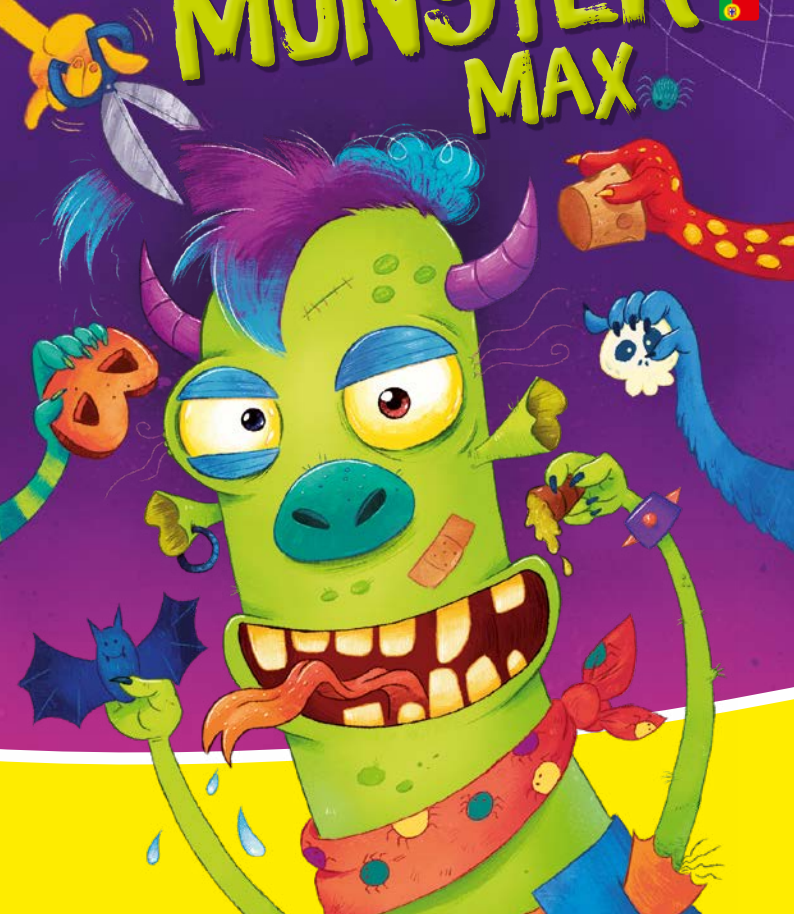




MONSTER MAX







MONSTER MAX



A monstrously fast matching game for 2–4 players ages 5 and up.

Author: Patrice le Quéré
Editor: Kristin Dittmann

Illustration: Simone Krüger
Playing Time: approx. 15 minutes

Monster Max is a true master of disguise and camouflage. Sometimes he has two eyes, then only one. Even his hairstyle changes whenever he feels like it!

Quick! Put the monster back together before he changes again.

WHAT'S INCLUDED:



4 monster sets, each with 6 monster pieces in one color



50 monster cards

BEFORE YOU BEGIN:

Each player takes one monster set with 6 pieces of the same color. Any leftover sets are removed from the game. Place the pieces of your set in front of you in any order. Shuffle the monster cards and place them face down in a stack in the center of the table.





LET'S GET STARTED:

Take turns playing clockwise over several rounds. Who saw a monster most recently? You start the first round and flip over the top monster card from the stack so everyone can see it clearly.

Game setup
and start of
the first round



Now everyone plays at the same time! Look closely at the monster shown on the card. Find the matching monster pieces from your set and assemble them to match the picture.

Important:

- Pay attention to the front and back of the monster pieces.
- Watch the position and orientation of each piece.
- Rotate pieces if necessary.
- Look carefully to see whether the monster is made of 5 or 6 pieces.

Slap the monster card

If you think your assembled monster matches the one on the face-up card, slap your hand down on the monster card in the middle.

At that moment, all other players must immediately take their hands off their monster pieces. No one may place or adjust any more pieces.



