

Ein schrecklich schönes Stichspiel für 2-4 Monster-Fans ab 3 Jahren.

Autoren: Patrick Tonn, Robin Eckert
Illustration: Gabriela Silveira
Redaktion: Patrick Tonn
Spieldauer: 5-10 Minuten

Spielinhalt

36 Monsterkarten, 1 Spielanleitung

Die Monster sind los! Und natürlich stechen die Ungeheuer mit den meisten Augen, Armen, Beinen, Hörnern oder Zähnen die anderen aus. Wer die Eigenschaften seiner kleinen Monsterfreunde und die Karten der Mitspieler am besten einschätzt, ist der neue Meister.

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Monsterkarten ergattert zu haben.

Spielvorbereitung

Mischt die Monsterkarten gut durch und legt sie als verdeckten Monsterstapel in die Tischmitte. Wer am monstermäßigsten fauchen oder knurren kann, darf anfangen und die Spielschachtel vor sich legen. Sie zeigt euch immer, wer gerade an der Reihe ist.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, zieht jedes Kind – angefangen bei dir – verdeckt eine Karte vom Monsterstapel und nimmt sie auf die Hand. Lege deine Monsterkarte vor dich und sage dabei an, welches Monstermerkmal du vergleichen willst. Die fünf Monstermerkmale sind: Augen, Zähne, Hörner, Arme und Beine. Nun legen auch die anderen ihre Monsterkarte vor sich. Vergleicht gemeinsam, welches Monster vom angesagten Merkmal das meiste besitzt.

- Ein Monster hat vom angesagten Merkmal eindeutig das meiste? Monsterstark!



Das Kind mit dem Sieger-Monster nimmt sich alle Karten, die gerade ausliegen und legt sie verdeckt vor sich ab.

- Mehrere Monster haben vom angesagten Merkmal das meiste? Bei so einem Unentschieden lasst ihr alle Monsterkarten in der Mitte liegen. Sie können gleich in der nächsten Runde wieder ergattert werden!

Die Schachtel wird im Uhrzeigersinn an das nächste Kind weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

Hinweis: Jedes Monster hat bestimmte Merkmale und keins ist wie das andere. Die orangefarbenen Krabbler haben z. B. ganz viele Beine, aber dafür keine Arme.



Spielende

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und ihr deshalb keine Karten mehr ziehen könnt, endet das Spiel. Falls es zuletzt ein Unentschieden gab, bleiben die nicht ergatterten Karten liegen.

Nehmt jetzt den Stapel mit all euren ergatterten Monster-Karten in die Hand und legt gleichzeitig ein Monster nach dem anderen vor euch ab. Wer die meisten Monster ablegen kann, gewinnt!

Variante für erfahrene Monster-Bändiger

Die Regeln bleiben grundsätzlich gleich, bis auf eine Änderung: Zu Beginn erhält jedes Kind drei Karten vom Monsterstapel und auch am Anfang jeder Runde wird wieder auf drei Karten nachgezogen. So habt ihr beim Auslegen eurer Monster immer die Auswahl aus drei verschiedenen Karten.

A monstrously fun trumps game for 2 to 4 monster collectors ages 3 years and up.

Game Designers: Patrick Tonn, Robin Eckert
Illustrator: Gabriela Silveira
Game Developer: Patrick Tonn
Playtime: 5-10 minutes

Contents

36 monster cards, 1 rulebook

The monsters are loose! And naturally the monsters with the most eyes, arms, legs, horns or teeth trump the ones with less. The player who is best at assessing the features of their own monsters and guessing the cards of other players will be the new monster master.

The goal of the game is to have won the most monster cards by the end.

Game Setup

Shuffle the monster cards well and place them as a face-down monster stack in the center of the table. The player who can best hiss or growl like a monster can start and places the game box in front of them. This always shows whose turn it is.

How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. Every round, starting with the player with the game box in front of them, everyone takes one card from the monster stack and puts it into their hand.

The starting player then places their monster card face-up in front of them and announces which monster feature they want to compare. The five monster features are: Eyes, teeth, horns, arms and legs.

