

MONSTER CONFETTI

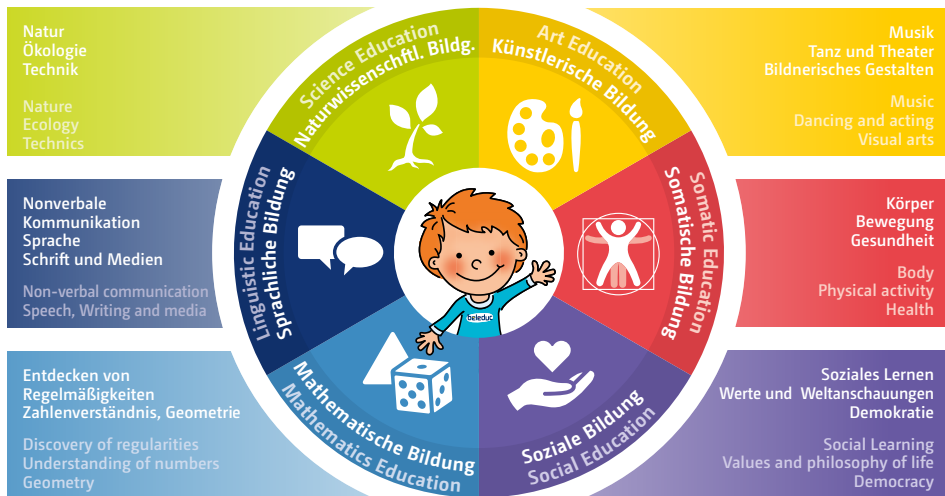
Spielanleitung * Instruction



BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.

All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Erkennen und Zuordnen von Farben

Recognising and assigning colours
Reconnaitre et classer les couleurs
Reconocimiento y asignación de colores
Herkennen en sorteren van kleuren
Riconoscimento ed assegnazione di colori

艺术启蒙：学习和认知颜色



Erkennen von Zahlen und Mengen

Recognising numbers and quantities
Reconnaissance des nombres et des quantités
Reconocer números y cantidades
Herkennen van getallen en hoeveelheden
Riconoscere numeri e quantità

数学认知：识别数字和了解数量概念

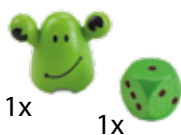


Feinmotorik: Auge-Hand-Koordination; Kognition; Reaktion; logisches Denken

Fine motor skills: hand-eye-coordination, cognition, reaction, logical thinking
Motricité fine: Coordination œil-main, Cognition, réaction, pensée logique
Motricidad fina: Coordinación ojo-mano, cognición, reacción, pensamiento lógico
Fijne motoriek: Oog-hand coördinatie, Cognitie, reactie, logisch denken
Motricità fine: Coordinazione occhio-mano, cognizione, reazione, pensiero logico
身心锻炼：提升精细运动，手眼协调，认知能力，反应能力和逻辑思考能力

MONSTER CONFETTI

Monsterjäger aufgepasst!
Monster hunters, watch out!



Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息





22622 MONSTER CONFETTI

Auf die Monster, fertig, los! Heute findet eine Konfetti Party mit unseren niedlichen Farbenmonster statt. Kannst du als Monsterjäger mithilfe der bunten Konfettis die meisten Monster sammeln? Oder hüpfе beim spannenden Würfelspiel auf die richtigen Monsterkarten.

Spielvorbereitung

Variante 1 und 2

Die Spielmatte in die Mitte legen und 12 Farbenmonster aufgedeckt um die Spielmatte herum verteilen. Alle anderen Monsterkarten werden auf Stapel verteilt und neben der Spielmatte platziert. Die Konfetti-Plättchen werden bereitgelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler nimmt alle Konfettis in die Hand und wirft sie vorsichtig auf die Spielmatte. Es sollten alle Farben klar zu sehen sein. Achtung, es geht los! Jetzt spielen alle Spieler gleichzeitig. Zuerst wird geschaut welche Konfettifarben geworfen wurden und nun versucht man die passenden Farbenmonster zu finden.



Beispiel: 3 rote, 3 gelbe, 3 blaue und 1 grünes Konfetti wurden geworfen.



1 Spielvariante 1 - Alter: 4+, 1-4 Spieler

Hier wird nicht auf die Gesamtmenge der Konfettis geachtet, sondern nur auf die Menge der Farben der einzelnen Monsterkarten.

