

MONSTER-KLATSCH

Ein monstermäßiges Reaktionsspiel für 2-5 Monsterexperten ab 6 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Nadine Reitz
Redaktion: Robin Eckert
Spieldauer: 5-10 Minuten

SPIELINHALT

- 4 Monsterhände
- 36 Monsterplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



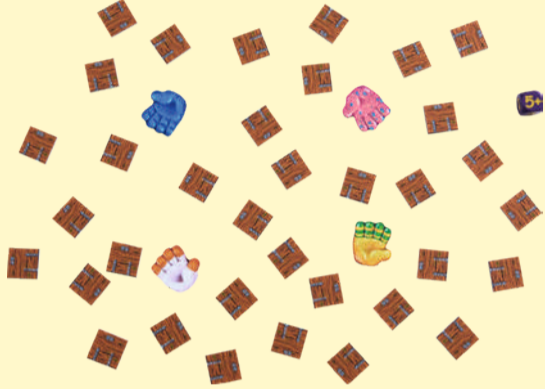
SPIELIDEE

Habt ihr schon mal unter eine der vielen winzigen Falltüren geguckt? Na dann wisst ihr ja, dass hier die kleinen Monster wohnen! Klatsch zur rechten Zeit die richtigen Monster ab und schon kommen sie mit zu dir. Na, wer von euch feiert die größte Monsterparty aller Zeiten?

Ziel des Spiels ist es, die meisten Monsterplättchen zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die vier Monsterhände mit etwas Abstand zueinander in die Tischmitte, sodass jeder von euch sie gut sehen und erreichen kann. Dreht alle Plättchen um, damit die Falltür nach oben zeigt. Mischt sie und verteilt sie nun rings um die Monsterhände in der Tischmitte. Haltet den Würfel bereit.



Vor Spielbeginn öffnet jeder von euch eine beliebige Falltür, indem er ein Monsterplättchen umdreht.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Der Spieler, der zuletzt im Keller war, beginnt und darf würfeln:
Jetzt sind **alle Spieler gleichzeitig** dran.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- 1, 2, 3, 4** Von welcher Monsterart siehst du **genauso viele** Köpfe auf den offenen Plättchen, wie die Zahl, die der Würfel gerade anzeigt?
- 5+** Von welcher Monsterart sind 5 Köpfe oder sogar noch mehr auf den offenen Plättchen in der Tischmitte zu sehen?
- 0** Von welcher Monsterart ist überhaupt kein Kopf zu sehen?

Jetzt heißt es schnell sein!

Jeder versucht, die entsprechende Monsterhand abzuklatschen!

Hast du als Erster eine richtige Monsterhand abgeklatscht?
Sehr gut, dann nimm dir eines der zugehörigen Monster-Plättchen aus der Tischmitte und lege es mit der Falltürseite nach oben vor dir ab.

Der Spieler, der beim Würfelergebnis „0“ am schnellsten eine richtige Hand abgeklatscht hat, nimmt sich eine beliebige geschlossene Falltür aus der Tischmitte und legt diese vor sich ab.

Gibt es mehrere Monsterarten in der gesuchten Anzahl?
Dann können auch mehrere Monsterhände abgeklatscht und somit auch mehrere Plättchen gewonnen werden. Aber: Man kann nie mehr Monsterhände abklatschen als man selbst Hände hat!

Gibt es die gesuchte Anzahl an Monsterköpfen nicht?
Dann wird nicht geklatscht und du darfst eine neue Falltür öffnen.

Hast du eine falsche Monsterhand abgeklatscht?
Du darfst in dieser Runde keine weitere Hand abklatschen und gehst leer aus.

Jetzt ist der Nächste dran und darf würfeln.

SPIELEUDE

Sobald ein Spieler eine Falltür öffnen oder zu sich nehmen soll, aber keine geschlossene Falltür mehr in der Tischmitte liegt, ist das Spiel sofort vorbei. Zählt nun alle eure Plättchen. Der Spieler mit den meisten Plättchen feiert die größte Monsterparty!