Now, the other players also lay their monster cards face-up in front of themselves. Everyone compares which monster has most of the announced feature.

- Does one monster have the most of the announced feature? Monstrously good!



Note: Each monster has different features, no two are the same. The orange Crawlies, for example, have a lot of legs but no arms.

End of the Game

The game ends once the draw pile has been used up and no more cards can be drawn. If the most recent round ended in a tie, these unclaimed cards remain in the center.

Everyone takes the pile of monster cards they have won and at the same time places one monster card after another in front of them. The player with the most monsters wins.

Experienced Monster Wranglers Variant

The rules remain the same apart from one difference – at the start of the game, each player takes three cards from the monster stack, and at the beginning of each round, everyone’s hand is filled up to three cards. This means that you can always choose from three different cards when laying down your monster.



The player with the winning monster takes all the cards that have been played and not claimed yet, and places them face-down in front of them.

- Do multiple monsters have the most of the announced feature? If there is a tie, all the monster cards stay in the middle to be won in the next round.

The box is passed to the next player in a clockwise direction and a new round begins.

Un jeu de levée à la fois charmant et effrayant pour 2 à 4 amateurs de monstres à partir de 3 ans.

Auteurs : Patrick Tonn, Robin Eckert
Illustration : Gabriela Silveira
Rédaction : Patrick Tonn
Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Contenu du jeu

36 cartes de monstres, 1 règle du jeu

Les monstres sont de sortie ! Bien évidemment, les créatures qui ont le plus grand nombre d’yeux, de bras, de jambes, de cornes ou de dents surpassent les autres. Celui qui estime au mieux les attributs de ses petits amis monstrueux et des cartes des autres joueurs est le nouveau maître des monstres.

Le but du jeu est de réunir le plus de cartes de monstres à la fin de la partie.

Préparation du jeu

Mélangez bien les cartes de monstres et posez-les, faces cachées, en formant une pile de monstres au milieu de la table. Celui qui grogne ou mugit le plus féroce ment commence et pose la boîte du jeu devant lui. Elle vous indique toujours à qui vient le tour.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une montre. Lorsque vient ton tour, chaque enfant, à commencer par toi, tire une carte face cachée dans la pioche de monstres et la prend dans sa main.

Pose ta carte de monstre devant toi et annonce quel attribut des monstres tu souhaites comparer. Les cinq attributs de monstres sont : yeux, dents, cornes, bras et jambes.

Ensuite, les autres joueurs posent leur carte de monstre devant eux. Comparez les cartes ensemble pour déterminer lequel des monstres est le mieux pourvu de cet attribut.

- Un monstre est clairement le champion pour cet attribut ? Monstrueusement fort !



Remarque : Les monstres possèdent leurs propres attributs et ils sont tous différents. Par exemple, les Gambettes orange ont beaucoup de jambes, mais pas de bras.

Fin de la partie

Le jeu s’achève lorsque la pioche est épuisée et que vous ne pouvez donc plus piocher de cartes. Si jamais il y a une égalité à la dernière manche, les cartes qui n’ont pas pu être gagnées restent posées.

Prenez maintenant votre pile de cartes gagnées en main et posez simultanément un monstre, puis un deuxième et ainsi de suite. Celui qui pose le plus de monstres remporte la partie !

Variante pour dompteurs de monstres expérimentés

Les règles restent identiques, à une différence près : au début, chaque enfant reçoit trois cartes de la pioche de monstres et au début de chaque manche, ils piochent à nouveau pour avoir trois cartes chacun. Ainsi, lorsque vous posez votre monstre, vous avez toujours le choix entre trois cartes différentes.



Een schrikbarend mooi spel voor 2-4 monsterfans vanaf 3 jaar.

Auteurs: Patrick Tonn, Robin Eckert
Illustraties: Gabriela Silveira
Redactie: Patrick Tonn
Speelduur: 5-10 minuten

Spelinhoud

36 monsterkaarten, 1 handleiding

De monsters zijn ontsnapt! En natuurlijk steken deze lelijkaards elkaar naar de kroon met de meeste ogen, armen, benen, hoorns of tanden. Wie de eigenschappen van zijn/haar kleine monstervriendjes en de kaarten van zijn/haar medespelers het beste inschat, is de nieuwe monstermeester.

