

Kleine MONSTER

Little Monsters • Petits monstres • Kleine monsters



Habermass-Spiel Nr. 4455

Kleine Monster

Ein monsterschnelles Memospiel für **2 – 4 Spieler** von **5 – 99 Jahren**. Mit ruhigerer Variante für jüngere Kinder.

Spielidee: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe

Illustration: Oliver Freudenreich

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Aus allen Ecken des Schlosses kichert und brabbelt, blubbert und schnattert es: Viele kleine Monster haben sich im Schloss versteckt. Nur wer schnell ist und dennoch ganz genau hinschaut, behält den Überblick.

Spielinhalt:

48 Monsterkärtchen in 4 Farben

1 Holzfigur Monster

1 Würfel

1 Spielanleitung

Spielziel:

Wer ist besonders flink und findet die gesuchten Monster zuerst?

Spielvorbereitung:

Die **Monsterkärtchen** zeigen vier verschiedenfarbige Monster. Sie werden verdeckt und gemischt.

Jedes Kind erhält neun Kärtchen und ordnet sie verdeckt in drei Reihen mit je drei Kärtchen an. Alle übrigen Monsterkärtchen werden – weiterhin verdeckt – in die Schachtel gelegt und als Vorrat bereitgestellt.

Das **große Monster** kommt in die Tischmitte.
Der **Würfel** wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Wer kann die verrückteste Monstergrimasse ziehen? Du darfst das Spiel beginnen. Ihr könnt keinen Sieger bestimmen? Dann beginnt das jüngste Kind, würfelt einmal und schon fängt der Monsterspaß an. Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn:

- **Zeigt der Würfel eine Farbe**, muss möglichst schnell ein **farblich passendes Monster** gefunden werden. Alle suchen gleichzeitig unter den eigenen Kärtchen.

Achtung:

Es darf nur mit einer Hand gesucht werden, die andere muss unter dem Tisch auf den Schoß gelegt werden.

Die einzelnen Kärtchen werden kurz aufgedeckt, angeschaut und gleich wieder verdeckt.

Wer weiß, wo ein Monster der gesuchten Farbe liegt, schnappt sich das große Monster aus der Mitte und ruft: „**Gefunden!**“ Alle übrigen Kinder hören sofort auf zu suchen und schauen, ob der Rufer auch wirklich ein passendes Monster aufdecken kann.

- **Deckt das Kind tatsächlich ein Monster der gesuchten Farbe auf?**

Es nimmt das Kärtchen in die Hand, die es vorher unter dem Tisch liegen hatte. Während des weiteren Spiels hält es damit die gesammelten Kärtchen fest. Mit der anderen Hand nimmt es sich ein neues Kärtchen aus dem Vorrat und legt es – natürlich verdeckt und ohne es sich anzusehen – zu seinen übrigen acht Kärtchen.

- **Deckt das Kind ein Monster in einer anderen Farbe auf?**
Das Kärtchen wird wieder verdeckt und unter den in der Schachtel liegenden Vorrat gemischt. Das Kind zieht stattdessen ein neues verdecktes Kärtchen nach und legt es auf den frei gewordenen Platz zu seinen übrigen acht Kärtchen.

- **Wer meint, dass er kein Monster der gesuchten Farbe vor sich liegen hat**, schnappt sich das große Monster und ruft: „**Verschwunden!**“ Diese Vermutung wird geheim kontrolliert und zwar von dem Kind, das links vom Rufer sitzt.
 - **Stimmt sie**, so darf der Rufer ein beliebiges, eigenes Kärtchen in die Hand nehmen und ein neues, verdecktes aus dem Vorrat nachziehen.
 - **Stimmt sie nicht**, so tauscht der Rufer ein beliebiges seiner Kärtchen mit einem aus dem Vorrat.

- **Zeigt der Würfel das Monstersymbol?**

Jetzt schnappt ihr so schnell wie möglich nach dem Monster in der Mitte. Wer das Monster zuerst in der Hand hält, bekommt ein Monsterkärtchen aus dem Vorrat.

Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Kind **vier Monsterkärtchen** in der Hand hält und das Spiel gewinnt.