Ihr seid schon erfahrene Monster-Klatscher? Dann spielt doch einmal mit folgenden Änderungen:
Wer eine Monsterhand abklatscht, deren Anzahl an Monstern nicht dem Würfelergebnis entspricht, darf diese Runde keine weitere Hand abklatschen und muss eines seiner Plättchen (sofern er bereits welche gesammelt hat) in die Tischmitte zurücklegen.
Zudem zählt ihr am Ende des Spiels nicht einfach eure Plättchen, sondern die darauf abgebildeten Monsterköpfe. Falls ihr während des Spiels geschlossene Falltüren zu euch nehmt, dürft ihr diese erst am Spielende öffnen und schauen, wie viele Monsterköpfe sich darunter verbergen. Der Spieler, der die meisten Monster vor sich versammeln konnte, gewinnt.

Monster und ihre Hände:



MONSTER HIGH-FIVE

A monstrous reaction game for 2-5 monster experts ages 6 and up.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Game Developer: Robin Eckert
Playing time: 5-10 minutes

CONTENTS

- 4 monster hands
- 36 monster tiles
- 1 die
- 1 rulebook



GAME SUMMARY

Have you ever looked under one of the tiny trap doors? Well, then you already know that that's where the little monsters live! High-five the right monster at the right time and they will come home with you. Which one of you will be celebrating the biggest monster party of all time?

The aim of the game is to high-five and collect the most monster tiles.

GAME SETUP

Spread out the four monster hands in the middle of the table where everyone can see and easily reach them. Turn over all the tiles so that their trap door sides are face up. Mix them up and spread them around the monster hands in the middle of the table. Have the die ready.



Then, each player flips over one trap door tile to reveal the monster within.

HOW TO PLAY

Take turns rolling the die each round in a clockwise direction. The player who was in the basement most recently is the first player to roll the die. When the die stops, **all players** try to react at the same time.

What does the die show?

- 1, 2, 3, 4** Which type of monster can you see that is showing the **same number of heads** as the number rolled on the die?
- 5+** Which type of monster is showing 5 or even more heads on the face-up tiles in the middle of the table?
- 0** Which type of monster isn't showing a head at all?

Now you need to be quick!

Everyone tries to high-five the correct monster hand first!

Were you the first to high-five the correct monster hand?
Great! Then take the matching monster tile from the middle of the table and place it in front of you with the trap door side facing up.

The player that high-fives the correct hand when the die shows a "0" can take any closed trap door from the middle of the table and place it in front of them.

What if there is more than one kind of monster matching the die number?
Then more than one monster hand can be high-fived, and more than one tile can be won. However, You can only high-five as many monster hands as the number of hands you have!

What if there aren't the same number of monster heads showing as the number you're looking for?
Then nothing should be high-fived and the current player opens another trap door.

Did you high-five the wrong monster hand?
Then you can't high-five again in this round and you go empty-handed.

Now the next player takes their turn and rolls the die.

END OF THE GAME

The game is over as soon as a player wants to open or take a trap door, but there are no more closed trap doors in the middle of the table. Now count all of your tiles. The player with the most tiles wins and gets to celebrate the biggest monster party!

Do you already know how to high-five monsters? Then play with the following changes:

Anyone who high-fives a monster hand that doesn't match the roll of the dice can't high-five any more hands this round and has to place one of their tiles (assuming they've already collected some) back in to the middle of the table.

In addition, at the end of the game instead of counting tiles, you'll count the monster heads shown on them. If you've earned any closed trap doors during the game, do not turn them over until the end of the game to see how many monster heads you've found. The player who collects the most monsters wins the game.

Monsters and their hands:



CLAC, LE MONSTRE !