Die Spieler sammeln gleichzeitig alle Monsterkarten, deren Konfetti-Farben in ausreichender Menge auf der Spielmatte zu sehen sind – hierbei spielt die Gesamtanzahl keine Rolle. Die gesammelten Monsterkarten liegen alle offen ab. Ziel eines jeden Spielers ist es, nur die Farbenmonster zu sammeln, für die die Farben der Konfettis auf der Spielmatte ausreichen. Sobald keiner der Spieler mehr eine Karte nehmen möchte, endet die Spielrunde. Gemeinsam werden jetzt die Karten überprüft. Nur Monsterkarten, bei denen alles stimmt (Anzahl und Farben) dürfen behalten werden. Die falschen Monsterkarten werden zurück an den Rand der Spielmatte gelegt.

Diese 10 Farbenmonster wurden gesammelt:



Diese beiden Monsterkarten können nicht genommen werden, weil es keine 2 grünen Konfettis gibt!

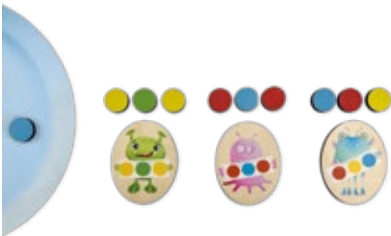
Die neue Spielrunde beginnt. Der Spieler füllt zuerst die Lücken auf, so dass wieder zwölf Monsterkarten ausliegen. Anschließend nimmt er das Konfetti und wirft es erneut auf die Spielmatte. So geht es reihum.

2 Spielvariante 2 - Alter: 5+, 2-4 Spieler

Wichtig! Es muss auf die Farben, aber auch auf die Gesamtmenge geachtet werden! Es dürfen Konfettis übrig bleiben, aber keine zu viel gesammelt werden.

Die Spieler sammeln gleichzeitig alle Monsterkarten, deren Konfetti-Farben auf der Spielmatte zu sehen sind und legen diese verdeckt vor sich ab. Ziel eines jeden Spielers ist es, nur so viele Farbenmonster zu sammeln, für die die Konfettis auf der Spielmatte auch **insgesamt** ausreichen. Sobald keiner der Spieler mehr eine Karte nehmen möchte, endet die Spielrunde. Gemeinsam werden jetzt die Karten umgedreht und überprüft, ob die Anzahl der Konfetti-Teile auf den Karten stimmen. Nur die Spieler, die von keiner Farbe zu viele Konfettis auf ihren Monsterkarten haben, dürfen diese behalten. Wer sich verzählt hat, darf zum Trost eine Monsterkarte behalten. Die verlorenen Karten werden zurück an den Rand der Spielmatte gelegt.

Diese 3 Farbenmonster wurden gesammelt:



SUPER! Hier bleibt nur ein blaues Konfetti übrig. Es ist also nicht schlimm, wenn es weniger Konfettis sind. Es dürfen nur nie mehr sein, als geworfen wurden.

Die neue Spielrunde beginnt. Der Spieler füllt zuerst die Lücken auf, so dass wieder zwölf Monsterkarten ausliegen. Anschließend nimmt er das Konfetti und wirft es erneut auf die Spielmatte. So geht es reihum.

Spielende Variante 1 und 2

Das Spiel endet, wenn keine 12 Monster mehr um den Spielplan gelegt werden können. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Monsterkarten.

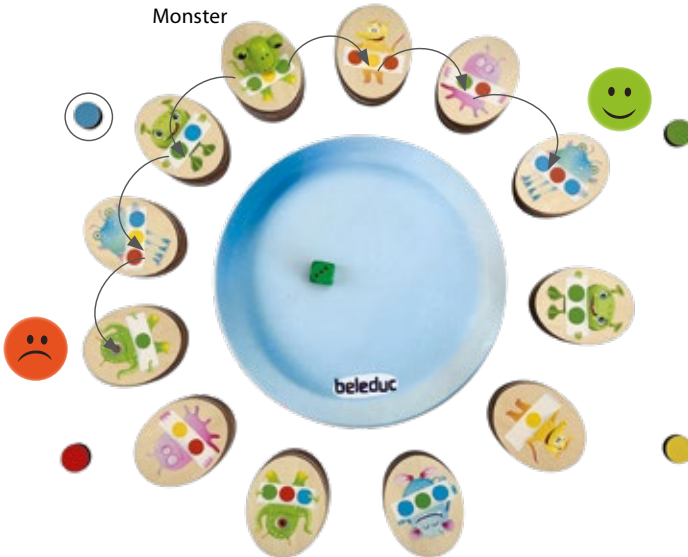
3



3 Spielvariante 3 – Würfelspiel Alter: 4+, 2-4 Spieler

Spielvorbereitung

Bilde aus den Monsterkarten 12 gemischte Stapel aus jeweils 5 Monsterkarten und lege sie rund um die Spielmatte. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt das entsprechende Konfetti-Plättchen vor sich ab. Die Monster-Spielfigur wird auf einen beliebigen Stapel gestellt. Der jüngste Spieler ist der Startspieler, er erhält den Würfel.



