

HABA

PLUSH -O- MAT





PLUSH -O- MAT

Collect them all
with the claw!

A fun collecting game for 2 to 4 children aged 4 years and older.

Game Designer: Olivier Mahy
Artist: Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold
Editor: Imke Storch
Length of the game: approx. 20 Minuten

The mood at the annual market is cheerful and lively! One of the most popular attractions is the plush-o-mat: A long line has already formed here, because everyone wants to fish for these fluffy plush monsters. You too can try your luck and try to snatch a monster with your claw! But whether you actually make a good catch is only decided at the very end.

The person who has the most victory points at the end wins the game.

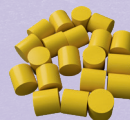
WHAT'S IN THE BOX:



4 monster boards



45 monster cards



20 scoring markers



Monster card overview and distribution:

Plush Monster



3x



9x



9x



10x



10x

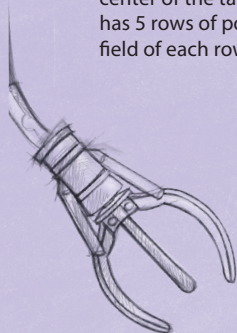
Monster Scare



4x

BEFORE YOU START:

Shuffle the 45 monster cards face-down. Draw the top 3 cards and place them face-down. They are not needed for this game. Place the remaining monster cards face-up in a grid (6 x 7) in the center of the table. Take one monster board and 5 scoring markers each. Each monster board has 5 rows of points – one row for each plush monster. Place a scoring marker in the starting field of each row. No extra monster boards and scoring markers are needed.



Game setup for 4 children

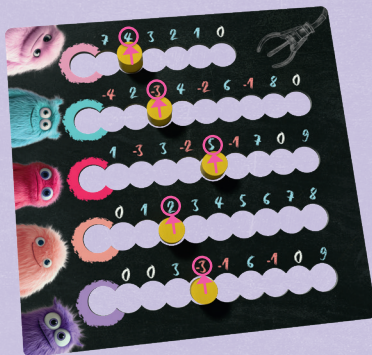


LET'S GET STARTED:

Take turns in a clockwise direction and play 2 rounds. Whoever has the softest plush animal starts.

Important:

Before you start, take a close look at the numbers above the point rows on your monster board. Depending on how many cards of the same plush monster you collect, your points will change. At the end of the game, only the numbers under where the scoring markers are located count as points.



Example

First Round

A turn always proceeds as follows:

- 1) Take 1, 2 or 3 adjacent monster cards from the center of the table.
- 2) For each card, move the scoring marker on your monster board one space in the corresponding scoring row.
- 3) Then place the cards face-down on your discard pile.

Now it's the next child's turn.





Important Rules:

- If you take 2 or 3 monster cards, they must be placed either in a row or in a column directly next to or below each other (without a gap and not diagonally).



allowed



not allowed

- If you have to move a marker past the end of a row of points during the rest of the game, it will remain in the last space.

Important: Monster Scare

If one of your cards shows the monster scare, you **immediately** scare any **other** child's plush monster. Decide which monster you want to scare. Give this child the monster scare and name the monster. Then the child places the card with the monster scare face-down on the discard pile in front of them. Then place the card with the monster scare face-down on the discard pile in front of you.

The round ends when there are no more monster cards in the center of the table.



Second Round

The scoring markers all remain at their current positions. Shuffle all 45 monster cards again face-down. Take the top 3 cards again and place them face-down. Place the remaining cards face-up in a grid (6 x 7) in the center of the table.

The next child starts in a clockwise direction and takes 1, 2 or 3 monster cards. Play according to the same rules as in the first round.



WHEN DOES THE GAME END?

The game ends after the second round. Now it's time to count your points.

Add or subtract the 5 numbers that are exactly above the spaces with the point markers from all rows of points on your monster boards. Whoever scores the highest number of points, wins! You made the best catch! If several children all have the highest number of points, you share the victory together.

Dear Children and Parents,
at www.haba-play.com/ersatzteile
it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game is available.



PLUSH -O- MAT

*Sammelt alle
mit der Kralle!*



Ein plüschiges Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren.

Autor: Olivier Mahy

Illustration: Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold

Redaktion: Imke Storch

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Auf dem Jahrmarkt ist die Stimmung fröhlich und ausgelassen! Eine besonders beliebte Attraktion ist der Plush-o-mat: Hier hat sich bereits eine lange Schlange gebildet, denn alle wollen sich diese flauschigen Plüschmonster angeln. Auch ihr versucht euer Glück und schnappt mit der Kralle zu! Doch ob ihr tatsächlich einen guten Fang macht, entscheidet sich erst ganz zum Schluss.

Wer am Ende der zweiten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



4 Monstertafeln



45 Monsterkarten



20 Punktemarker



Monsterkarten-Übersicht und Verteilung:

Plüschmonster



3x



9x



9x



10x



10x

Monsterschreck



4x

BEVOR ES LOSGEHT:

Mischt die 45 Monsterkarten verdeckt. Zieht die obersten 3 Karten und legt sie verdeckt zur Seite. Sie werden in dieser Runde nicht benötigt. Legt die restlichen Monsterkarten offen zu einem Raster (6 x 7) in der Tischmitte aus. Nehmt jeweils eine Monstertafel und 5 Punktemarker zu euch. In jeder Monstertafel sind 5 Punktereihen – eine Reihe für jedes Plüschmonster. Setzt in das Startfeld jeder Reihe einen Punktemarker. Überzählige Monstertafeln und Punktemarker werden nicht benötigt.