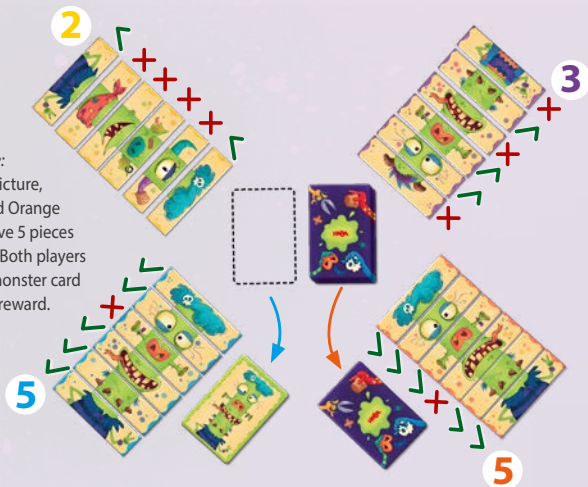
Take turns looking at each monster and count the pieces that are placed correctly. Be sure to check both the position and the orientation of each piece.

- Who has the most correctly placed monster pieces?
Great! You get the face-up monster card as a reward.
Place the card face down in front of you.
- Did more than one player place the most pieces correctly?
No problem! Each of you takes an extra reward card from the face-down stack.
- If no one has placed a single piece correctly, the monster card is removed from the game.



Example:

In this picture, Blue and Orange each have 5 pieces correct. Both players take a monster card as their reward.



New Round

Leave your monster pieces in front of you. The next player clockwise flips over a new monster card from the stack, and everyone once again races to assemble the monster shown.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as one player earns their fifth monster card and wins. If several players achieve this at the same time, they all win together.

Dear Players, at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



MONSTER MAX



Ein monsterschnelles Legespiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahren.

Autor: Patrice le Quéré

Illustration: Simone Krüger

Redaktion: Kristin Dittmann

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Monster Max ist ein wahrer Meister der Täuschung und Tarnung. Mal hat er zwei Augen, dann wieder nur eins. Auch seine Frisur ändert er, wie es ihm gefällt. Beeilt euch und setzt die Monsterteile richtig zusammen, bevor er sich erneut verwandelt.

Wer die schärfsten Augen hat und die Monster am schnellsten richtig zusammensetzt, gewinnt.

DAS IST DRIN:



4 Monster-Sets aus je 6 Monsterteilen
in einer Farbe



50 Monsterkarten

BEVOR ES LOSGEHT:

Nehmt euch je ein Monster-Set mit den 6 Monsterteilen einer Farbe. Übrige Monster-Sets kommen aus dem Spiel. Legt die Monsterteile eures Sets beliebig vor euch aus. Mischt die Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Wer hat zuletzt ein Monster gesehen? Du beginnst die erste Runde und deckst die oberste Monsterkarte vom Stapel auf, sodass ihr sie alle gut sehen könnt.

Spielaufbau und
Beginn der ersten
Runde



Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig! Schaut euch das abgebildete Monster genau an. Sucht die identischen Monsterteile aus eurem Monster-Set heraus und setzt sie der Abbildung entsprechend zusammen.

Wichtig:

- Achtet auf die Vorder- und Rückseiten der Monsterteile.
- Passt auf die Position und Ausrichtung der Monsterteile auf.
- Dreht Monsterteile, wenn es nötig ist.
- Schaut genau, ob ein Monster aus 5 oder 6 Monsterteilen besteht.

Monsterkarte klatschen

Wenn du denkst, dass dein zusammengesetztes Monster dem Monster auf der offenen Monsterkarte entspricht, klatschst du mit deiner Hand auf die Monsterkarte in der Mitte. Daraufhin nehmen alle anderen sofort ihre Hände von den Monsterteilen weg. Niemand darf mehr Monsterteile legen oder verändern.