Beispiel:
Spieler Blau würfelt eine 3. Nun hat er die Möglichkeit die Monster-Spielfigur nach rechts oder links drei Kartenstapel nach vorne zu bewegen.

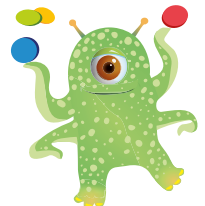
Spielverlauf

Der Spieler würfelt auf der Spielmatte und versetzt die Monsterfigur entsprechend der gewürfelten Punktezahl. Man darf die Spielfigur links oder rechts herum ziehen und die oberste Monsterkarte des erreichten Stapels nehmen, wenn sich die Spielerfarbe darauf befindet. Bevor man loszieht, sollte man also genau schauen, wo man die eigene Farbe findet. Wenn auf der erreichten Monsterkarte die Spielerfarbe nicht abgebildet ist, darf man leider keine Monsterkarte nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Befindet sich jedoch auf der darunterliegenden Monsterkarte auch wieder ein Konfetti in der passenden Spielerfarbe, so darf man auch diese Monsterkarte nehmen. So geht es weiter, bis der Spieler keine passende Monsterkarte mehr in diesem Stapel findet. Die gewonnenen Monsterkarten werden auf einen Gewinnstapel vor dem Spieler abgelegt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Wichtig: Wurde die letzte Monsterkarte eines Stapels genommen, so wird die Spielfigur einfach auf den nächsten Stapel im Uhrzeigersinn gesetzt. Leere Felder werden beim Weiterrücken nicht mitgezählt.

Spielende

Liegen nur noch drei Stapel neben der Spielmatte, so endet das Spiel sofort. Der Spieler mit dem höchsten Gewinnstapel hat gewonnen.





22622 MONSTER CONFETTI

Today we celebrate a confetti party with our cute colour monsters. Can you, as a monster hunter, catch the monsters with help of the colourful confetti? Or hop on the right monster cards in this exciting dice game.

Game preparation

Variant 1 and 2

Place the game mat in the middle and place 12 colour monsters face up around the game mat. All other monster cards are put in piles and placed next to the game mat. The confetti pieces are placed beside the mat.

How to play

The youngest player starts, then it turns clockwise. The player takes all the confetti in the hand and throws them carefully on the game mat. All the colours should be clearly visible. Attention, here we go! Now all players play at the same time! First the players look to see which confetti colours have been thrown on the mat and now they try to find the matching colour monsters.



Example: 3 red, 3 yellow, 3 blue and 1 green confetti are thrown.

1

2



1 Game variant 1 - Age: 4+, 1-4 Players

The total amount of confettis does not matter here, only the amount of colours of the individual monster cards.

The players collect all monster cards at the same time whose confetti colors can be seen in quantity on the game mat – the total number doesn't matter. The collected monster cards lie all face up. The goal of each player is to collect only the colour monsters for which the confetti colours on the mat are enough. As soon as nobody wants to take a card anymore, the game ends and the cards are now checked. Only monster cards that are correct (number and colours) can be kept by the player. The wrong monster cards are put back on the edge of the game mat.

These 10 colour monsters are collected.



These two colour monsters cannot be taken because there are no 2 green confettis!

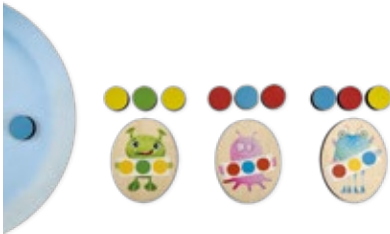
The new game round starts. The player first fills the gaps so that there are twelve monster cards again. Then the player takes the confetti and throws it on the game mat again. This is how it goes in turn.

2 Game variant 2 - Age: 5+, 2-4 players

Important! Here you have to pay attention on the colours and the total amount! Confetti can be left over, but not be over-collected.