Un jeu de réactivité drôle pour 2 à 5 « monstrolgues » à partir de 6 ans.

Auteurs : Kristin Dittmann
Illustration : Nadine Reitz
Rédaction : Robin Eckert
Durée de la partie : 5 à 10 minutes

CONTENU DU JEU

- 4 mains de monstre
- 36 tuiles « monstre »
- 1 dé
- 1 règle du jeu



IDÉE DE JEU

Avez-vous déjà soulevé une des nombreuses petites trappes pour regarder à l'intérieur ? Si tel est le cas, vous savez déjà qu'elles abritent le monde des petits monstres ! Vite, attrapez les bons monstres et ils vous suivront. Et profitez-en pour organiser une très grande fête avec vos amis les monstres !

Le but du jeu est de réunir le plus grand nombre de tuiles « monstre ».

PRÉPARATION DU JEU

Posez les quatre mains de monstre au milieu de la table en les écartant les unes des autres pour que chacun d'entre vous puisse bien les voir et les atteindre. Retournez toutes les tuiles face « trappe » visible. Mélangez-les et répartissez-les tout autour des mains de monstre au milieu de la table. Préparez le dé.



Avant de commencer la partie, chacun d'entre vous ouvre une trappe en retournant une tuile « monstre ».

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est rendu à la cave en dernier commence et lance le dé :
A présent, **tous les joueurs jouent en même temps.**

Qu'indique le dé ?

- 1, 2, 3, 4** Cherche le type de monstre dont tu vois **exactement le même nombre** de têtes sur les tuiles faces visibles que de points sur le dé.
- >5** Cherche le type de monstre dont tu vois 5 têtes ou plus sur les tuiles faces visibles au milieu de la table.
- 0** Cherche le type de monstre dont tu ne vois aucune tête.

Il faut maintenant être rapide !

Chacun tente de toucher la main de monstre correspondante !

Tu es le premier à avoir touché la bonne main de monstre ?
Parfait ! Prends une des tuiles « monstre » de ce type au milieu de la table et pose-la côté « trappe » visible devant toi.

Le joueur qui a touché une bonne main en premier avec le dé indiquant « 0 » prend une trappe fermée au choix au milieu de la table et la place devant lui.

Et s'il y a plusieurs types de monstres en nombre adéquat ?
On peut alors toucher plusieurs mains : il est donc possible de gagner plusieurs tuiles. Mais attention : on ne peut jamais toucher plus de mains de monstres qu'on a soit même de mains !!

S'il n'y a pas le nombre de têtes de monstre demandé ?
On ne touche aucune main et on ouvre une nouvelle trappe.

Et si tu as touché la mauvaise main de monstre ?
Tu ne peux plus toucher d'autre main pendant cette manche et tu repars bredouille.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur doit ouvrir ou prendre une trappe, mais qu'il n'y a plus de trappe fermée au milieu de la table, la partie s'achève. Comptez maintenant toutes vos tuiles. Le joueur qui a le plus grand nombre de tuiles célèbre la plus grande fête des monstres !

Vous avez l'habitude de jouer à Clac, le monstre ! Vous pouvez aussi jouer en apportant les modifications suivantes :

Celui qui touche une main correspondant à un type de monstres dont le nombre ne correspond pas au dé ne peut plus toucher de main durant cette manche et doit remettre une de ses tuiles (s'il en a déjà réuni) au milieu de la table.

De plus, à la fin de la partie, vous ne comptez pas simplement vos tuiles, mais le nombre de têtes représentées dessus. Si vous prenez des trappes fermées pendant la partie, vous ne pourrez ni les ouvrir et ni regarder le nombre de têtes de monstres représentées avant la fin de la partie. Le joueur qui a réuni le plus de monstres devant lui remporte la partie.