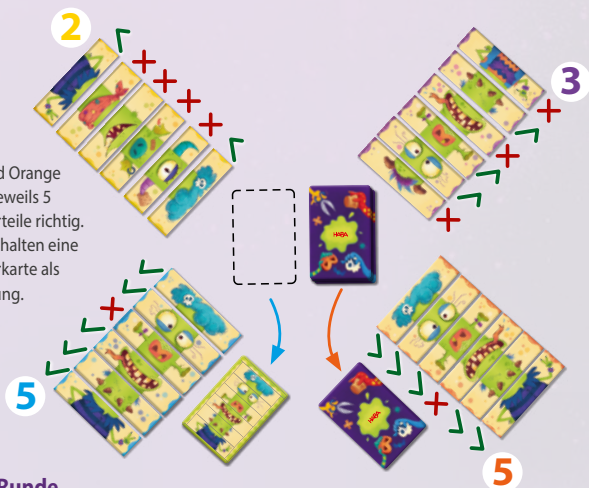


Schaut euch der Reihe nach eure Monster an und zählt jeweils die Monsterteile, die korrekt liegen. Achtet dabei auch auf die Position und Ausrichtung der Monsterteile.

- Wer hat die meisten Monsterteile richtig?
Prima! Du bekommst die offene Monsterkarte als Belohnung.
Lege die Monsterkarte verdeckt vor dich.
- Haben mehrere von euch die meisten Monsterteile richtig?
Kein Problem! Nehmt euch die als Belohnung zusätzlich benötigten Monsterkarten vom verdeckten Stapel.
- Falls tatsächlich niemand ein Monsterteil richtig hat, kommt die Monsterkarte aus dem Spiel.



Beispiel:
Blau und Orange
haben jeweils 5
Monsterteile richtig.
Beide erhalten eine
Monsterkarte als
Belohnung.

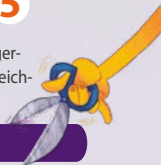


Neue Runde

Eure Monsterteile bleiben einfach vor euch liegen. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn deckt eine neue Monsterkarte vom Stapel auf und alle beginnen wieder gleichzeitig das gesuchte Monster zusammenzusetzen.

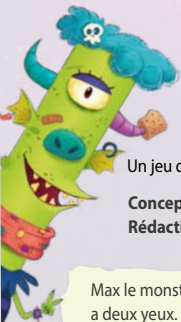
WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald ein Kind die fünfte Monsterkarte erhält und damit gewinnt. Gelingt dies mehreren Kindern gleichzeitig, gewinnen sie entsprechend gemeinsam.





MONSTER MAX



Un jeu de placement d'une rapidité monstrueuse pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Conception : Patrice le Quéré

Rédaction : Kristin Dittmann

Illustrations : Simone Krüger

Durée de jeu : 15 minutes env.

Max le monstre est passé maître dans l'art de la tromperie et du camouflage. Parfois, il a deux yeux. Puis d'un coup, plus qu'un. Il change aussi de coiffure dès qu'il en a envie. Dépêchez-vous ! Il faut remettre le monstre dans le bon ordre avant qu'il ne change à nouveau d'apparence.

Celui ou celle qui a le regard le plus acéré et reconstitue les monstres le plus rapidement remporte la partie !

CONTENU :



4 ensembles Monstre de couleurs différentes en 6 éléments chacun



50 cartes Monstre

MISE EN PLACE :

Distribuez à chaque personne un ensemble Monstre (6 éléments) d'une couleur. Retirez les ensembles Monstre inutilisés de la partie. Placez devant vous, au hasard, les éléments du monstre de votre couleur. Mélangez les cartes Monstre et formez une pioche, face cachée, au centre de la table.



COMMENCER LA PARTIE :

La partie se joue en plusieurs tours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quelle est la dernière personne à avoir croisé un monstre ? Cette personne commence le premier tour. Elle révèle la première carte Monstre de la pioche de sorte que tout le monde puisse bien la voir.

Mise en place
et début du
premier tour.



À présent, tout le monde joue en même temps ! Regardez bien le monstre de la carte. Cherchez, dans le monstre assemblé devant vous, les éléments présents sur la carte et placez-les conformément à l'illustration de celle-ci.

Attention :

- N'oubliez pas que les éléments de votre monstre ont deux faces.
- Faites attention à la position et à l'orientation des éléments de votre monstre.
- Retournez les éléments de votre monstre si nécessaire.
- Vérifiez bien si le monstre est formé de 5 ou 6 éléments.