Ruhigere Spielvariante für jüngere Kinder

Wer an der Reihe ist, würfelt und darf anschließend ein Kärtchen aufdecken.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe**, so soll ein farblich passendes Monster gefunden werden.
- **Zeigt der Würfel das Monstersymbol?**
Jetzt dürfen alle mitspielen. Alle schnappen nach dem Monster in der Mitte. Wer das Monster zuerst in der Hand hält, bekommt ein Monsterkärtchen aus dem Vorrat.

Oder:

- **Zeigt der Würfel das Monstersymbol**, so darf das Kind eine Farbe ansagen und muss dann versuchen, ein passendes Kärtchen aufzudecken.



Habermaaß game nr. 4455

Little Monsters

A monstrously fast memory game for 2 – 4 players aged 5 to 99.
With more tranquil variant for younger players.

Authors: Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 10 minutes

Giggling, mumbling, muttering and quaking comes from all ends of the castle, where lots of little monsters have hidden. Only the player who is quick and looks carefully all the time, will be able to keep a good overview.

Contents:

- 48 monster cards of four colors
- 1 wooden monster counter
- 1 dice
- 1 set of game instructions

Aim of the game:

Who will be extra quick and find the monsters searched for first?

Preparation:

The **monster cards** show four monsters in different colors. Shuffle them and put them face down.

Each player gets 9 cards and arranges them face down in three rows of three cards. The remaining cards are placed back into the box, still face down and kept as a stockpile.

The **big monster** is placed in the center of the table.
Get the **dice** ready.

How to play:

Who can pull the funniest monster face? You may start. If you can not agree, the youngest player starts by throwing the dice and off goes the monster fun. Play in a clockwise direction.

- **If the dice shows a color, a monster of the corresponding color** has to be found as quickly as possible. Everybody looks at their cards.

Watch out:

You can only use one hand, the other remains underneath the table in your lap.

The cards are quickly lifted, looked at and at once again hidden.

Whoever knows where there is a monster of the right color, grabs the big monster from the center and shouts: **"Found!"**
The other players stop searching and check if the player really can uncover a corresponding monster.

- **Does the player uncover a monster of the right color?**
They take the card and put it in the hand kept underneath the table. During the whole game they hold the collected cards in this hand. With the grabbing hand they take a card from the stockpile and put it, face down of course, and without looking at it, in the gap next to their remaining eight cards.
- **Does the player uncover a monster of another color?**
The card is shuffled amongst the other stock cards in the box.

From there the player takes a new uncovered card and places it in the gap left between their eight cards.

- **Whoever thinks they don't have any monster of the right color between their cards, grabs the monster and shouts: "Disappeared!"** The player on their left then has to check this assumption, without letting the others look at the cards.
 - **If the assumption is right,** the player who shouted may take one of their cards and pass it to the hand holding the collected cards and take a new uncovered card from the stockpile.
 - **If the assumption is wrong** the shouter swaps any of his cards with one from the stockpile.
- **Does the dice show the monster?**
Everybody tries to grab the monster from the center as quickly as possible. Whoever grabs it first, gets a monster card from the stockpile.

It's the turn of the next player to roll the dice.

End of the game:

The game ends as soon as a player has collected **4 cards** thereby winning the game.

More tranquil variant for younger players

Whoever's turn it is rolls the dice and then uncovers one card.

- **If the dice shows a color**, a monster of the corresponding color has to be found.
- **If the dice shows the monster**, everybody can play at trying to catch the monster in the center. Whoever holds the monster first, gets a monster card from the provision.

Or:

- **If the dice shows the monster**, the corresponding player names a color and then has to try to uncover a corresponding card.



Jeu Habermass n° 4455

Petits monstres

Un jeu de mémoire rapide comme les petits monstres, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Avec une variante plus calme pour les joueurs les plus jeunes.

Idée : Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe

Illustration: Oliver Freudenreich

Durée d'une partie : env. 10 minutes

Dans tous les coins du château, ça rigole, ça marmonne, ça glousse et ça papote, car plein de petits monstres s'y sont cachés. Seul celui qui sera très rapide pourra les découvrir.