The players collect all the monster cards whose confetti colours can be seen on the game mat at the same time and place them face down in front of them. The goal of each player is to collect as many colour monsters as **the total number** of confetti cards on the game mat. As soon as nobody wants to take a card anymore, the game ends. All the cards must be now turned over and checked if the quantity of the confetti pieces on the cards is correct. Only players who don't have too many confetti of any colour on their monster cards can keep them. Those who have miscounted get one monster cards as consolation. The lost cards are put back on the edge of the game mat.

These 3 colour monsters are collected:



PERFECT! One blue confetti is left over! So it's no problem if there are less confetti. There must be never more than have been thrown.

The new game round begins. The player first fills the gaps so that there are twelve monster cards again. Then he takes the confetti and throws it on the game mat again. This is how it goes in turns.

End of the game variant 1 and 2

The game ends when no more 12 monsters can be placed around the game mat. The player with the most monster cards wins.



3 Game variant 3 – dice game Age: 4+, 2-4 players



Game preparation

Make 12 mixed piles with 5 monster cards each and place them around the game mat. Each player chooses a colour and places the corresponding confetti in front of himself. The monster figure is placed on a pile. The youngest player starts and gets the dice.



Example:
Player blue gets a 3.
Now he has the option of moving the monster playing figure to the right or left three card piles forward.

Game preparation

The player rolls the dice on the game mat and moves the monster according to the dice. You can move the figure to the left or right and take the top monster card of the pile you have reached if the player's colour is on it. So before you move, you should look carefully to see where you can find your own colour. If the player's colour is not on the monster card you have reached, it is the next player's turn. However if there is a confetti in the matching player colour on the monster card underneath you may also take this card. This continues until the player no longer finds a matching monster card in this pile. The won monster cards are placed on a winning pile in front of the player. Now it's the next player's turn and he rolls the dice.

Important: If the last monster card of a pile has been taken, the play figure is moved to the next pile clockwise. Empty spaces are not counted when moving.

End of the game

If there are only three piles left next to the game mat, the game ends. The player with the highest pile of monster cards is the winner.





22622 MONSTER CONFETTI

Aujourd'hui, nous organisons une fête de confettis avec nos adorables monstres de couleur. Pourras-tu, en tant que chasseur de monstres, collecter le plus de monstres à l'aide des confettis colorés ? Ou sautez sur les bonnes cartes de monstres lors d'un jeu de dés passionnant.

Préparation du jeu, variantes 1 et 2

Placez le tapis de jeu au centre et répartissez 12 monstres de couleur, face visible, autour du tapis de jeu. Toutes les autres cartes-monstres sont réparties en piles et placées à côté du tapis de jeu. Les plaquettes de confettis sont préparées.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Le joueur prend tous les confettis dans sa main et les lance délicatement sur le tapis de jeu. Toutes les couleurs devraient être clairement visibles. Attention, c'est parti ! Maintenant, tous les joueurs jouent en même temps. Tout d'abord, on regarde quelles couleurs de confettis ont été lancées et on essaie maintenant de trouver les monstres de couleur correspondants.



Exemple : On lance 3 confettis rouges, 3 jaunes, 3 bleus et 1 vert.

1 Variante de jeu 1 - Âge : 4+ 1-4 joueurs

Ici, on ne tient pas compte de la quantité totale de confettis, mais uniquement de la quantité de couleurs de chaque carte-monstre.

Les joueurs collectent simultanément toutes les cartes-monstres dont les couleurs de confettis sont visibles en quantité suffisante sur le tapis de jeu - le nombre total n'a pas d'importance ici. Les cartes-monstres collectées sont toutes posées face visible. L'objectif de chaque joueur est de collecter uniquement les monstres de couleur pour lesquels les couleurs des confettis sur le tapis de jeu sont suffisantes. Dès que plus aucun joueur ne veut prendre de carte, le tour de jeu se termine. Ensemble, ils vérifient maintenant les cartes. Seules les cartes-monstres dont tout est correct (nombre et couleurs) peuvent être conservées. Les fausses cartes-monstres sont remises au bord du tapis de jeu.

Ces 10 monstres de couleur ont été collectés :



Ces deux cartes-monstres ne peuvent pas être prises, car il n'y a pas 2 confettis verts !

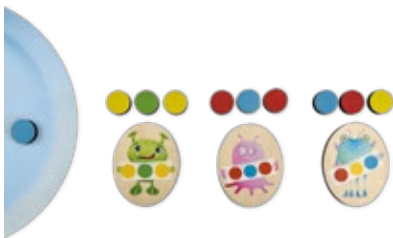
Le nouveau tour de jeu commence. Le joueur remplit d'abord les trous, de sorte qu'il y ait à nouveau douze cartes-monstre. Ensuite, il prend les confettis et les lance à nouveau sur le tapis de jeu. C'est ainsi que l'on procède à tour de rôle.