Frapper les cartes Monstre

Lorsque vous pensez que votre monstre ressemble autant que possible à celui de la carte révélée, tapez, avec votre main, sur la carte au milieu de la table.

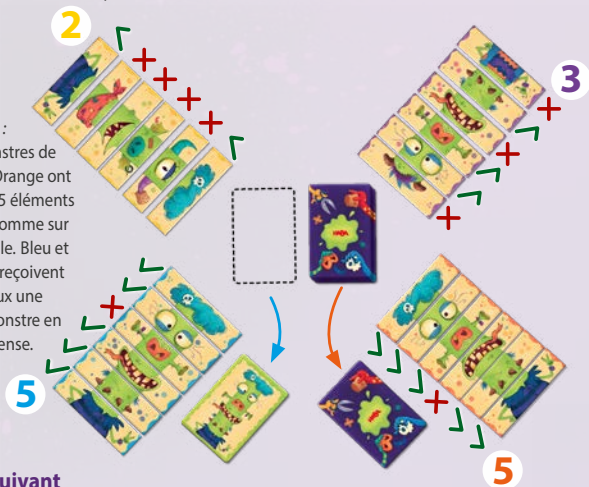
Toutes les autres personnes doivent alors retirer immédiatement les mains de leur monstre. Plus personne n'a le droit de placer ou de déplacer les éléments de son monstre.

Montrez, à tour de rôle, votre monstre, et comptez les éléments placés de façon identique au modèle de la carte révélée. Faites bien attention à la position et à l'orientation des éléments de votre monstre.

- Qui d'entre vous a le plus grand nombre d'éléments correctement placés ? Bravo à lui ou elle ! Donnez-lui la carte révélée en récompense et placez-la face cachée devant lui ou elle.
- Plusieurs personnes ont le même nombre d'éléments correctement placés ? Pas de problème ! Piochez autant de cartes que nécessaire, face cachée, et attribuez-les en récompense.
- Si personne n'a aucune partie placée correctement, retirez la carte révélée de la partie.

Exemple :

Les monstres de Bleu et Orange ont chacun 5 éléments placés comme sur le modèle. Bleu et Orange reçoivent tous deux une carte Monstre en récompense.



Tour suivant

Chaque personne garde devant elle les éléments de monstre de sa couleur. L'enfant suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, révèle la première carte de la pioche. Tout le monde essaie, encore une fois, de reconstituer le monstre de ce nouveau modèle.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'achève dès qu'un enfant récupère sa 5e carte monstre en récompense. Si plusieurs enfants y parviennent en même temps, ils et elles 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 »



MONSTER MAX



Een monstersnel observatie- en legspel voor 2–4 spelers vanaf 5 jaar

Auteur: Patrice le Quéré
Redactie: Kristin Dittmann

Illustraties: Simone Krüger
Speelduur: ca. 15 minuten

Monster Max is een ware meester in misleiding en vermomming. Soms heeft hij twee ogen, dan weer maar één. Zijn kapsel verandert wanneer hij daar zin in heeft. Schiet op en zet de monsterdelen op de juiste manier in elkaar voordat Monster Max zich opnieuw transformeert.

Wie het scherpste oog heeft en de monsters het snelst correct in elkaar zet, wint.

INHOUD VAN DE DOOS



4 sets van elk 6 monsterdelen
in één kleur



50 monsterkaarten

SPELVOORBEREIDING

Neem elk één set van 6 monsterdelen in dezelfde kleur en leg ze willekeurig voor je neer. Overgebleven sets worden niet gebruikt.

Schud de monsterkaarten en leg ze als verdeckte stapel in het midden van de tafel.



SPELVERLOOP

Er wordt volgens de wijzers van de klok en in meerdere rondes gespeeld. Wie heeft als laatste een monster gezien? Die speler mag de eerste ronde beginnen en draait de bovenste monsterkaart van de stapel open, zodat iedereen deze goed kan zien.



Spelopstelling
en start van de
eerste ronde

Iedereen speelt tegelijk! Kijk goed naar het afgebeelde monster, zoek de identieke monsterdelen uit je eigen set en leg deze zo neer dat ze overeenkomen met het monster op de afbeelding.