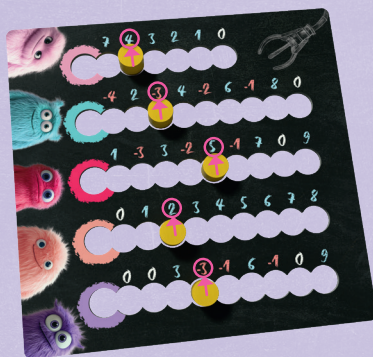
Spieldaufbau für 4 Kinder

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über 2 Runden. Wer das flauschigste Plüschtier hat, beginnt.

Wichtig:

Sieh dir vorab auf deiner Monstertafel die Zahlen über den Feldern der Punktereihen genau an. Je nachdem, wie viele Karten desselben Plüschmonsters du sammelst, ändern sich deine Punkte. Am Ende des Spiels zählen nur die Zahlen als Punkte, unter denen die Punktemarker dann stehen.



Beispiel

1. Runde

Ein Spielzug läuft immer wie folgt ab:

- 1) Nimm 1, 2 oder 3 aneinandergrenzende Monsterkarten aus der Tischmitte.
- 2) Ziehe für jede Karte den Punktemarker auf deiner Monstertafel ein Feld in der entsprechenden Punktereihe vor.
- 3) Lege danach die Karten verdeckt auf deinen Ablagestapel.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

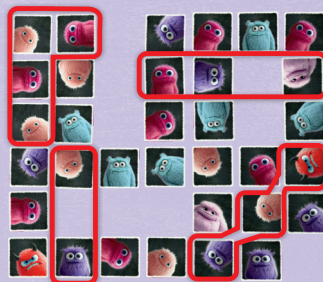


Wichtige Regeln:

- Wenn du 2 oder 3 Monsterkarten nimmst, müssen diese entweder in einer Reihe oder in einer Spalte direkt neben- bzw. untereinander liegen (ohne Lücke und nicht diagonal).



erlaubt



nicht erlaubt

- Müsstest du im weiteren Spielverlauf einen Punktemarker über das Ende einer Punktereihe hinausziehen, bleibt er im letzten Feld stehen.

Achtung: Monsterschreck

Wenn eine deiner genommenen Karten den Monsterschreck zeigt, erschreckst du **sofort** ein beliebiges Plüschmonster eines **anderen** Kindes. Entscheide dich, bei wem du welches Monster erschrecken willst. Gib diesem Kind den Monsterschreck und nenne das Monster. Das Kind muss den entsprechenden Punktemarker auf der eigenen Monstertafel ein Feld zurücksetzen. Anschließend legt es die Karte mit dem Monsterschreck verdeckt auf den Ablagestapel vor sich.

Die Runde endet, wenn keine Monsterkarten mehr in der Tischmitte liegen.



2. Runde

Die Punktemarker bleiben alle an ihren aktuellen Positionen stehen. Mischt erneut alle 45 Monsterkarten verdeckt. Zieht wieder die obersten 3 Karten und legt sie verdeckt zur Seite. Legt die restlichen Karten wieder offen zu einem Raster (6 x 7) in der Tischmitte aus.

Das nächste Kind im Uhrzeigersinn beginnt und nimmt 1, 2 oder 3 Monsterkarten zu sich. Ihr spielt nach den gleichen Regeln wie in der 1. Runde.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet nach der 2. Runde. Jetzt zählt ihr eure Punkte:
Addiert bzw. subtrahiert aus allen Punktereihen eurer Monstertafeln die 5 Zahlen, die sich genau über den Feldern mit den Punktemarkern befinden. Wer die höchste Punktezahl hat, gewinnt. Du hast den besten Fang gemacht! Haben mehrere Kinder die höchste Punktezahl, teilt ihr euch entsprechend den Sieg.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/ersatzteile
können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengesangenes Teil des
Spielmaterials noch lieferbar ist.



PLUSH -O- MAT

Utilisez vos griffes
pour les attraper !

Un jeu de collecte de monstres en peluche
pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Olivier Mahy
Illustration : Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold
Rédaction : Imke Storch
Durée de jeu : env. 20 minutes

À la fête foraine annuelle, l'ambiance est joyeuse et décontractée ! Le Peluche-o-mat est une attraction particulièrement populaire : Une longue file d'attente s'est déjà formée devant celui-ci. Tout le monde veut aller à la pêche aux monstres en peluche ! Tentez vous aussi votre chance ! Il faudra néanmoins attendre la fin du jeu pour savoir si la prise a été bonne.

Le joueur qui totalisera le plus de points à la fin de la deuxième manche l'emportera.