Contenu :

48 cartes-monstres de 4 couleurs différentes

1 pion-monstre

1 dé

1 règle du jeu

But du jeu :

Qui sera le premier à trouver les monstres recherchés et à récupérer 4 cartes ?

Préparatifs :

Les **cartes-monstres** représentent des monstres de quatre couleurs différentes. On les retourne et les mélange.

Chaque joueur prend neuf cartes et les pose face cachée devant lui en trois rangées de chacune trois cartes. Mettre les cartes restantes dans la boîte – toujours face cachée. Elles serviront de réserve.

Mettre le **monstre** au milieu de la table.
Préparer le **dé**.

Déroulement de la partie :

Celui qui va pouvoir faire la grimace la plus « monstrueuse » a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois le dé. Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Si le dé est tombé sur un point de couleur**, il faut vite trouver un **monstre de la couleur correspondante**. Tous cherchent en même temps dans leur jeu.

Attention :

Il faut chercher en se servant seulement d'une main. On laissera l'autre main sur ses genoux en la cachant sous la table.

Il faudra se dépêcher de retourner chacune de ses cartes, regarder si la carte convient et, si ce n'est pas la bonne, la retourner à nouveau (face cachée).

Dès qu'un joueur a trouvé un monstre de la couleur correspondante, il prend le pion posé au milieu de la table en disant : « **Ça y est, je l'ai trouvé !** ». Les autres joueurs s'arrêtent de chercher et vérifient si le joueur a bien trouvé le monstre qui convient.

- **Le joueur a vraiment trouvé un monstre de la couleur recherchée ?**

Il ramasse la carte avec la main qu'il avait sur ses genoux. C'est dans cette main qu'il tiendra toutes les autres cartes qu'il récupérera au cours de la partie. Avec l'autre main, il pioche une carte de la réserve et la met dans son jeu – sans la regarder, c'est-à-dire face cachée.

- **Le joueur a retourné une carte montrant un monstre d'une autre couleur ?**

La carte est à nouveau posée face cachée et mise dans la réserve en la mélangeant aux autres. Le joueur prend alors une nouvelle carte dans la réserve et la pose sans la regarder dans son jeu à l'endroit où il vient d'enlever l'autre carte.

- **Celui qui pense ne pas avoir de carte de la couleur demandée dans son jeu** prend le grand monstre en disant : « **le monstre a disparu !** ». Le joueur qui est assis à sa gauche va alors vérifier discrètement si c'est vrai.

- **Si cette supposition se vérifie**, le joueur a le droit de prendre n'importe quelle carte de son jeu et de la garder dans la main. Il la remplace en en prenant une autre dans la réserve.

- **Si cette supposition ne se vérifie pas**, le joueur remplace une carte de son jeu par une carte de la réserve.

- **Le dé est tombé sur le symbole du monstre ?**

Tous essaient de récupérer le monstre posé au milieu de la table. Celui qui tiendra le monstre en premier dans sa main prend une carte-monstre dans la réserve.

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

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a **quatre cartes-monstres** dans sa main : il gagne la partie !

Variante plus calme pour les joueurs les plus jeunes

Celui dont c'est le tour de jouer lance le dé.

- **Si le dé est tombé sur un point de couleur**, il lui faudra chercher un monstre de la couleur correspondante.
- **Si le dé est tombé sur le symbole du monstre**, tous les joueurs ont le droit de jouer. Ils essayent tous de récupérer le monstre posé au milieu de la table. Celui qui tiendra le monstre en premier dans sa main prend une carte-monstre dans la réserve.

Ou :

- **Si le dé est tombé sur le symbole du monstre**, le joueur annonce une couleur et les joueurs doivent alors trouver une carte de la couleur correspondante.



Habermass-spiel Nr. 4455

Kleine monsters

Een monsterlijk snel geheugenspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar. Met een rustigere variant voor jongere kinderen.

Spelidee: Hélène & Piere-Nicolas Lapointe

Illustraties: Oliver Freudenreich

Speelduur: ca. 10 minuten

Uit alle hoeken en gaten van het slot klinkt gegiechel en gemompel, gebrabbel en gesnater. Een heleboel kleine monsters hebben zich in het slot verstopt. Alleen wie snel is en bovendien heel goed oplet, houdt het overzicht.