Het doel van het spel is om op het einde de meeste monsterkaarten te hebben.

Spelvoorbereiding

Schud de monsterkaarten en leg ze in een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel. Wie het monsterlijkst kan sissen of knorren, mag beginnen en de spel-doos voor zich neerleggen. Zo zie je telkens wie aan de beurt is.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent, trekt iedereen - te beginnen bij jou - een kaart van de monsterkaartstapel zonder dat de anderen zien wat je trekt. Neem de kaart in je hand. Leg je monsterkaart voor je neer en vertel welk monsterkenmerk je wilt vergelijken. De vijf monsterkenmerken zijn: ogen, tanden, hoorns, armen en benen.

Nu leggen de anderen hun monsterkaarten voor zich neer. Vergelijk gezamenlijk welk(e) monster(s) de meeste van het gezochte kenmerk heeft/hebben.

- Heeft één monster de meeste van de gezochte kenmerken? Monsterlijk!

Het kind met het winnende monster neemt alle kaarten die op de tafel liggen en legt ze voor zich neer met de afbeelding naar beneden.

- Hebben meerdere monsters de meeste van de gezochte kenmerken? In dat geval laten jullie alle monsterkaarten in het midden liggen. Die kunnen in de volgende ronde verzameld worden!

De doos wordt met de klok mee aan het volgende kind doorgegeven en een nieuwe ronde begint.

Opmerking: Elk monster heeft bepaalde kenmerken en geen enkel monster is gelijk. De oranje Krabbelaars hebben bijvoorbeeld heel veel poten, maar geen armen.



Einde van het spel

Wanneer de afneemstapel opgebruikt is en er dus geen kaarten meer getrokken kunnen worden, is het spel afgelopen. Bij gelijk spel blijven de niet verzamelde kaarten liggen. Neem nu de stapel met al je verzamelde monsterkaarten in je hand en leg gelijktijdig het ene monster na het andere voor je neer. Wie de meeste monsters kan neerleggen, wint!

Varianten voor ervaren monstervangers

De regels blijven in principe hetzelfde, op een wijziging na: om te beginnen krijgt elk kind drie kaarten van de monsterstapel en bij het begin van elke ronde worden weer eens drie kaarten nagetrokken. Op deze manier hebben jullie bij het neerleggen van jullie monsters de keuze uit drie verschillende kaarten.



Un juego de bazas terriblemente divertido, para 2-4 aficionados a los monstruos a partir de 3 años.

Autores: Patrick Tonn, Robin Eckert
Ilustración: Gabriela Silveira
Redacción: Patrick Tonn
Duración de la partida: 5-10 minutos

Contenido del juego

36 cartas de monstruos, 1 instrucciones del juego

¡Los monstruos andan sueltos! Y, por supuesto, cuantos más ojos, brazos, piernas, cuernos o dientes, más impresionan. Quien mejor evalúe las propiedades de su pequeño amigo monstruoso y las cartas del resto de jugadores será el nuevo jefe de los monstruos.

El objetivo del juego es reunir el mayor número de cartas de monstruos.

Preparación del juego

Mezclad bien las cartas de monstruos y colocadlas en una pila boca abajo, en el centro de la mesa. Quien sea capaz de hacer el gruñido o el bufido más monstruoso puede comenzar poniendo la caja del juego delante suyo. Esto os permitirá saber siempre a qué jugador le toca.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cuando te toque a ti, cada jugador (empezando por ti) roba un carta de la pila monstruosa y la sostiene en la mano, sin mostrarla.

Deja la carta de monstruos delante tuyo y di qué característica monstruosa quieres comparar. Las cinco características monstruosas son: ojos, dientes, cuernos, brazos y piernas. Los demás jugadores ponen su carta de monstruos delante suyo. Comparad juntos qué monstruo tiene más abundancia de esa característica.

- ¿Está claro que uno de los monstruos tiene la mayor abundancia de esa característica?

¡Sois unos monstruos! El jugador con el monstruo vencedor se queda todas las cartas que habíais puesto y las deja boca abajo delante suyo.