Belangrijk:

- Let goed op de voor- en achterkant van de monsterdelen.
- Let op de positie en richting van de monsterdelen.
- Draai de delen als dat nodig is.
- Kijk goed of het monster uit 5 of 6 delen bestaat.

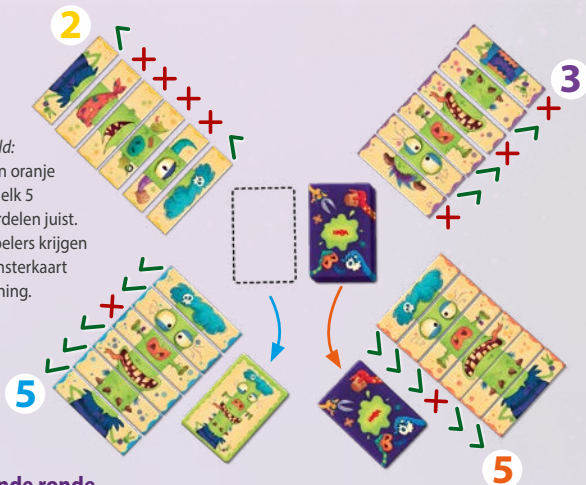
Monsterkaart claimen

Denk je dat jouw monster overeenkomt met het monster op de kaart? Leg dan snel je hand op de monsterkaart in het midden. Alle andere spelers moeten meteen stoppen en hun handen van de monsterdelen afhouden. Niemand mag nog iets aanpassen.

Bekijk vervolgens één voor één de monsters en tel hoeveel monsterdelen er correct liggen. Let ook hier op positie en oriëntatie.

- Wie heeft de meeste monsterdelen correct?
Die speler krijgt de openliggende monsterkaart als beloning en legt ze verdekt voor zich neer.
- Hebben meerdere spelers evenveel onderdelen correct?
Geen probleem! Pak het benodigde aantal extra monsterkaarten van de stapel zodat iedereen een beloningskaart krijgt.
- Heeft echt niemand iets goed gelegd?
Dan gaat de monsterkaart uit het spel.

Voorbeeld:
Blauw en oranje hebben elk 5 monsterdelen juist. Beide spelers krijgen een monsterkaart als beloning.



Volgende ronde

Laat je monsterdelen gewoon voor je liggen. De volgende speler, met de klok mee, draait een nieuwe monsterkaart open en iedereen begint opnieuw tegelijkertijd met het samenstellen van het nieuwe monster.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt zodra een speler de vijfde monsterkaart heeft verzameld en daardoor wint. Als meerdere spelers tegelijk hun vijfde kaart behalen, winnen zij samen.



MONSTER MAX



Un juego de colocación monstruosamente rápido para 2-4 niños y niñas a partir de 5 años.

Autor: Patrice le Quérré

Redacción: Kristin Dittmann

Ilustraciones: Simone Krüger

Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Monster Max es un auténtico maestro del disfraz y la transformación. A veces tiene dos ojos, otras solo uno. Su peinado cambia como le da la gana. ¡Daos prisa y colocad las piezas del monstruo correctamente antes de que vuelva a transformarse!

Quien agudice más la vista y logre juntar los monstruos correctamente más rápido, gana.

CONTENIDO DEL JUEGO:



4 sets de monstruo con 6 piezas del mismo color cada uno



50 cartas de monstruo

ANTES DE EMPEZAR:

Cada jugador coge un set de monstruo con sus 6 piezas del mismo color. Los sets que sobren no se necesitan y se pueden apartar. Colocad las piezas de vuestro monstruo como queráis delante vuestro. Mezclad las cartas de monstruo y colocadlas boca abajo en el centro de la mesa formando una pila.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega durante varias rondas. ¿Quién ha visto un monstruo más recientemente?
Tú empiezas la primera ronda y destapas la primera carta de la pila que colocas en el centro para que todos y todas puedan verla bien.

Disposición del juego
y comienzo de la
primera ronda.



Ahora jugáis todos a la vez. Observad bien el monstruo que aparece en la carta. Buscad las piezas idénticas en vuestro set y montad el monstruo tal y como aparece en la carta.