Spelinhoud:

48 monsterkaartjes in 4 kleuren

1 houten monster

1 dobbelsteen

spelregels

Doel van het spel:

Wie is het handigst en vindt als eerste de gezochte monsters?

Spelvoorbereiding:

Op de **monsterkaartjes** staan monsters van vier verschillende kleuren afgebeeld. Ze worden omgekeerd en geschud.

Ieder kind ontvangt negen kaartjes en legt deze omgekeerd in drie rijen van telkens drie kaartjes neer. Alle overige monsterkaarten worden – nog steeds omgekeerd – in de doos gelegd en als voorraad klaargehouden.

Het **grote monster** wordt midden op tafel gezet.
De **dobbelsteen** ligt klaar.

Spelverloop:

Wie kan de allergekste monstergrimassen trekken? Jij mag met het spel beginnen. Kunnen jullie geen winnaar aanwijzen? Dan begint het jongste kind. Nu gaat de monsterpret beginnen. Er wordt kloksgewijs om beurten met de dobbelsteen gegooid.

- **Komt bij de dobbelsteen een kleur** boven te liggen, dan moet zo snel mogelijk een **monster van diezelfde kleur** worden gezocht. Iedereen zoekt tegelijk tussen z'n eigen kaartjes.

Opgelet:

Er mag slechts met één hand gezocht worden; de andere moet onder tafel op schoot worden gelegd.

De afzonderlijke kaartjes worden snel even omgedraaid, bekeken en onmiddellijk weer omgekeerd.

Wie weet waar een monster van de gezochte kleur ligt, grijpt snel het grote monster uit het midden en roept: „**gevonden!**“ Alle overige kinderen houden onmiddellijk op met zoeken en kijken of degene die geroepen heeft ook echt een bijpassend monster kan omdraaien.

- **Draait het kind inderdaad een monster van de gezochte kleur om?**

Het neemt het kaartje in de hand die het tot zover onder tafel hield. Gedurende het verdere spel houdt het hiermee de verzamelde kaartjes vast. Met de andere hand pakt het een nieuw kaartje uit de voorraad en legt het – natuurlijk gedekt en zonder het te bekijken – bij zijn overige acht kaartjes.

- **Draait het kind een monster van een andere kleur om?**
Het kaartje wordt opnieuw omgekeerd en tussen in de doos liggende voorraad, gestopt. In plaats hiervan trekt het kind een nieuw gedekt kaartje en legt het op de vrijgekomen plaats bij zijn overige acht kaartjes.

- **Wie denkt dat hij geen enkel monster van de gezochte kleur voor zich heeft liggen**, grijpt het grote monster en roept: „**verdwenen!**“ Deze veronderstelling wordt in het geheim gecontroleerd en wel door het kind dat links zit van degene die geroepen heeft.

- **Klopt het**, dan mag degene die geroepen heeft één van zijn eigen kaartjes naar keuze in zijn hand pakken en een nieuw, gedekt kaartje uit de voorraad trekken.

- **Klopt het niet**, dan ruilt degene die geroepen heeft een kaartje naar keuze met een ander uit de voorraad.

- **Komt het monstersymbool boven te liggen?**

Nu grijpen jullie zo snel mogelijk het monster in het midden. Degene die als eerste het monster in zijn hand houdt, krijgt een monsterkaartje uit de voorraad.

Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra een van de kinderen **vier monsterkaarten** in z'n hand houdt en zo het spel wint.

Rustigere spelvariant voor jongere kinderen

Degene die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en mag vervolgens een kaartje omdraaien.

- Als de dobbelsteen een kleur vertoont, dan moet er een monster van de bijbehorende kleur worden gevonden.
- **Vertoont de dobbelsteen het monstersymbool?**
Nu mag iedereen meespelen. Iedereen grijpt naar het monster in het midden. Wie als eerste het monster in zijn hand heeft, krijgt een monsterkaartje uit de voorraad.

Of:

- **Vertoont de dobbelsteen het monstersymbool**, dan mag het kind een kleur uitkiezen en moet vervolgens proberen om een bijpassend kaartje om te keren.