Les monstres et leur main :



MONSTERVANGST

Een monsterachtig reactiespel voor 2-5 monsterexperts vanaf 6 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Redactie: Robin Eckert
Duur van het spel: 5-10 minuten

SPELINHOUD

- 4 monsterhanden
- 36 monsterkaartjes
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



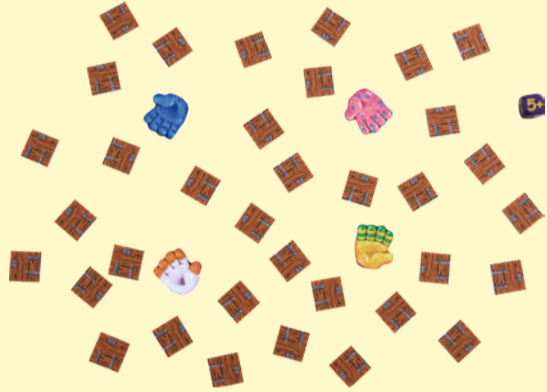
SPELIDEE

Heb je al onder een van de vele valluikjes gekeken? Dan weet je dat hier kleine monstertjes wonen! Tik het snelst de juiste monstertjes aan, dan komen ze met je mee. Wie van jullie viert het grootste monsterfeest aller tijden?

Het doel van het spel is om de meeste monsterkaartjes te verzamelen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg de vier monsterhanden met wat ruimte ertussen in het midden van de tafel, zodat iedereen ze goed kan zien en erbij kan. Draai alle kaartjes om met het valluik naar boven. Meng de kaartjes en verspreid ze rond de monsterhanden in het midden van de tafel. Houd de dobbelsteen bij de hand.



Voor het begin van het spel opent iedereen een willekeurig valluik door een monsterkaartje om te draaien.

SPELVERLOOP

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die het laatst in de kelder was, begint en mag met de dobbelsteen gooien. Vervolgens zijn **alle spelers tegelijkertijd** aan de beurt.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- 1, 2, 3, 4** Van welk monster zie je **precies evenveel** hoofdjes op de kaartjes als het getal op de dobbelsteen?
- 5+** Van welk monster zijn 5 of zelfs nog meer hoofdjes op de kaartjes in het midden van de tafel te zien?
- 0** Van welk monster is helemaal geen hoofd te zien?

Nu moet je snel zijn!

Iedereen probeert de juiste monsterhand aan te tikken!

Heb je als eerste een goede monsterhand aangetikt?

Heel goed, neem dan één van de bijbehorende monsterkaartjes van het midden van de tafel en leg het met de valluikant naar boven voor je.

De speler die bij het dobbelgetal „0“ het snelst op een goede hand heeft getikt, neemt een gesloten valluik van het midden van de tafel en legt dit voor zich.

Zijn er meer monsters in het juiste aantal?

Dan kunnen meerdere monsterhanden worden aangetikt en dus ook meerdere kaartjes worden gewonnen. Maar: je kunt nooit meer monsterhanden aantikken dan je handen hebt!

Is het gezochte aantal monsterhoofdjes er niet?

Dan tik je niets aan en open je een nieuwe valluik.

Heb je een verkeerde monsterhand aangetikt?

Dan mag je deze ronde geen hand meer aantikken en kun je geen kaartje winnen.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler een valluik moet openen of moet pakken, maar er geen gesloten valluik meer in het midden van de tafel ligt, is het spel afgelopen. Tel nu al je kaartjes. De speler met de meeste kaartjes viert het grootste monsterfeest!

Zijn jullie al ervaren monstervangers? Speel het spel dan nog eens met de volgende wijzigingen:

Wie een monsterhand aantikt waarvan het aantal monsters niet overeenkomt met het getal op de dobbelsteen, mag deze ronde geen hand meer aantikken en moet een van zijn kaartjes (als hij al kaartjes heeft verzameld) midden op tafel terugleggen. Verder tel je aan het einde van het spel niet je kaartjes, maar het aantal afgebeelde monsterhoofden. Als je tijdens het spel gesloten valluiken bij je neemt, mag je ze pas aan het einde van het spel omdraaien en kijken hoeveel monsterhoofden eronder verborgen zitten. De speler die de meeste monsters voor zich heeft verzameld, wint.