- ¿Hay varios monstruos que tienen la mayor abundancia de esa característica? En caso de empate, se dejan todas las cartas de monstruos en el centro. Se podrán recoger en la siguiente ronda.

Se entrega la caja al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y comienza una nueva ronda.

Nota: Cada monstruo tiene unas características determinadas y ninguno es igual a los demás. Por ejemplo, el Bicho gateador de color naranja tiene un montón de piernas, pero ningún brazo.



Finalización del juego

La partida termina cuando se acaban las cartas de la pila para robar y, por lo tanto, no podéis robar más cartas. Si al final hay un empate, se dejan las cartas no recogidas. Coged ahora la pila con todas las cartas de monstruos que habéis reunido en la mano e id descartando los monstruos uno tras otro delante vuestro. Ganará quien pueda deshacerse de más monstruos.

Variante para domadores de monstruos experimentados

Las reglas son fundamentalmente las mismas, con una diferencia: al inicio cada jugador recibe tres cartas de la pila monstruosa y también roba tres al principio de cada ronda. Así, al exponer vuestro monstruo siempre podéis elegir entre tres cartas diferentes.



Un gioco di prese mostruosamente bello per 2-4 appassionati di mostri a partire da 3 anni.

Autori: Patrick Tonn, Robin Eckert
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Testo: Patrick Tonn
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Dotazione del gioco

36 carte dei mostri, 1 istruzioni di gioco

I mostri sono arrivati! E, ovviamente, le creature con più occhi, braccia, zampe, corna o denti soppiantano le altre. Chi riesce a valutare meglio le caratteristiche dei propri mostricciattoli e le carte degli altri giocatori diventa il nuovo padrone dei mostri.

Lo scopo del gioco è aggiudicarsi il maggior numero di carte dei mostri.

Preparazione del gioco

Mescolate bene le carte dei mostri e formate con esse un mazzo coperto al centro del tavolo. Chi sa soffiare o ringhiare nella maniera più simile a un mostro gioca per primo e mette la scatola del gioco davanti a sé. La scatola segnala sempre chi è attualmente di turno.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Quando è il tuo turno, ogni bambino, iniziando a te, pesca dal mazzo una carta coperta e la tiene in mano sempre coperta.

Metti la tua carta dei mostri davanti a te dicendo quale parte del corpo del mostro vuoi confrontare. Le cinque parti del corpo sono: occhi, denti, corna, braccia e zampe.

Ora anche gli altri mettono la loro carta dei mostri davanti a sé. Verificate insieme quante volte ogni mostro giocato possiede la parte del corpo richiesta.

- Un mostro ha una quantità maggiore degli altri della parte del corpo richiesta?

È mostruosamente forte! Il bambino con il mostro vincitore prende tutte le carte scoperte e le mette coperte davanti a sé.

- Più mostri hanno una quantità maggiore degli altri della parte del corpo richiesta? In caso di pareggio lasciate tutte le carte dei mostri al centro. Potranno così essere prese al prossimo giro!

La scatola passa poi al bambino successivo in senso orario: si inizia un nuovo giro.

Nota: ogni mostro ha le sue caratteristiche peculiari, nessuno è uguale agli altri. Ad esempio, i Millepiedi arancioni hanno tante zampe, ma nessun braccio.



Fine del gioco

Il gioco termina quando il mazzo di pesca si esaurisce e non potete più pescare delle carte. Se in precedenza c'era stato un pareggio, le carte non raccolte vengono lasciate dove sono.

Ciascuno prende in mano il mazzo con tutte le carte dei mostri raccolte e, contemporaneamente agli altri, depone un mostro dopo l'altro davanti a sé. Chi può deporre più mostri davanti a sé vince il gioco!

Variante per domatori di mostri esperti

Le regole sono sempre le stesse, tranne che per quanto segue: all'inizio, ogni bambino riceve tre carte dal mazzo dei mostri e anche all'inizio di ogni giro si devono avere in mano nuovamente tre carte. Quindi, quando dovete giocare un mostro, potete sempre scegliere tra tre carte diverse.