Importante:

- Fijaos en el anverso y reverso de las piezas.
- Prestad atención a la posición y orientación de cada pieza.
- Girad las piezas si es necesario.
- Comprobad si el monstruo tiene 5 o 6 piezas.

Tocar la carta de monstruo

Cuando creas que tu monstruo está montado correctamente, aplasta con la mano la carta de monstruo del centro. En ese momento, el resto de los jugadores debe dejar de colocar piezas. Nadie puede seguir montando ni modificar su monstruo.

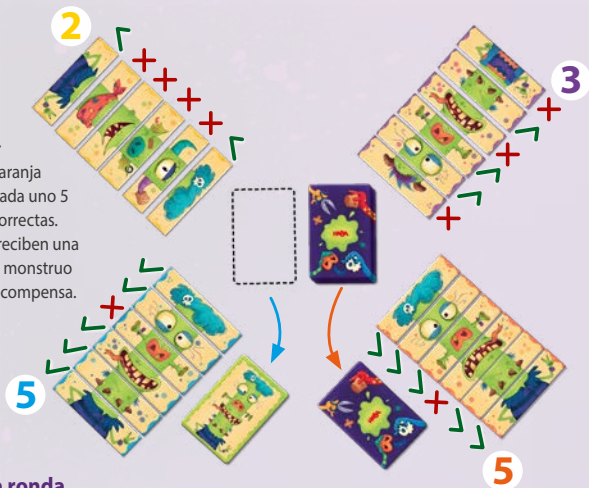
Ahora, revisad uno a uno vuestros monstruos y contad cuántas piezas están colocadas correctamente, teniendo en cuenta también su posición y orientación.

- ¿Quién tiene más piezas bien colocadas?
¡Genial! Te llevas la carta de monstruo como recompensa.
Colócala boca abajo delante de ti.
- ¿Hay empate entre varios jugadores con el mismo número de piezas correctas?
No pasa nada. Coged las cartas de monstruo necesarias de la pila boca abajo como recompensa.
- ¿Nadie ha colocado ninguna pieza correctamente?
Entonces, la carta de monstruo se descarta.



Ejemplo:

Azul y naranja
tienen cada uno 5
piezas correctas.
Ambos reciben una
carta de monstruo
como recompensa.



Nueva ronda

Las piezas de monstruo se quedan donde están. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj destapa una nueva carta de monstruo de la pila y todos vuelven a montar el monstruo al mismo tiempo.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

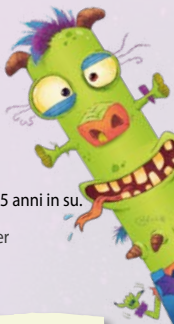
El juego termina en cuanto un jugador consigue su quinta carta de monstruo, ganando así la partida. Si varios jugadores lo consiguen a la vez, ganan conjuntamente.

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





MONSTER MAX



Un velocissimo gioco di composizione mostruosa per 2-4 bambini dai 5 anni in su.

Autore: Patrice le Quéré

Illustrazioni: Simone Krüger

Redazione: Kristin Dittmann

Durata: ca. 15 minuti

Monster Max è un vero maestro di trucchi e travestimenti. A volte ha due occhi, altre volte solo uno. Anche la sua acconciatura cambia come più gli piace. Sbrigatevi a ricomporre correttamente le parti del mostro, prima che si trasformi di nuovo! si trasforma di nuovo!

Chi ha l'occhio più attento e ricompone più velocemente i mostri vince la partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA



4 set Mostro, ognuno composto da 6 parti di un colore



50 carte Mostro

PREPARAZIONE

Ogni bambino prende un set Mostro con i 6 pezzi di un colore. I set avanzati vengono rimessi nella scatola. Disponete liberamente le vostre parti Mostro davanti a voi. Mescolate le carte Mostro e collocatele coperte a formare un mazzo al centro del tavolo.



COME SI GIOCA

Si gioca a turno in senso orario, attraverso più round.

Chi è l'ultimo ad aver visto un mostro inizia la prima manche, girando la carta superiore del mazzo e mostrandola a tutti.

setup di gioco e
inizio della prima
manche



Da questo momento giocate tutti contemporaneamente!