Monsters en hun handen:



¡CHÓCALA, MONSTRUO!

Un monstruoso juego de reacción para 2 – 5 expertos en monstruos con edades a partir de 6 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustración: Nadine Reitz
Redacción: Robin Eckert
Duración del juego: 5 - 10 minutos

CONTENIDO DEL JUEGO

- 4 manos de monstruo
- 36 fichas de monstruos
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



IDEA DE JUEGO

¿Habéis mirado alguna vez debajo de alguna de las numerosas trampillas diminutas? Entonces, ya sabéis que aquí habitan los pequeños monstruos. Llama a los monstruos adecuados en el momento justo y se irán contigo. ¿Quién de vosotros celebrará la mayor fiesta monstruosa de todos los tiempos?

El objetivo del juego es acumular el mayor número de fichas de monstruos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad las cuatro manos de monstruo separadas unas de otras en el centro de la mesa, de modo que queden visibles y al alcance de todos. Poned todas las fichas boca abajo para que muestren el lado de la trampilla. Mezcladlas bien y distribuidlas en torno a las manos de los monstruos en el centro de la mesa. Preparad el dado.



Antes de empezar a jugar, cada uno de vosotros abre una de las trampillas dándole la vuelta a una ficha de monstruo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza lanzando el dado quien haya bajado recientemente a un sótano. A continuación, **todos jugáis al mismo tiempo.**

¿Qué muestra el dado?

- 1, 2, 3, 4** ¿Qué monstruo se repite **tantas veces como puntos** indica el dado en las fichas que se encuentran boca arriba?
- 5+** ¿Qué monstruo se repite 5 o más veces en las fichas que se encuentran boca arriba?
- 0** ¿Qué monstruo no aparece ninguna vez?

Ahora, ¡hay que ser rápidos!

¡Todos intentáis al mismo tiempo chocar la mano correcta!

¿Has sido el primero en chocar la mano adecuada?

Muy bien, en ese caso, coges del centro de la mesa una de las fichas de monstruo que le corresponda y la colocas delante de ti con el lado de la trampilla hacia arriba.

Si en el dado ha salido el «0», el jugador que choque más rápido la mano correcta coge una trampilla cerrada del centro de la mesa y se la coloca delante.

¿Varios tipos de monstruos se corresponden con la cantidad buscada?

Entonces, podréis chocar varias manos y, con ello, tendréis la oportunidad de ganar varias fichas. No obstante ¡no se pueden chocar más manos de las que se tienen!

¿Ningún monstruo aparece el número de veces necesario?

En ese caso, no se chocará ninguna mano y podrás dar la vuelta a una nueva trampilla.

¿Has chocado una mano incorrecta?

Quedas fuera de juego durante esta ronda y no ganas ninguna ficha.

Seguidamente, es el turno del siguiente jugador, que lanza el dado.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Cuando un jugador abra o gane una trampilla pero ya no queden trampillas cerradas en el centro de la mesa, el juego acabará de inmediato. Ahora, contáis las fichas que habéis conseguido. Quien tenga el mayor número de fichas celebrará una gran fiesta monstruosa.

¿Ya sois jugadores experimentados? Entonces, jugad introduciendo los siguientes cambios:

Quien choque una mano de monstruo incorrecta, no podrá continuar chocando manos durante esta ronda y además deberá devolver una de sus fichas al centro de la mesa (siempre y cuando disponga de alguna). Al final del juego, no contaréis vuestras fichas, sino el número de monstruos que aparece en ellas. Si habéis acumulado trampillas cerradas, no será hasta la finalización del juego cuando podáis abrirlas y mirar cuántos monstruos se esconden tras ellas. Gana quien haya sido capaz de conseguir la mayor cantidad de monstruos.