2 Variante de jeu 2 - Âge : 5+ 2-4 joueurs

Important ! Il faut faire attention aux couleurs, mais aussi à la quantité totale ! Il peut rester des confettis, mais il ne faut pas en collecter trop.

Les joueurs collectent simultanément toutes les cartes-monstres dont les couleurs de confettis sont visibles sur le tapis de jeu et les posent face cachée devant eux. L'objectif de chaque joueur est de collecter uniquement les monstres de couleur pour lesquels les confettis sont présents en quantité suffisante sur le tapis de jeu, y compris sur **le nombre total**. Dès que plus aucun joueur ne veut prendre de carte, le tour de jeu se termine. Ensemble, ils retournent maintenant les cartes et vérifient si le nombre des confettis sur les cartes est correct. Seuls les joueurs qui n'ont pas trop de confettis d'une couleur sur leur carte-monstre peuvent les garder. Celui qui a fait une erreur de comptage peut garder une carte-monstre en guise de consolation. Les cartes-monstres perdues sont remises au bord du tapis de jeu.

Ces 3 monstres de couleur ont été collectés :



SUPER ! Il ne reste ici qu'un confetti bleu. Ce n'est donc pas grave s'il y a moins de confettis. Mais il ne faut jamais qu'il y en ait plus que ce qui a été lancé.

Le nouveau tour de jeu commence. Le joueur remplit d'abord les trous, de sorte qu'il y ait à nouveau douze cartes-monstres. Ensuite, il prend les confettis et les lance à nouveau sur le tapis de jeu. C'est ainsi que l'on procède à tour de rôle.

Fin du jeu, variantes 1 et 2

Le jeu se termine lorsqu'il n'est plus possible de placer 12 monstres autour du plateau de jeu. Le joueur avec le plus de cartes-monstres gagne.

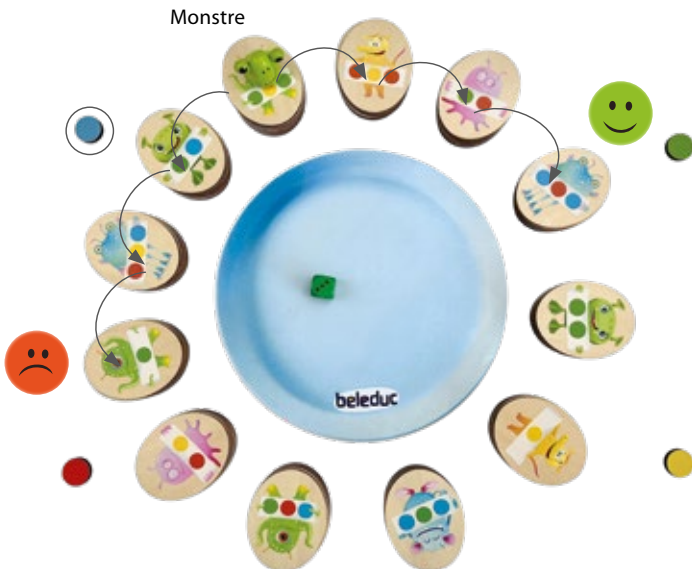


3 Variante de jeu 3 - Jeu de lancer :

Âge : 4+ , 2-4 joueurs

Préparation du jeu

Formez 12 piles mélangées de 5 cartes-monstres à partir des cartes-monstre et placez-les autour du tapis de jeu. Chaque joueur choisit une couleur de joueur et place la plaquette de confettis correspondante devant lui. Le pion-monstre est placé sur une pile au choix. Le joueur le plus jeune est le premier joueur, c'est lui qui reçoit le dé.



Exemple :
Le joueur bleu lance le dé et obtient un 3. Il a maintenant la possibilité de déplacer le pion-monstre vers la droite ou vers la gauche, trois piles de cartes en avant.

Déroulement du jeu

Le joueur lance le dé sur le tapis de jeu et déplace le pion-monstre en fonction du nombre de points indiqué par le dé. On peut déplacer le pion vers la gauche ou vers la droite et prendre la carte-monstre supérieure de la pile atteinte, si la couleur du joueur s'y trouve. Avant de partir, il faut donc bien regarder où l'on peut trouver sa propre couleur. Si la couleur du joueur n'est pas représentée sur la carte-monstre obtenue, on ne peut malheureusement pas prendre de carte-monstre et c'est au joueur suivant de jouer. Mais si la carte-monstre du dessous contient également un confetti de la couleur correspondante du joueur, on peut également prendre cette carte-monstre. Cela continue ainsi jusqu'à ce que le joueur ne trouve plus de carte-monstre correspondante dans cette pile. Les cartes-monstres gagnées sont placées dans une pile de gain devant le joueur. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Important: Si la dernière carte-monstre d'une pile a été prise, le pion est simplement placé sur la pile suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cases vides ne sont pas comptées lors de la progression.