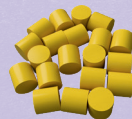
CONTENU DU JEU :



4 planches « monstres »



45 cartes de « monstres »



20 pions marqueurs de points

Vue d'ensemble des cartes de monstres et répartition :

Monstres en peluche



3x



9x



9x



10x



10x



4x

monstres effrayants

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Mélangez les 45 cartes de monstres faces cachées. Prélevez les 3 cartes du dessus et mettez-les de côté faces cachées. Elles ne serviront pas pendant cette partie. Posez les cartes de monstres restantes faces visibles, en formant une grille (6 x 7) au centre de la table. Chaque joueur prend une planche « monstres » et 5 pions marqueurs de points. Chaque planche « monstres » comprend 5 rangées de points – une pour chaque monstre en peluche. Placez un marqueur de points sur la case départ de chaque rangée. Les planches « monstres » et les pions marqueurs de points excédentaires ne seront pas utilisés.



Mise en place pour 4 enfants

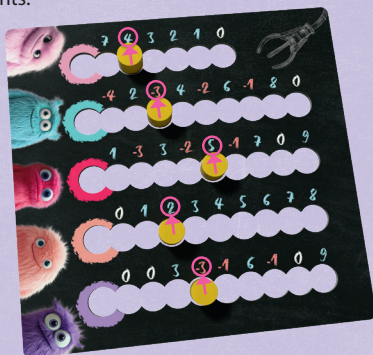


C'EST PARTI :

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se déroule en 2 manches. Celui qui a le plus doux des doudous commence.

Remarque importante :

Commence par observer attentivement les chiffres au-dessus des cases des rangées de points sur ta planche « monstres ». Selon le nombre de cartes à l'effigie d'un même monstre en peluche que tu collectes, ton nombre de points évolue. À la fin de la partie, seuls les chiffres sous lesquels se trouvent un pion comptent comme points.



Exemple

1^{re} manche

Un tour se déroule toujours comme suit :

- 1) Prends 1, 2 ou 3 cartes de monstres adjacentes dans la grille.
- 2) Pour chaque carte, avance le pion marqueur de points d'une case sur ta planche « monstres » dans la rangée correspondante.
- 3) Pose ensuite les cartes faces cachées sur ta pile de défausse.

C'est au tour du joueur suivant.

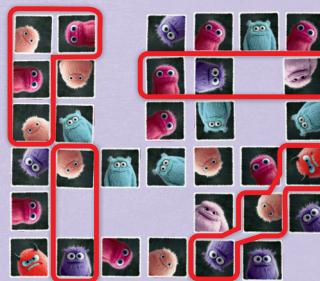


Règles importantes :

- Si tu prends 2 ou 3 cartes de monstres, celles-ci doivent être placées les unes à côté des autres ou au-dessus des autres dans une rangée ou une colonne (sans espace et pas en diagonale).



autorisé



non autorisé

- Un pion marqueur de points ne peut pas aller au-delà de la fin d'une rangée de points. Une fois la case correspondante atteinte, il reste dessus.

Attention : Monstre effrayant

Si l'une de tes cartes tirées est à l'effigie du monstre effrayant, désigne **aussitôt**, au choix, le monstre en peluche d'un **autre** joueur à terroriser. Remet au joueur concerné le monstre effrayant et désigne le monstre à terroriser. L'enfant concerné doit alors reculer le pion marqueur de points correspondant d'une case sur sa planche « monstres ». Il pose ensuite la carte à l'effigie du monstre effrayant face cachée sur la pile de défausse devant lui.

La manche s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes de monstres au centre de la table.



2^e manche

Les pions marqueurs de points restent tous à leur emplacement actuel. Mélangez à nouveau les 45 cartes de monstres faces cachées. Prélevez à nouveau les 3 cartes du dessus et mettez-les de côté faces cachées. Reposez les cartes de monstres restantes faces visibles, en formant une grille (6 x 7) au centre de la table.

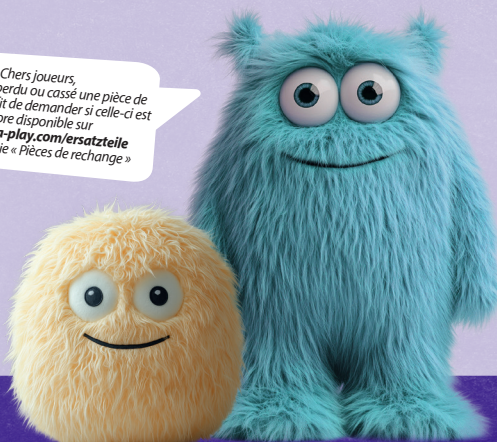
L'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence. Il prend 1, 2 ou 3 cartes de monstres. Vous jouez selon les mêmes règles que lors de la 1^{re} manche.



FIN DE LA PARTIE :

La partie s'achève à la fin de la 2^e manche. Maintenant, comptez vos points : additionnez ou soustrayez les 5 chiffres qui se trouvent au-dessus des cases sur lesquelles se trouvent des pions marqueurs de points dans chaque rangée de points de vos planches « monstres ». Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points remporte la partie. C'est lui qui a fait la meilleure prise ! Si plusieurs joueurs sont premiers ex-aequo, ils se partagent la victoire.