Osservate bene il mostro raffigurato sulla carta. Cercate tra le vostre parti Mostro quelle identiche e ricomponetelo seguendo l'illustrazione.

Attenzione:

- Verificate il lato corretto delle parti Mostro.
- Fate attenzione alla posizione e all'orientamento.
- Girate i pezzi se necessario.
- Controllate se il mostro è composto da 5 o da 6 parti.

Battere sulla carta Mostro

Se pensi di aver ricomposto correttamente il mostro, batti la mano sulla carta Mostro al centro del tavolo. Subito tutti gli altri devono togliere le mani dalle proprie parti e fermarsi. Nessuno può più aggiungere o modificare pezzi.



Ora, uno alla volta, confrontate i vostri mostri e contate quante parti sono state posizionate correttamente (anche posizione e orientamento).

- Chi ha più parti corrette?
Perfetto! Ottiene la carta Mostro scoperta come ricompensa e la mette coperta davanti a sé.
- Se più bambini hanno lo stesso numero di parti corrette:
Nessun problema! Ognuno prende come ricompensa una carta aggiuntiva dal mazzo coperto.
- Se nessuno ha posizionato nemmeno una parte corretta:
La carta Mostro viene rimossa dal gioco.

Esempio:

Blu e Arancione hanno entrambi 5 parti corrette. Entrambi ricevono una carta Mostro come ricompensa.



Nuovo round

Le vostre parti Mostro rimangono disposte davanti a voi. Il bambino successivo in senso orario gira una nuova carta Mostro dal mazzo e tutti ricominciano contemporaneamente a ricomporre il mostro.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena un bambino ottiene la quinta carta Mostro, vincendo immediatamente. Se più bambini raggiungono contemporaneamente le 5 carte, vincono insieme.

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



MONSTER MAX



Um jogo de correspondência monstruosamente rápido para 2 a 4 jogadores a partir de 5 anos.

Autor: Patrice le Quéré
Editor: Kristin Dittmann

Ilustração: Simone Krüger
Duração do jogo: aprox. 15 minutos

O Monstro Max é um verdadeiro mestre do disfarce e da camuflagem. Uma vez tem dois olhos, outras um. Até o seu penteado muda conforme o que lhe apetece. Rápido! Monta o monstro rapidamente antes que ele mude outra vez.

Quem tiver os olhos mais perspicazes e montar os monstros mais rapidamente ganha.

O QUE INCLUI:



4 conjuntos de monstros, cada um com 6 peças de uma cor



50 cartas monstro

ANTES DE COMEÇAR:

Cada jogador pega num conjunto monstro de seis peças, na mesma cor. Os conjuntos que sobraem devem ser retirados do jogo. Põe as tuas peças à tua frente numa ordem aleatória. Baralhem as cartas monstro e coloquem-nas em monte, com a face virada para baixo, no centro da mesa.





VAMOS COMEÇAR:

Joguem à vez no sentido dos ponteiros do relógio, por várias rondas. Quem viu um monstro mais recentemente? Podes começar a primeira ronda virando uma carta monstro do monte, com a face para cima, de maneira que todos a consigam ver bem.

Montagem do jogo e início da primeira ronda



Agora todos jogam ao mesmo tempo! Observem atentamente o monstro que aparece na carta. Encontrem as peças monstro do vosso conjunto que correspondam à carta e montem-nas para ficarem iguais à figura da carta.

Importante:

- Prestem atenção à parte da frente e de trás das peças de monstro.
- Vejam bem a posição e orientação de cada peça.
- Rodem as peças se for necessário.
- Vejam se o monstro é composto por 5 ou 6 peças.

Bater na carta monstro

Se achas que o monstro que montaste é igual ao da carta virada de face para cima, bate com a mão em cima da carta monstro virada.

Nesse momento, todos os jogadores devem tirar as mãos das suas peças monstro. Ninguém pode ajustar ou colocar mais nenhuma peça a partir de agora.

HABA



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Habermaass GmbH & Co. KG.
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

TL A180536
2013188