Fin du jeu

S'il ne reste que trois piles à côté du tapis de jeu, le jeu s'arrête immédiatement. Le joueur qui a la pile de gains la plus élevée a gagné.



22622 MONSTER CONFETTI

Vandaag vieren we een confettifeestje met onze schattige kleurmonsters. Kun jij als monsterjager de meeste monsters verzamelen met behulp van de kleurrijke confetti? Of huppel op de juiste monsterkaarten in het spannende dobbelspel.

Spelvoorbereiding variant 1 en 2

Leg de speelmat in het midden en verdeel 12 kleurmonsters met de afbeelding naar boven over de speelmat. Alle andere monsterkaarten worden in stapels verdeeld en naast de speelmat gelegd. De confetti-tegels worden klaargelegd.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel en daarna gaat het om beurten verder, met de klok mee. De speler neemt alle confetti in de hand en gooit ze voorzichtig op de speelmat. Alle kleuren moeten duidelijk zichtbaar zijn. Opgelet, we beginnen eraan! Nu spelen alle spelers tegelijk. Eerst kijk je welke confetti-kleuren zijn gegooid en dan probeer je de bijpassende kleurmonsters te vinden.



Voorbeeld: 3 rode, 3 gele, 3 blauwe en 1 groene confetti werden gegooid.

1

2



1 Spelvariant 1 - leeftijd: 4+, 1-4 spelers

Hier wordt niet gelet op de totale hoeveelheid confetti, maar alleen op de hoeveelheid kleuren van de afzonderlijke monsterkaarten.

De spelers verzamelen tegelijkertijd alle monsterkaarten waarvan de confetti-kleuren met voldoende hoeveelheid op de speelmat te zien zijn - het totale aantal doet er hier niet toe. Alle verzamelde monsterkaarten liggen met de beeldzijde naar boven op de speelmat. Het doel van elke speler is om alleen die kleurmonsters te verzamelen die overeenstemmen met de kleuren van de confetti op de speelmat. Zodra geen van de spelers nog een kaart wil nemen, eindigt de spelronde. De kaarten worden nu door iedereen tezamen gecontroleerd. Alleen monsterkaarten waarbij alles klopt (aantal en kleuren) mogen worden bewaard. De verkeerde monsterkaarten worden teruggelegd op de rand van de speelmat.

Deze 10 kleurmonsters werden verzameld:



Deze beide monsterkaarten kunnen niet opgenomen worden omdat er geen 2 groene confetti zijn!

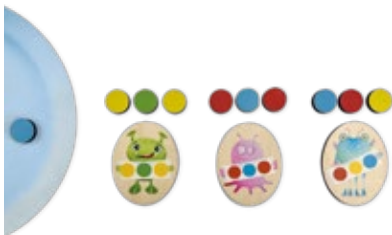
De nieuwe spelronde begint. De speler vult eerst de gaten op, zodat er weer twaalf monsterkaarten klaarliggen. Dan neemt hij de confetti en gooit ze weer op de speelmat. Zo krijgt eenieder zijn beurt.

2 Spelvariant 2 - Leeftijd: 5+, 2-4 spelers

Belangrijk! Er moet op de kleuren worden gelet, maar ook op de totale hoeveelheid! Er mogen confetti overblijven, maar er mag geen enkele teveel worden verzameld.

De spelers verzamelen tegelijkertijd alle monsterkaarten waarvan de confettikleuren op de speelmat te zien zijn en leggen ze omgekeerd voor zich neer. Het doel van elke speler is om net zoveel kleurmonsters te verzamelen als het **totale aantal** confetti op de speelmat. Zodra geen van de spelers nog een kaart wil nemen, eindigt de spelronde. De kaarten worden nu tezamen omgedraaid en er wordt gecontroleerd of het aantal confetti op de kaarten klopt. Alleen de spelers die niet teveel confetti van welke kleur dan ook op hun monsterkaarten hebben, mogen deze behouden. Wie verkeerd heeft geteld mag als troost één monsterkaart behouden. De verloren kaarten worden teruggelegd op de rand van de speelmat.

Deze 3 kleurmonsters werden verzameld:



SUPER! Hier blijft slechts één blauwe confetti over. Het maakt dus niet uit als er minder confetti zijn. Maar er mogen er nooit meer zijn dan er gegooid werden.

De nieuwe spelronde begint. De speler vult eerst de gaten op, zodat er weer twaalf monsterkaarten klaarliggen. Dan neemt hij de confetti en gooit ze weer op de speelmat. Zo krijgt eenieder zijn beurt.

Einde spelvarianten 1 en 2

Het spel eindigt als er geen 12 monsters meer rond de speelmat kunnen worden gelegd. De speler met de meeste monsterkaarten wint.

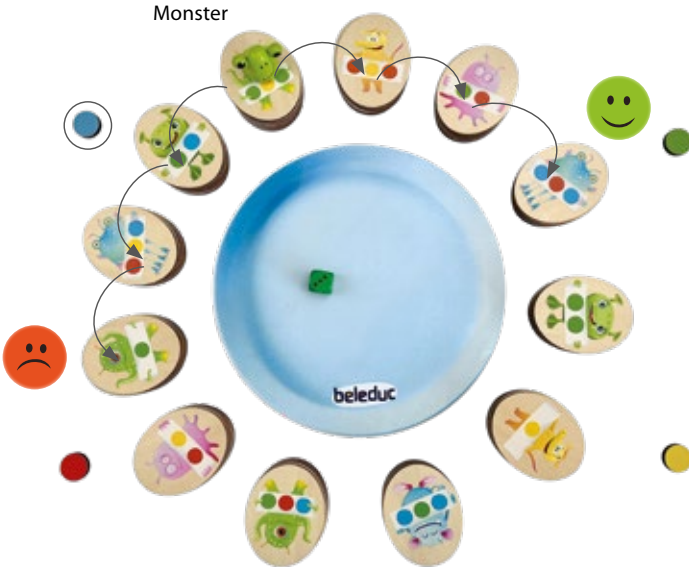
3 Spelvariant 3 - Dobbelspel

Leeftijd: 4+, 2-4 spelers



Spelvoorbereiding

Maak 12 gemengde stapels van elk 5 monsterkaarten en leg ze rond de speelmat. Elke speler kiest een spelkleur en legt de bijbehorende confetti-tegel voor zich neer. De monsterfiguur wordt op een willekeurige stapel geplaatst. De jongste speler mag als eerste de dobbelsteen gooien.



Voorbeeld:
Speler blauw gooit een 3. Nu heeft hij de mogelijkheid om het monster naar rechts of links drie kaartenstapels te verplaatsen.

Spelverloop

De speler gooit de dobbelsteen op de speelmat en verplaatst de monsterfiguur volgens het aantal gegooiden punten. Je mag het monster naar links of rechts bewegen en de bovenste monsterkaart van de bereikte stapel nemen als je spelkleur erop staat. Dus voordat je het monster gaat bewegen, moet je goed kijken waar je je eigen kleur kunt vinden. Als je kleur niet op de bereikte monsterkaart staat, dan mag je helaas die monsterkaart niet opnemen en is de volgende speler aan de beurt. Als er echter ook een confetti in de bijpassende spelkleur op de monsterkaart eronder staat, mag je ook deze monsterkaart opnemen. Dit gaat zo door tot de speler geen passende monsterkaart meer kan vinden op deze stapel. De gevonden monsterkaarten met de juiste kleur worden op een winststapel voor de speler gelegd. Nu is de volgende speler aan de beurt om te gooien.

Belangrijk: Als de laatste monsterkaart van een stapel genomen is, wordt het monster gewoon naar de volgende stapel verplaatst, met de klok mee. Lege velden worden niet meegeteld bij het verplaatsen.

Einde van het spel

Als er nog maar drie stapeltjes naast de speelmat liggen, eindigt het spel onmiddellijk. De speler met de hoogste winststapel is de winnaar.





