nachziehstapels auf und legt sie offen neben die Nachziehstapel. Das ist der gemeinsame Ablagestapel.

### Nachziehstapel:

#### Elemonster



#### Aufträge



### Ablagestapel



## Legende Elemonster-Karte: Hunter

**1** Cu **Kupfer** **2**

**3** **4** **5**

♀ *Cuperina*

|  |          |  |
|--|----------|--|
|  | 63,5     |  |
|  | 210mg    |  |
|  | 2595°C   |  |
|  | 1083°C   |  |
|  | 10.000vC |  |
|  | 7,7      |  |
|  | 4        |  |

**Name:** von *Cuprum* (lat.) Zypern  
**Wo?** Tausende Fundorte weltweit  
**Wofür?** Elektrische Leitungen, Bauteile, Rohrleitungen, im Kunsthandwerk uvm. Mit Zinn wird es zu Bronze (Bronzezeit ab ca. 3000 vChr), mit Zink zu Messing.

**ÜBERGANGSMETALLE**

©Andreas Dihm 2026

**2**

Foto: Jonathan Zander, Wikimedia Commons, under CC-by-SA

- 1** Name & Formel des Elements
- 2** Symbol, Farbe und Name der Elemente-Serie



3 Zeile im Periodensystem – genannt **Periode**: 1 bis 7

4 Symbole für spezielle **Eigenschaften**



5 Elektronenhülle (**Valenzelektronen**): ● = Elektron, ● = Lücke  
Ein Atom will seine Hülle entweder ganz voll oder ganz leer haben und gibt entsprechend gerne Elektronen ab oder nimmt welche auf. Damit lassen sich Verbindungen bilden.

**Dazu die passenden Auftragskarten:**



Serie



Periode



Eigenschaften



Valenz

Jede Auftragskarte zeigt:

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| was gesammelt werden muss,                      |     |
| wie viele Elemonster-Karten benötigt werden,    |                                                                                                                                                                       |
| wie viele Punkte der erfüllte Auftrag wert ist, |                                                                                                                                                                   |
| wie viele Elemonster dieser Art im Spiel sind.  |                                                                                                                                                                                                                                                      |

Außerdem ein Mini-**Periodensystem**, auf dem zu sehen ist, wie viele Elemente es davon insgesamt gibt (schwarz markiert).

## Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt etwas oxidiert (angezündet) hat, beginnt und ist der Startspieler.

Jeder Spielzug besteht aus **3 Phasen**:

**1. Ziehen**

**2. Aktionen**

**3. Abwerfen**

### 1. Ziehen

- **Ziehe 3 Karten** in beliebiger Reihenfolge von den **3 Stapeln**. Dabei darfst Du frei wählen, wie viele Karten Du von welchem Stapel nimmst.
- **Ausnahme:** Vom **Ablagestapel** darfst Du **maximal 1 Karte** pro Zug ziehen: die **oberste**.  
**Achtung:** Wenn Du eine Karte vom Ablagestapel nimmst, darf der **Spieler**, der **vor Dir** dran war, **sofort 1 Karte** von einem der beiden **Nachziehstapel ziehen**.
- Elemonster kommen immer auf Deine Hand, Aufträge werden immer offen zu Deinen unerfüllten Aufträgen gelegt.

### 2. Aktionen

In beliebiger Reihenfolge und beliebig oft darfst Du folgende Aktionen ausführen: **Aufträge erfüllen** und **Aufträge tauschen**.

#### Aufträge erfüllen

- Jeder Auftrag benötigt eine bestimmte Anzahl an Elemonstern einer bestimmten Kategorie – zum Beispiel **Nichtmetalle**.
- Wenn Du genügend Elemonster **auf der Hand** oder **ausliegend** hast, kannst Du den Auftrag erfüllen.
- Lege verwendete Elemonster aus der **Hand** offen in Deine **Auslage**.

- Lege verwendete Elemonster aus Deiner **Auslage umgedreht** auf Deinen **Punktstapel**. Es ist in der Wertung 1 Punkt wert. Elemonster können also bis zu 2x verwendet werden, um Aufträge zu erfüllen.
- **Anmerkung:** Zu Beginn des Spiels hast Du noch keine Elemonster in der Auslage.
- Lege den erfüllten **Auftrag umgedreht** auf Deinen **Punktestapel**. Er ist in der Wertung die abgebildete Anzahl an Punkten wert.

### Aufträge tauschen

- Du darfst mit einer beliebigen Anzahl an Spielern in Deinem Zug eine beliebige Anzahl an Aufträgen tauschen.
- Beide Spieler müssen dem Tausch zustimmen. Das **Tauschverhältnis** ist **frei wählbar**.
- Getauschte Aufträge werden offen zu den unerfüllten Aufträgen in die Auslage gelegt und dürfen sofort erfüllt werden.

## 3. Abwerfen

Am Ende eines Spielzuges wirfst Du genau **1 Karte** auf den **Ab-lagestapel**.

Das kann eine Handkarte oder eine Auftragskarte sein.

Die Runde endet, sobald jeder Spieler genau einmal am Zug war. Danach beginnt die nächste Runde beim Startspieler.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 oder mehr Aufträge erfüllt hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, danach werden die Punkte gewertet.

## Wertung

Für die Wertung zählen ausschließlich Karten im Punktestapel.

- Jeder erfüllte **Auftrag** zählt die **aufgedruckte Punktzahl**.
- Jedes **Elemonster** im Punktestapel zählt **1 Punkt**.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Elemonster in seinem Punktestapel hat.

Falls dies nicht zu einer klaren Entscheidung führt – und im Allgemeinen – wird empfohlen, eine weitere Partie zu spielen, um einen klaren Sieger zu ermitteln. Ansonsten endet die Partie mit mehreren Siegern.

## Beispiel eines Spielzuges

Situation von Laura zu Beginn ihrer *Aktionen*-Phase:

Sie hat die Aufträge **Hart**, **Organisches Grundelement** und **Nichtmetalle** ausliegen.

Als Handkarten hat sie **Kohlenstoff**, **Stickstoff**, **Bor** und **Titan**.



**verdeckte  
Handkarten**



**Unerfüllte Aufträge**

Sie erfüllt mit **Kohlenstoff** und **Stickstoff** den Auftrag **Nichtmetalle**, da beide Elemonster das notwendige Symbol zeigen, und legt die beiden Karten in ihre **Auslage** (siehe Seite 19).

Sie legt den Auftrag verdeckt auf ihren **Punktestapel**.



Sie hat außerdem den Auftrag **Hart** ausliegen.

Sie spielt **Bor** aus ihrer Hand aus und erfüllt den Auftrag **Hart** mit **Kohlenstoff** und **Bor**. Der Auftrag kommt verdeckt auf den Punktestapel.

**Kohlenstoff** wird ebenfalls verdeckt auf den Punktestapel gelegt, da dieses Elemonster nun den zweiten Auftrag erfüllt hat.



Sie hat zudem den Auftrag **Organisches Grundelement** ausliegen. Diesen kann sie allerdings jetzt nicht mehr erfüllen, da **Kohlenstoff** bereits auf den Punktestapel gelegt wurde. Aktiv ausliegend bleiben **Stickstoff**, **Bor** und ihr Auftrag **Organisches Grundelement**.



**Unerfüllter Auftrag**



**Ausgespielte Elemonster**



**Punktestapel**

Sie beendet ihren Zug, indem sie ihre verbliebene Handkarte **Titan** auf den Ablagestapel legt.



**Ablagestapel**

## Sonderfälle und Ergänzungen

### Ziehphase und Nachziehen

Zieht der **Startspieler** im **ersten Zug** die zu Beginn zufällig aufgedeckte Karte vom **Ablagestapel** darf der Spieler vor ihm (letzter Spieler) ebenfalls eine Karte extra ziehen.

Ist die **letzte Runde** bereits eingeläutet und Du ziehst eine Karte vom Ablagestapel, darf der Spieler direkt vor Dir **1 Elemonster-Karte vom Nahziehstapel** direkt in seinen Punktestapel legen.

Ist einer der beiden Nachziehstapel leer, legt ihr die oberste Karte des Ablagestapels zur Seite. Sie bildet den neuen Ablagestapel.

Die restlichen Karten des Ablagestapels werden nach Elemonstern und Aufträgen separiert und getrennt gemischt. Diese bilden die neuen Nachziehstapel bzw. werden unter den noch vorhandenen Nachziehstapel gelegt. Sollte von einem Kartentyp nun kein Nachziehstapel mehr gebildet werden können, endet das Spiel nach dieser Runde.

### Aufträge

#### Besonderheit Ionenbindung

Bei **Valenz**-Aufträgen benötigst Du in der Regel 2 Elemonster mit der gleichen Valenz – bis auf **Ionenbindungen**. Hier benötigst Du von **zwei verschiedenen** Valenzen **je 1** Elemonster.

#### Besonderheit Wasserstoff

Wasserstoff kann bei dem **Valenz**-Auftrag **Ionenverbindung  $\pm 1$**  sowohl als  als auch als  verwendet werden. Das ist auch auf der Karte vermerkt.

Dies liegt an seiner besonderen Valenzschalen-Konfiguration. 🧐

## Auftrag erfüllen

Du darfst Elemonster sowohl aus der Hand als auch aus der Auslage verwenden.

Es darf nur **exakt** die **benötigte Anzahl** an Elemonstern **verwendet** werden.

Elemonster aus der Hand darfst Du nur dann **ausspielen**, wenn Du sie für die **Auftragserfüllung benötigst**.

Aufträge können nicht gleichzeitig erfüllt werden; Du erfüllst sie nacheinander.

## Aufträge tauschen

Getauschte Aufträge darfst Du nur im eigenen Zug erfüllen.

Elemonster dürfen nicht getauscht werden.

## Abwerfen

Abwerfen ist verpflichtend. Du kannst also nur so lange Aufträge erfüllen und tauschen, so lange Du am Ende noch 1 Karte abwerfen kannst. Karten im Punktestapel und Elemonster in der Auslage dürfen nicht abgeworfen werden.

## Kartenlimits

Es gibt kein Handkartenlimit und kein Auftragskartenlimit.

**Danksagung:** Wir möchten uns ausdrücklich bei allen Mitwirkenden und Testspielern bedanken – insbesondere bei: Raphael Haas für die fachliche Unterstützung, Christoph Pech für die App-Entwicklung, Christoph Görlach dafür, immer am Start zu sein, bei allen Lektoren und der Gesellschaft deutscher Chemiker.

## Legende Elemonster-Karte: Zusatzinfos

- 1 Spalte im Periodensystem (**Gruppe**)
- 2 **Lichtspektrum** des Elements (sozusagen der „visuelle Fingerabdruck“)
- 3 Ggf. **alchemistisches Zeichen**  
(Planetenmetalle: Kupfer = Venus = ♀)
- 4 Name des **Monsters**
- 5 Bei den Übergangsmetallen hat die **Elektronenhülle** noch eine **weitere Schale**, die nicht vollständig mit Elektronen gefüllt ist.  
In diese passen 10 Elektronen hinein.
- 6 **Materialbild**: So sieht das Element in echt aus.
- 7 **Beschreibung** des Elements
- 8 Ggf. **Flammenfärbung** (zB. Kupfer färbt Flammen grün)
- 9 Das Symbol im Thermometer bedeutet, das Element ist bei Zimmertemperatur:  
 ☐ **fest**, △ **flüssig** oder ☁ **gasförmig**.

Weitere Erklärungen zu den Symbolen und anderem findet Ihr auch auf der Website: [elemonsters.de/ks](http://elemonsters.de/ks)

**1** Cu **11** **Kupfer**

**2** [Spectral lines]

**3** ♀ **4** **Superina**

**5** [Icons: person, flame, sun, star, Q, star]

**6** [Material image]

**7** Name: von *Cuprum* (lat.) Zypern  
Wo? Tausende Fundorte weltweit  
Wofür? Elektrische Leitungen, Bauteile, Rohrleitungen, im Kunsthandwerk uvm.  
Mit Zinn wird es zu Bronze (Bronzezeit ab ca. 3000 vChr), mit Zink zu Messing.

**8** 63,5 210mg 2595°C 1083°C 4 7,7

**9** **ÜBERGANGSMETALLE**

© Andreas Dahn 2026

## Erklärung der Eigenschaften-Symbole:

|                                                                                    |                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Entzündlich:</b> Stoffe die einen niedrigen Flammpunkt haben und deshalb leicht brennbar sind.                          |
|    | <b>Ätzend:</b> Ätzende Stoffe zerstören lebendes Gewebe oder greifen Oberflächen an.                                       |
|    | <b>Magnetisch:</b> Ferromagneten erzeugen selbst ein dauerhaftes Magnetfeld oder werden von Magnetfeldern angezogen.       |
|    | <b>Giftig:</b> Stoffe, die Lebewesen durch Eindringen in den Organismus ab einer bestimmten Dosis Schaden zufügen.         |
|    | <b>Edelmetall:</b> Metalle, die korrosionsbeständig sind – also in natürlicher Umgebung dauerhaft chemisch stabil.         |
|    | <b>Radioaktiv:</b> Die Eigenschaft instabiler Atomkerne, spontan zu zerfallen und ionisierende Strahlung auszusenden.      |
|    | <b>Strahlenschutz:</b> Abschirmung gegen radioaktive Strahlung reduziert die Strahlenintensität und schützt Lebewesen.     |
|    | <b>Hart:</b> Hoher mechanischer Widerstand, den ein Feststoff dem Eindringen eines anderen Körpers entgegensetzt.          |
|    | <b>Halbleiter:</b> Festkörper, deren elektrische Leitfähigkeit zwischen der von Leitern und Nichtleitern liegt.            |
|    | <b>Werkstoff:</b> Materialien im festen Aggregatzustand, aus denen Bauteile und Konstruktionen hergestellt werden.         |
|   | <b>Organisches Grundelement:</b> Sauerstoff, Kohlenstoff, Wasserstoff und Stickstoff sind die Grundstoffe aller Lebewesen. |
|  | <b>Mengenelement:</b> Mineralstoffe, die in in mittelgroßen Mengen im Körper vorkommen – viele davon im Wasser gelöst.     |
|  | <b>Spurenelement:</b> Sind für den Menschen lebensnotwendig, kommen aber nur in sehr kleinen Mengen im Körper vor.         |
|  | <b>Erstickend:</b> Inertgase können bei zu hoher Konzentration in geschlossenen Räumen zur Erstickung führen.              |