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de
jeu, il vous suffit de demander si celle-ci est
encore disponible sur
www.haba-play.com/ersatzteile
dans la partie « Pièces de rechange »



PLUSH -O- MAT

*Verzamel ze allemaal
met de klauw!*



Een pluizig verzamelspel voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar

Auteur: Olivier Mahy

Illustraties: Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold

Redactie: Imke Storch

Spelduur: ca. 20 minuten

Op de jaarmarkt hangt een vrolijke en bruisende sfeer! Een bijzonder populaire attractie is de Pluche-o-mat. Hier heeft zich al een lange rij gevormd, want iedereen wil de pluchen monsters vangen. Ook jullie beproeven jullie geluk en grijpen de klauw dicht! Maar of jullie daadwerkelijk een goede vangst hebben, ontdekken jullie pas helemaal op het einde.

Wie op het einde van de tweede ronde de meeste overwinningpunten heeft, wint het spel.

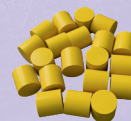
WAT ZIT ER IN DE DOOS?



4 monsterborden



45 monsterkaarten



20 puntenmarkers

Overzicht monsterkaarten en verdeling:

Pluchen monster



3x



9x



9x



10x



10x

4 x griezelmonster



4x

VÓÓR JULLIE BEGINNEN:

Meng de 45 monsterkaarten verdekt. Neem de bovenste 3 kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden opzij. Die heb je in deze ronde niet nodig. Leg de overige monsterkaarten open in een raster (6 x 7) in het midden van de tafel. Neem telkens een monsterbord en 5 puntenmarkers. Op elk monsterbord staan 5 rijen punten - één rij voor elk pluchen monster. Zet een puntenmarker in het startveld van elke rij. Overtollige monsterborden en puntenmarkers zijn niet nodig.



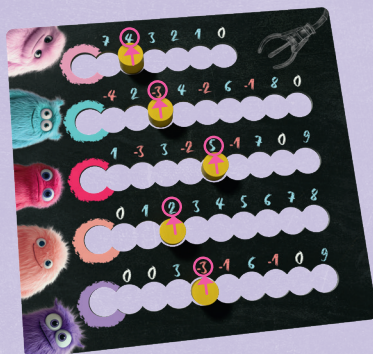
Spelopbouw voor 4 spelers

NU BEGINT HET:

Jullie spelen **om de beurt**, met de wijzers van de klok mee, en dit in **2 rondes**. Wie het pluizigste knuffeldier heeft, begint.

Belangrijk:

Kijk vooraf goed naar de getallen boven de velden van de puntenrijen op je monsterbord. Afhankelijk van hoeveel kaarten van hetzelfde pluichen monster je verzamelt, veranderen je punten. Aan het einde van het spel tellen alleen de getallen als punten, waaronder de puntenmarkers dan staan.



Bijvoorbeeld

1e ronde

Een beurt gaat altijd als volgt:

- 1) Neem 1, 2 of 3 naast elkaar liggende monsterkaarten uit het midden van de tafel.
- 2) Verplaats voor elke kaart de puntenmarker op je monsterbord één veld in de betreffende puntenrij vooruit.
- 3) Leg de kaarten vervolgens met de afbeelding naar beneden op je aflegstapel.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

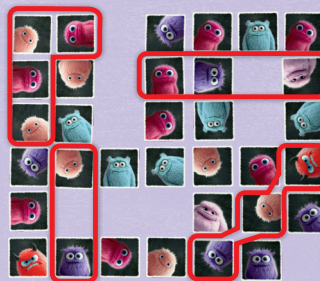


Belangrijke regels:

- Als je 2 of 3 monsterkaarten neemt, moeten deze in een rij of in een kolom direct naast of onder elkaar liggen (zonder tussenruimte en niet diagonaal).



toegestaan



niet toegestaan

- Als je in het verdere spelverloop een puntensteen voorbij het einde van een puntenrij zou moeten zetten, blijft hij op het laatste veld staan.

Let op: Griezemonster

Als één van de kaarten die je hebt genomen het griezelmonster toont, laat je **meteen** een willekeurig knuffelmonster van een **andere** speler schrikken. Bepaal bij wie je welk monster wilt laten schrikken. Geef dit kind het griezelmonster en benoem het monster dat schrikt. De speler moet de betreffende puntenmarkeerder op zijn/haar eigen monsterbord een veld terugzetten.

Vervolgens legt hij/zij de kaart met het griezelmonster verdekt op de aflegstapel voor zich.



2e ronde

De puntenmarkers blijven allemaal op hun huidige positie staan. Meng opnieuw alle 45 monsterkaarten met de afbeelding naar beneden. Trek weer de bovenste 3 kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden opzij. Leg de overige kaarten weer open in een raster (6 x 7) in het midden van de tafel.

De volgende speler, met de klok mee, neemt 1, 2 of 3 monsterkaarten. Jullie spelen volgens dezelfde regels als in de 1e ronde.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt na de 2e ronde. Nu tellen jullie jullie punten:

Tel van alle puntenrijen op jullie monsterborden de 5 getallen die zich precies boven de velden met de puntenmarkers bevinden, op of af. Wie de meeste punten heeft, wint het spel. Jij hebt de beste vangst! Als meerdere kinderen het hoogste aantal punten hebben, delen jullie de overwinning.

Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile
kunnen jullie heel eenvoudig navragen
of kwijtgeraakte delen van het
spelmateriaal nog
kunnen worden nabesteld.





ATRAPA MONSTRUCHES

¡Engánchalos con el gancho!

Un juego de recolección de peluches para 2-4 jugadores/as a partir de 6 años.

Autor: Olivier Mahy
Ilustración: Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold
Redacción: Imke Storch
Duración de la partida: aprox. 20 minutos



¡El ambiente en la feria es alegre y divertido! Una atracción especialmente popular es la maquina de gancho. De hecho, se ha formado una larga cola porque todo el mundo quiere conseguir uno de los monstruos de peluche. ¡Probad suerte y agarradlos con el gancho! Pero no sabréis si habéis hecho una buena captura hasta el final.

Gana la partida quien tenga más puntos al final de la segunda ronda.

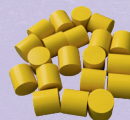
CONTENIDO DEL JUEGO:



4 tableros de puntuación



45 cartas de monstruos



20 marcadores de puntos

Descripción y distribución de las cartas de monstruos:

Monstruos de peluche



3x



9x



9x



10x



10x

monstruos
terroríficos



4x

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Mezclad boca abajo las 45 cartas de monstruos. Coged las 3 primeras cartas y colocadlas boca abajo a un lado. Colocad las cartas de monstruos restantes boca arriba formando una cuadrícula (6 x 7) en el centro de la mesa. Coged un tablero de puntuación y 5 marcadores de puntos cada uno/a. En cada tablero de puntuación hay 5 filas de puntos, una por cada monstruo de peluche. Colocad un marcador de puntos en la casilla de inicio de cada fila. No se necesitan las tablas de puntuación ni los marcadores de puntos sobrantes.



Preparación del juego para
4 jugadores/as

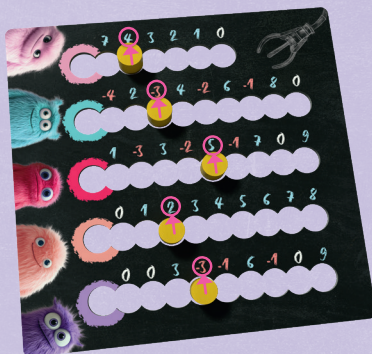


DESARROLLO DEL JUEGO:

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj y durante 2 rondas. Empieza quien tenga el peluche más grande.

Importante:

Mira con atención los números que hay sobre las casillas de las filas de puntos en tu tablero de puntuación. Tus puntos variarán en función del número de cartas que acumules del mismo monstruo de peluche. Al final de la partida, se cuentan (sumando o restando) los números en los que se encuentran los marcadores de puntos.



Ejemplo

Primera ronda

Un turno se desarrolla siempre de la siguiente manera:

- 1) Coges 1, 2 o 3 cartas de monstruos adyacentes del centro de la mesa.
- 2) Por cada carta, avanza una casilla el marcador de puntos de tu tablero de puntuación en la fila de puntos correspondiente según el monstruo/s que has cogido.
- 3) Entonces, colocas las cartas boca abajo en tu pila de descarte.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

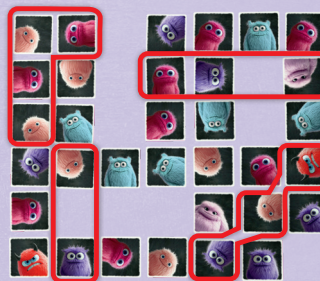


Reglas importantes:

- Si coges 2 o 3 cartas de monstruos, estas deben estar colocadas en fila o en columna directamente una al lado de la otra o una debajo de la otra (sin huecos y no en diagonal).



permitido



no permitido

- Si en el transcurso del juego tuvieras que mover un marcador de puntos más allá del final de una fila de puntos, se quedaría en la última casilla.

Atención: Monstruo terrorífico

Si una de las cartas que coges muestra el monstruo terrorífico, asustarás **inmediatamente** a cualquier monstruo de peluche de **otro** jugador/a. Decide a quién quieres asustar y a qué monstruo. Dale a este jugador/a el monstruo terrorífico e indica el monstruo. El jugador/a debe hacer retroceder el marcador de puntos correspondiente una casilla en su tablero de puntuación. A continuación, coloca la carta con el monstruo terrorífico boca abajo en su pila de descarte.

La ronda termina cuando ya no queden cartas de monstruos en el centro de la mesa.



Segunda ronda

Los marcadores de puntos permanecen en la posición en la que han terminado la primera ronda. Mezclad de nuevo boca abajo las 45 cartas de monstruos. Coged las 3 primeras cartas y colocadlas boca abajo a un lado. Con el resto de las cartas boca arriba, volved a formar una cuadrícula (6 x 7) en el centro de la mesa.

Empieza el siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj y coge 1, 2 o 3 cartas de monstruos. Jugáis según las mismas reglas que en la primera ronda.



FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

La partida termina después de la segunda ronda. Ahora, contáis cuántos puntos tenéis cada uno/a. Sumad o restad de todas las filas de vuestras tablas de puntuación los 5 números que se encuentren justo encima de las casillas con los marcadores de puntos. Gana quien tiene la puntuación más alta. ¡Has conseguido la mejor captura! Si varios jugadores/as tienen la puntuación más alta, os repartiréis la victoria.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/ersatzteile
podéis ver si todavía disponemos
de una pieza de juego que hayáis perdido.



PLUSH -O- MAT

Usa la gru e
prendine di più!



Un gioco di raccolta con i peluche, per 2-4 bambini a partire da 6 anni.

Autore: Olivier Mahy
Illustrazioni: Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold
Testo: Imke Storch
Durata del gioco: ca. 20 Minuten

Alla fiera regna un'atmosfera allegra e vivace! Una delle attrazioni più popolari è la macchina acchiappa peluche: qui si è già formata una lunga coda, perché tutti vogliono pescare questi morbidi mostri di peluche. Sfidate anche voi la sorte e cercate di afferrarli con la gru! Solo alla fine però scoprirete se avete fatto una buona pesca.

Vince il gioco chi, al termine del secondo giro, ha ottenuto il maggior numero di punti.

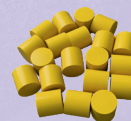
CONTENUTO:



4 tavole dei mostri



45 carte dei mostri



20 segnapunti



Panoramica delle carte mostro e distribuzione:

Mostri di peluche



3x



9x



9x



10x



10x



4x

spaventamostri

PRIMA DI COMINCIARE:

Mescolate le 45 carte dei mostri, coperte. Pescate le prime 3 carte e mettetele da parte, anch'esse coperte. Non vi servono in questo giro. Con le carte dei mostri rimaste formate una griglia da 6 x 7 al centro del tavolo. Prendete una tavola dei mostri e 5 segnapunti ciascuno. Ogni tavola dei mostri include 5 file di punti, una per ogni mostro di peluche. Mettete un segnapunti sulla casella di partenza di ogni fila. Le tavole dei mostri e i segnapunti in più non servono.



Disposizione del gioco per 4 bambini

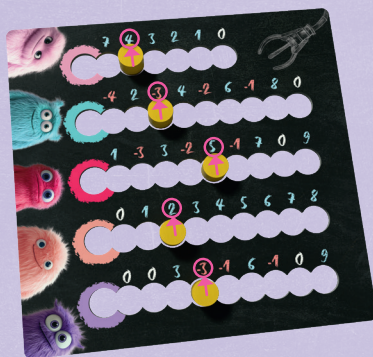
SI COMINCIA:

Giocate a turno in senso orario, per un totale di 2 giri. Inizia chi ha il peluche più morbido.

Importante:

Osserva prima attentamente i numeri raffigurati sopra le caselle delle file di punti sulla tua tavola dei mostri. I tuoi punti cambiano a seconda di quante carte dello stesso mostro di peluche raccogli.

Alla fine del gioco contano come punti solo i numeri posti sopra i tuoi segnapunti.



Esempio

1° giro

I turni si svolgono sempre come segue:

- 1) Prendi 1, 2 o 3 carte dei mostri vicine dal centro del tavolo.
- 2) Per ogni carta, fai avanzare il segnapunti di una casella sulla fila corrispondente della tua tavola dei mostri.
- 3) Poi deponi le carte, coperte, sul tuo mazzo degli scarti.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.



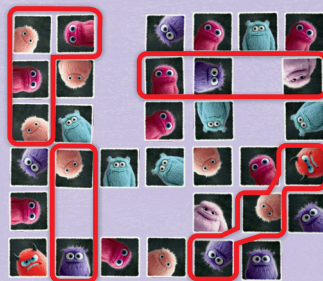


Regole importanti

- Se prendi 2 o 3 carte dei mostri, assicurati che si trovino l'una accanto all'altra sulla stessa riga o colonna (non puoi saltare uno spazio o procedere in diagonale).



valido



non valido

- Se, nel corso del gioco, dovessi arrivare al termine della fila di punti con uno dei tuoi segnapunti, lascialo sull'ultima casella.

Attenzione: spaventamostri

Se una delle carte che hai preso mostra lo spaventamostri, spaventa **subito** un mostro di peluche a piacere di un **altro** bambino. Scegli il bambino e il mostro che vuoi spaventare. Dai a questo bambino lo spaventamostri e nomina il mostro. Il bambino deve far retrocedere di una casella il segnapunti corrispondente sulla propria tavola dei mostri. Poi mette la carta con lo spaventamostri, coperta, sul mazzo degli scarti davanti a sé.

Il giro finisce quando non ci sono più carte dei mostri al centro del tavolo.



2° giro

I segnapunti rimangono tutti al loro posto. Mescolate di nuovo tutte e 45 le carte dei mostri, coperte. Pescate di nuovo le prime 3 carte e mettetele da parte, coperte. Con le carte dei mostri rimaste formate di nuovo una griglia da 6 x 7 al centro del tavolo.