Los monstruos y las manos que les corresponden:



MOSTRO, BATTI CINQUE!

Un gioco di reazione mostruoso, per 2-5 esperti di mostri a partire da 6 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Nadine Reitz
Testo: Robin Eckert
Durata del gioco: 5-10 minuti

DOTAZIONE DEL GIOCO

- 4 mani di mostro
- 36 tessere mostro
- 1 dado
- 1 istruzioni di gioco



IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Avete mai guardato cosa si nasconde sotto una piccola botola? Sì? Allora saprete sicuramente che lì vivono dei mostriciattoli! E, se al momento giusto darete il cinque ai mostri giusti, questi verranno da voi. Chi di voi festeggerà insieme ai mostri la festa più grande di tutti i tempi?

Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di tessere mostro.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponete al centro del tavolo le quattro mani di mostro, distanziandole un po' fra loro, in modo che ciascuno di voi possa vederle e raggiungerle agevolmente. Girate le tessere in modo tale che le botole siano rivolte verso l'alto. Mescolatele e sparpagiatele al centro del tavolo tutt'intorno alle mani di mostro. Tenete pronto il dado.



Prima di iniziare a giocare, ciascuno di voi apre una botola a piacere girando una tessera mostro.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Inizia, tirando il dado, il giocatore che è stato più di recente in una cantina. Ora **tutti i giocatori** giocano **contemporaneamente.**

Cosa è uscito sul dado?

- 1, 2, 3, 4** di quale tipo di mostro vedi sulle tessere scoperte un numero di teste **esattamente uguale** a quello uscito sul dado?
- >5** di quale tipo di mostro vedi sulle tessere scoperte 5 o più teste?
- 0** di quale tipo di mostro non si vede sulle tessere scoperte neanche una testa?

Ora bisogna essere veloci!

Ognuno di voi cerca di dare il cinque alla mano di mostro corrispondente al tipo di mostro cercato!

Sei stato il primo a dare il cinque alla mano di mostro giusta?

Molto bene, allora prendi dal centro del tavolo una delle tessere mostro corrispondenti e mettila davanti a te con la botola rivolta verso l'alto.

Il giocatore che, dopo che sul dado è uscito uno "0", è stato il più veloce a dare il cinque alla mano giusta, può prendere una botola chiusa a piacere dal centro del tavolo e metterla davanti a sé.

Ci sono più tipi di mostro con il numero di teste cercato?

Allora si può dare il cinque a due mani e ottenere così due tessere. Non si può dare il cinque a più mani di mostro di quante se ne hanno!

Non c'è il numero giusto di teste di mostro?

Allora non si dà il cinque a nessuna mano, ma si può aprire un'altra botola.

Hai dato il cinque alla mano di mostro sbagliata?

In questo giro non puoi dare il cinque a nessun'altra mano e resti così ... a mani vuote!

Il turno passa al prossimo giocatore, che tira il dado.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore dovrebbe aprire o prendere una botola, ma non ci sono più botole chiuse al centro del tavolo. Contate le vostre tessere. Il giocatore che ne ha raccolte di più può festeggiare con i mostri la più grande festa di tutti i tempi!

Siete già molto esperti nel dare il cinque ai mostri? Allora potete giocare con le seguenti modifiche:

Chi dà il cinque alla mano di un mostro che non corrisponde al numero uscito sul dado, per quel giro non può dare il cinque a nessun'altra mano di mostro e deve rimettere al centro del tavolo una delle sue tessere (se ne ha già raccolte). Inoltre, alla fine del gioco non contate le tessere, ma il numero delle teste di mostro su esse raffigurate. Se, durante il gioco, avete preso delle botole chiuse, potrete scoprirle solo alla fine per vedere quante teste di mostro nascondono. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di mostri.

I mostri e le loro mani:

