

MonsterSlap

Un jeu de rapidité pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 368 9

Auteur : Kai Haferkamp · Illustrations : Markus Erdt

Design : handmade types, DE Ravensburger

Photos : Becker Studios · Rédaction : Monika Gohl

Alerte à Monstrosity : les Glumonstres sont lâchés ! Ce gang fait régner la terreur dans la ville et s'amuse à taper par surprise sur les Citymonstres avec ses mains gluantes.

Hiiiiiii ! Rocky Rockstar vient de se faire attraper ! Mais il n'y a pas que les Citymonstres qui soient victimes des blagues des Glumonstres : ils aiment bien aussi se coller des baffes entre eux !

Qui mettra la main sur le maximum de monstres ?

Contenu :

- ① 4 mains gluantes
- ② 4 Glumonstres
- ③ 10 Citymonstres
- ④ 1 poubelle
- ⑤ 1 roue avec une flèche et un embout
- ⑥ 4 pions



Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées. Commencer par fixer la flèche sur la roue avec l'embout, puis replacer l'ensemble dans le logement du calage. Glisser la roue sous les taquets pour qu'elle soit bien à plat.

But du jeu

Il s'agit d'attraper le maximum de monstres indiqués par la flèche à l'aide de sa main gluante. En récompense, le joueur pourra avancer son pion d'une tache. Qui atteindra le premier l'arrivée ?

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une **main gluante** et place le **Glumonstre** de la couleur correspondante devant lui. Il incarne ce monstre. Étaler les **Citymonstres** et la **poubelle** au milieu de la table, en laissant un peu d'espace entre eux. À 2 ou 3 joueurs, leur ajouter les Glumonstres restants.

Au départ, les **piens** sont placés sur l'échelle sur le bord de la boîte. Au cours de la partie, ils seront déplacés dans le sens de la flèche.



La chasse aux monstres commence



Le joueur le plus âgé fait tourner la flèche. Les autres suivront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant ce temps-là, les joueurs guettent avec impatience quel monstre va indiquer la flèche.

Tout le monde joue **en même temps** et chacun dispose d'**un seul essai** pour coller avec précision sa main gluante sur le monstre désigné.



Si la flèche indique un Citymonstre

Tous les joueurs essaient d'attraper ce monstre avec leur main gluante le plus vite possible.

Si le joueur réussit à coller sa main (ou son bras) uniquement sur ce monstre, parfait ! Il avance de **2 taches** dans le sens de la flèche. Mais si un ou plusieurs **autres** monstres sont également collés à sa main, le joueur ne peut avancer que d'**1 tache**.

Si un joueur attrape le **mauvais monstre** ou la **poubelle**, il ne se passe rien.

Si le Glumonstre indiqué par la flèche est ...

a) ... un Glumonstre adverse

Tous les joueurs, à l'exception de celui désigné par la flèche, essaient de coller leur main dessus. Le **vainqueur** gagne le droit d'avancer de **2 taches**, ou d'**1 seule** s'il attrape en plus un autre monstre ou la poubelle. Les Glumonstres qui n'appartiennent à aucun joueur sont considérés comme de simples Citymonstres.

b) ... son propre Glumonstre

Ce joueur essaie d'attraper la **poubelle**. S'il réussit, il avance son pion comme expliqué ci-dessus.

Si un adversaire attrape le Glumonstre de ce joueur **et** que celui-ci colle sa main sur la poubelle, **tous deux** gagnent le droit d'**avancer**.



Gluell

Il arrive que deux ou plusieurs joueurs collent leur main (ou leur bras) en même temps sur le monstre désigné. Chacun tire alors doucement dessus jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne. Les points sont ensuite attribués.

Si le monstre tombe, personne n'avance son pion, malheureusement.

Cela offre parfois une chance au joueur qui n'avait pas encore tapé durant ce tour... !

Fin de la partie

Dès qu'un joueur revient le premier à l'échelle, il remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs s'ils arrivent en même temps.



Quelques conseils supplémentaires :

- N'utiliser ces mains collantes que dans le cadre de ce jeu
- Il est préférable de jouer avec des mains propres, pour épargner le matériel. Si les mains collantes se salissent ou deviennent poussiéreuses au fil du temps, les nettoyer à l'eau tiède, sans ajouter de produit. Elles sont de nouveau prêtes à l'emploi !
- Jouer sur une surface lavable pour éviter les éventuelles traces laissées par les mains gluantes.
- Ne pas taper sur le visage, ni sur les cheveux, ainsi que sur les vêtements, les tapis ou autres.
- Si, dans l'effervescence de l'action, des mains devaient s'emmêler, les séparer soigneusement. Éviter toute distension !
- Très important : Ne pas les enrouler autour du cou ou des doigts !

Et maintenant, amusez-vous bien à coller des monstres !



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

MonsterSlap

Het slijmerige reactiespel voor 2–4 spelers van 5–99 jaar

Ravensburger® spel nr. 21 368 9

Auteur: Kai Haferkamp · Illustraties: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Photos: Becker Studios · Redactie: Monika Gohl

**Groot alarm in Monsterstad - de glibbermonsters zijn ontsnapt!
Deze bende boeven hangt rond in de stad en vindt het leuk om
monsters aan te raken met hun slijmerige plakhanden.**

**liiii! Rocky Rockstar is geraakt! Maar niet alleen de stadsmonsters
zijn het slachtoffer, ook elkaar slijmen ze regelmatig onder!**

Wie raakt het doel het vaakst?

Inhoud

- ① 4 plakhanden
- ② 4 glibbermonsters
- ③ 10 stadsmonsters
- ④ 1 vuilnisbak
- ⑤ 1 draaischijf met
pijl en drukknop
- ⑥ 4 speelfiguren



Vorbereiding

Maak voor het eerste spel alle onderdelen voorzichtig los uit de stansplaat. Bevestig met de drukknop de pijl op de draaischijf. Plaats die vervolgens in de uitsparing van de inzet van de doos. Schuif de schijf onder de houdertjes zodat hij stevig ligt

Doel van het spel

Probeer zo vaak mogelijk het aangewezen monster met je plakhand te grijpen. Als beloning mag je je speelfiguur een paar slijmklodders verder zetten. Wie komt als eerste aan bij de finish?

Vorbereiding

Iedereen zoekt een plakhand uit en legt een glibbermonster van dezelfde kleur voor zich neer. Jullie spelen hun rol!

Verdeel de stadsmonsters en de vuilnisbak zo over de tafel, dat er rond elke kaart wat ruimte is. Als je met maar twee of drie spelers speelt, leg je ook de niet gekozen glibbermonsters erbij.

De speelfiguren worden nu bij start gezet, op de ladder aan de rand van de doos. Tijdens het spel wordt de weg in de richting van de pijlen gevolgd.



De slijmrace begint

De oudste speler draait als eerste de draaischijf, daarna gaat de beurt met de klok mee. Iedereen kijkt gespannen, welk monster tevoorschijn komt.

Zodra de draaischijf stil ligt, **mag iedereen tegelijkertijd één keer proberen** het monster met zijn plakhand te raken.



Wijst de pijl een stadsmonster aan?

Iedereen probeert snel, dit monster met zijn plakhand te raken.

Heb je het aangewezen monster aan je plakhand kleven? Perfect! Zet je speelfiguur **twee slijmklodders** verder in de richting van de pijl. Zitten er meer kaarten vastgeplakt aan je plakhand? Dan mag je je speelfiguur **één slijmklodder** verder zetten.

Sla je op een **verkeerd monster** of op de **vuilnisbak**, dan gebeurt er niets.

Wijst de pijl een glibbermonster aan?

a) Monster van een tegenstander

Alle spelers -behalve degene die dit monster had gekozen- proberen deze te raken met hun plakhanden. **De winnaar** mag zijn speelfiguur **twee slijmklodders** verder zetten - of maar **één slijmklodder**, als hij ook andere kaarten geraakt heeft.

Glibbermonsters die niet bij een speler horen, worden op dezelfde manier behandeld als stadsmonsters

b) Je eigen glibbermonster

Wordt je eigen glibbermonster gedraaid, dan probeer je de **vuilnisbak** te raken. Lukt het je? Dan worden de speelfiguren verzet zoals hierboven is uitgelegd. Is het jou gelukt, en heeft een tegenspeler **alleen** jouw glibbermonster geraakt? Dan mogen jullie **allebei** met je speelfiguur lopen

Zijn de speelfiguren verzet, dan worden de kaarten weer op hun plek gelegd en wordt de volgende ronde gespeeld.



Slijmduel

Het komt nog wel eens voor, dat twee of meer spelers het aangewezen monster met hun plakhand hebben geraakt. Deze spelers proberen het dan net zo vaak nog een keer, totdat één iemand gewonnen heeft. Valt het monster? Dan mag deze ronde niemand zijn speelfiguur verzetten.

Dit is natuurlijk wel een kans voor de andere spelers, die deze ronde niet in het duel meededen!

Einde van het spel

Zodra een speler met zijn speelfiguur weer de ladder bereikt heeft, heeft deze gewonnen!

Er kunnen meerdere winnaars zijn, wanneer deze spelers tegelijkertijd aankomen.



Extra speeltips:

- Je kunt het beste met schone handen spelen, om het speelmateriaal schoon te houden. Wordt een plakhand toch vies? Maak deze dan met lauwwarm water zonder schoonmaakmiddel schoon. Daarna is deze weer klaar voor een nieuw spel!
- Speel het spel op een makkelijk afwasbare tafel, omdat de plakhanden restjes kunnen achterlaten.
- Ga zorgvuldig met de plakhanden om, sla hiermee dus niet in bijvoorbeeld het gezicht of haar van mensen, in tapijt of op behang.
- Hoe hoog de spanning ook oploopt in het spel, haal de plakhanden wanneer ze in elkaar vast komen te zitten rustig en voorzichtig uit elkaar! Rek ze niet uit elkaar!
- Pas goed op dat je nooit de plakhand om iemands nek of vingers wikkelt!

Zo, en nu veel glibberig, plakkerig, slijmplezier!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