Il giocatore successivo in senso orario inizia e prende 1, 2 o 3 carte dei mostri. Giocate secondo le stesse regole del primo giro.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce al termine del secondo giro. Ora ciascuno conta i propri punti: Sommate o sottraete da tutte le file di punti delle vostre tavole dei mostri i 5 numeri raffigurati sopra le caselle occupate dai vostri segnapunti. Vince chi ottiene il punteggio più alto. Hai fatto incetta di mostri! Se più bambini ottengono il punteggio più alto, vi dividete la vittoria.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/ersatzteile
(ricambi)
potete informarvi se un pezzo mancante
del gioco è ancora disponibile.





PLUSH -O- MAT

Apanha todos
dando um susto!

Um jogo de peluches muito fofos para 2 a 4 jogadores com idade a partir dos 6 anos.

Autor: Olivier Mahy
Ilustração: Adobe Stock (Zarecznaya), Benjamin Petzold
Redação: Imke Storch
Duração do jogo: aprox. 20 Minuten

Na feira, o ambiente é alegre e divertido! Uma atração particularmente popular é o jogo do Apanha o Peluche: já se formou aqui uma longa fila, pois todos querem apanhar estes monstros de peluche. Tentem também vocês a vossa sorte e apanhem dando um susto! Mas só no fim é que vão saber quem apanhou mais monstros.

Quem tiver mais pontos no final da segunda ronda ganha o jogo.

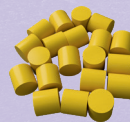
O QUE INCLUI:



4 pequenos tabuleiros
com monstros de peluche



45 cartas de monstros



20 marcadores de pontos

Visão geral das cartas de monstros e distribuição:

Monstro de peluche



3x



9x



9x



10x



10x

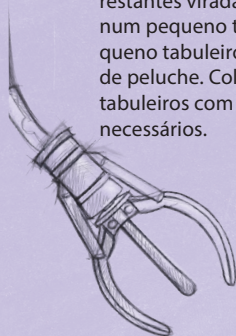
Monstro assustador



4x

ANTES DE COMEÇAR:

Baralhem as 45 cartas de monstro viradas para baixo. Tirem as 3 cartas de cima e coloquem-nas de lado, viradas para baixo. Não serão necessárias nesta ronda. Disponham as cartas de monstro restantes viradas para cima, a formar uma grelha (6 x 7) no centro da mesa. Peguem, cada um, num pequeno tabuleiro com monstros de peluche e em 5 marcadores de pontos. Cada pequeno tabuleiro com monstros de peluche tem 5 filas de pontos – uma fila para cada monstro de peluche. Coloquem um marcador de pontos na casa de partida de cada fila. Os pequenos tabuleiros com monstros de peluche e os marcadores de pontos que estiverem a mais não são necessários.



Configuração do jogo para 4 crianças

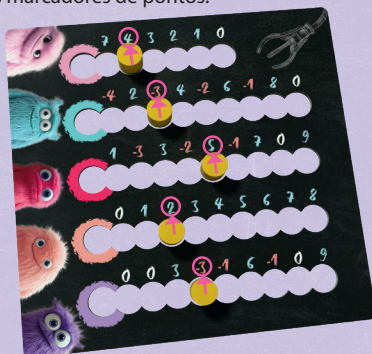


AGORA SIM, VAMOS COMEÇAR:

Jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio e durante 2 rondas. Quem tiver o peluche mais macio começa.

Importante:

Antes de começares, olha com atenção para os números sobre as casas das filas de pontos no teu pequeno tabuleiro com monstros de peluche. Os teus pontos variam consoante o número de cartas do mesmo monstro de peluche que apanhas. No fim do jogo, contam apenas como pontos os números sob os quais se encontram os marcadores de pontos.



Exemplo

1.ª Ronda

Cada jogada é sempre realizada da seguinte forma:

- 1) Retira 1, 2 ou 3 cartas de monstros adjacentes do centro da mesa.
- 2) Para cada carta, avança o marcador de pontos uma casa na fila de pontos correspondente, no teu pequeno tabuleiro com monstros de peluche.
- 3) Depois, coloca as cartas viradas para baixo na tua pilha de descarte.

Em seguida, joga o jogador seguinte na fila.

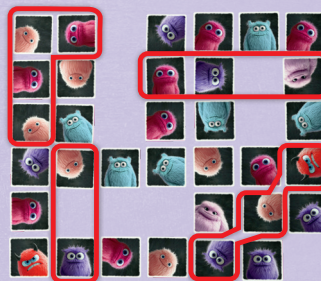


Regras importantes:

- Se tirares 2 ou 3 cartas de monstros, estas têm de ficar numa fila ou numa coluna, ou seja, diretamente ao lado ou por baixo uma da outra (sem espaços e não na diagonal).



permitido



não permitido

- Se, no decurso do jogo, tiveres de avançar um marcador de pontos para além do fim de uma fila de pontos, este deve permanecer na última casa.

Atenção: Monstro assustador

Se uma das cartas tiradas mostrar o monstro assustador, podes assustar **imediatamente** qualquer monstro de peluche à tua escolha de **outro** jogador. Escolhe o jogador de quem queres assustar o monstro de peluche e qual esse monstro. Dá a esse jogador o monstro assustador e indica-lhe o monstro de peluche que queres assustar. O jogador tem de recuar uma casa com o marcador de pontos correspondente, no seu pequeno tabuleiro com monstros de peluche. Em seguida, o jogador coloca a carta com o monstro assustador virada para baixo na pilha de descarte à sua frente.



A ronda termina quando não houver mais cartas de monstros no centro da mesa.

2.ª Ronda

Todos os marcadores de pontos permanecem nas suas posições atuais. Baralhem novamente todas as 45 cartas de monstros viradas para baixo. Retirem novamente as 3 cartas de cima e coloquem-nas de lado, viradas para baixo. Voltem a colocar as cartas restantes viradas para cima a formar uma grelha (6 x 7) no centro da mesa.

O jogador com a vez seguinte, sempre no sentido dos ponteiros do relógio, começa e pega em 1, 2 ou 3 cartas de monstro. Jogam de acordo com as mesmas regras da 1.ª ronda.



QUANDO TERMINA O JOGO?

O jogo termina após a 2.ª ronda. Nessa altura, contem os vossos pontos: somem ou subtraíam em todas as filas de pontos dos vossos pequenos tabuleiros com monstros de peluche os 5 números que se encontram exatamente acima das casas com os marcadores de pontos. Quem tiver mais pontos, ganha. Isso significa que foi o jogador que mais peluches apanhou! Se vários jogadores tiverem a pontuação máxima, partilhem a vitória.

*Queridas crianças, queridos pais,
Se perdeu a peça de um jogo,
consultar a página
www.haba-play.com/ersatzteile
para ver se há peças de reposição.*





OLIVIER MAHY (Game Designer)

Olivier Mahy is a French game author born in Paris in 1981. His first game was published in 2012. Now he develops games full-time, mainly for children and families. *Plush-o-mat* is his second game published by HABA. The first one was *Mixalot!* but it's not the last one... He thanks his family for the support and all the players who helped him improve the game!



OLIVIER MAHY (Autor)

Olivier Mahy ist ein französischer Spieleautor, geboren 1981 in Paris. 2012 wurde sein erstes Spiel veröffentlicht – heute entwickelt er hauptberuflich Spiele, vor allem für Kinder und Familien. *Plush-o-mat* ist sein zweites Spiel, das er bei HABA veröffentlicht. Das erste war *Mixalot!* und vielleicht ist es nicht das letzte ... Er dankt seiner Familie für die Unterstützung und allen Spielern, die ihm geholfen haben, das Spiel zu verbessern!



OLIVIER MAHY (Auteur)

Olivier Mahy est un auteur de jeux de société français, né en 1981 à Paris. Son premier jeu a été publié en 2012. Aujourd'hui, il crée principalement des jeux pour les enfants et les familles. *Plush-o-mat* est son deuxième jeu édité par HABA. Le premier était *Mixalot!*, et il ne s'arrêtera peut-être pas là... Il remercie sa famille pour son soutien ainsi que tous les joueurs qui l'ont aidé à améliorer le jeu !



OLIVIER MAHY (Auteur)

Olivier Mahy is een Franse spelletjesauteur. Hij werd in 1981 in Parijs geboren. In 2012 kwam zijn eerste spel uit en tegenwoordig ontwikkelt hij hoofdzakelijk spellen, vooral voor kinderen en gezinnen. *Plush-o-mat* is zijn tweede spel, dat bij HABA wordt gepubliceerd. Het eerste was *Mixalot!* en dat is misschien niet het laatste ... Hij bedankt zijn familie voor de steun en alle spelers die hem hebben geholpen om het spel te verbeteren!



OLIVIER MAHY (Autor)

Olivier Mahy es un autor de juegos francés nacido en París en 1981. En 2012 se publicó su primer juego y actualmente desarrolla principalmente juegos para niños y familias. *Atrapa Monstruches* es su segundo juego que publica en HABA. El primero fue *Mixajolote* y quizás no sea el último... ¡Agradece a su familia su apoyo y a todos los jugadores a quienes le han ayudado a mejorar el juego!



OLIVIER MAHY (Autore)

Olivier Mahy è un autore di giochi francese nato a Parigi nel 1981. Ha pubblicato il suo primo gioco nel 2012. Oggi si dedica principalmente allo sviluppo di giochi, in particolare giochi per bambini e per la famiglia. *Plush-o-mat* è il secondo gioco che pubblica per HABA. Il primo è stato *Mixalotl*, e forse non è l'ultimo... Ringrazia la sua famiglia per il sostegno e tutti i giocatori che l'hanno aiutato a migliorare il gioco!



OLIVIER MAHY (Autor)

Olivier Mahy é um designer de jogos francês nascido em Paris em 1981. Seu primeiro jogo foi publicado em 2012; hoje, ele se dedica ao desenvolvimento de jogos em tempo integral, principalmente para crianças e famílias. *Plush-o-mat* é seu segundo jogo publicado pela HABA. O primeiro foi *Mixalotl*, e pode não ser o último... Ele agradece à família pelo apoio e a todos os jogadores que o ajudaram a aprimorar o jogo!



HABA



WARNING: CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.



ED
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



MAGASIN



OU

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
Art. Nr.: 2013174001
TL A180375.1

© HABA - Games Bad Rodach 2026