22622 MONSTER CONFETTI

我们今天和可爱的小怪兽们一起举行了一场彩色糖果派对。你作为一名怪兽猎人，能否使用彩色糖果捕捉到小怪兽呢？或者是投掷骰子，跳到正确的怪兽卡片上。快来体验游戏的刺激吧！

游戏准备 玩法1和玩法2

将游戏垫子放到中央，沿着垫子周围边上放置12张怪兽卡片，卡片正面朝上。将其他怪兽卡片都叠放在垫子的旁边。将各色的糖果也放在垫子旁边。

游戏过程：

从年龄最小的玩家开始，然后按照顺时针次序进行游戏。玩家需要把所有彩色糖果拿在手里，轻轻地扔在游戏垫子上。所有的颜色都应该清晰可见。注意，游戏开始了！现在所有的玩家都可以开始行动啦！玩家们需要先看清垫子上的糖果是哪些颜色，然后找到与之匹配的彩色怪兽。



示例：投掷出3红、3黄、3蓝以及1绿的糖果。



1 游戏玩法1 - 年龄组：4岁+，需要1到4位玩家

此时彩色糖果的总数并不重要，重要的是每张怪兽卡上的颜色的数量。

玩家们同时收集特定的怪兽卡，但要求卡上的糖果颜色有在游戏垫子上出现，且其相应颜色的数量不多于游戏垫子上对应颜色糖果的数量。此时的总数不重要。收集的怪兽卡正面朝上放置。每个玩家的目标是只收集特定的怪兽卡，只要在垫子上的糖果的颜色不少于怪兽卡上的颜色数量即可。当没有人想要再抽取卡片时，游戏结束，开始检查卡片。只有正确的怪兽卡(数量和颜色)才能被玩家保留。错误的怪兽卡片要放回游戏垫边上。

见下图，收集到了这十张怪兽卡。



由于垫子上没有2枚绿色糖果，所以这两张怪兽卡片不能取走保留！

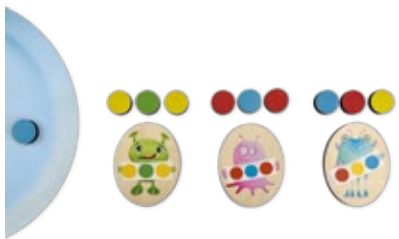
新一轮游戏开始。玩家首先填满垫子上的空缺部分，这样垫子上又有12张怪兽卡。然后拿起彩色糖果再次扔到游戏垫子上。按照这样的步骤轮流进行。

2 游戏玩法2 - 年龄组：5岁+，需要2-4位玩家

注意！这里你需要注意颜色和总数！糖果可以被剩下，但不能重复收集。

玩家们需收集特定的怪兽卡片，要求卡片上的糖果颜色都同时有在游戏垫子上出现，并且将它们正面朝下放置在面前。玩家的任务是收集与游戏垫子上糖果总数一样多的怪兽卡片。当没有人再抽取卡片时，游戏结束。随后玩家需要将所有卡片翻过来，检查卡片上糖果的数量是否正确。只有那些每种颜色糖果的点数不超额（不多于垫子上对应颜色糖果的总数）的怪兽卡片才可以被玩家保留。数错的玩家会得到一张怪兽卡作为安慰。丢弃的卡片被放回游戏垫的边缘。

这三张怪兽卡片被玩家收集到了



完美！剩下一枚蓝色糖果！

此时不要担心糖果数量变少了，因为糖果的数量是不能超过已经被掷出的糖果数量

新一轮游戏开始，玩家要将垫子上的空缺补齐，这样又有12张怪兽卡片。随后该玩家再次拿取彩色糖果并将其投掷在垫子上。按照这样的步骤轮流进行。

玩法1和玩法2游戏结束

当剩余的卡片不足12张，不能够填满垫子上的卡牌空缺时，游戏结束。手中怪兽卡片数量最多的玩家获胜。

3



3 游戏玩法3 - 骰子游戏

年龄组：4岁+，需要至少4个玩家

游戏准备

将怪兽卡片每5张为一堆，分为12堆，放在游戏垫子周围。每个玩家选择一种颜色，并把相应颜色的糖果放在自己面前。将怪兽玩偶放置在其中一个卡片堆上。由年龄最小的的玩家先开始投掷骰子。



示例：
选择蓝色的玩家投出了数字3，现在他可以选择将怪兽玩偶往右边，或者往左边跳跃三个牌堆的距离。

游戏准备

玩家在游戏垫子上掷骰子，并根据骰子的数字移动怪兽。你可以将怪兽向左或向右移动，如果怪兽到达的牌堆上有玩家的选择的颜色，就可以从拿取这个牌堆最上方的卡片。所以在移动之前，你最好仔细看看哪里牌堆可以有自己的颜色。如果到达的卡牌上没有该玩家的颜色，则轮到下一位玩家投掷骰子。然而，如果牌堆下面的怪兽卡上有与玩家颜色相匹配的糖果，你也可以抽取这张卡。以此类推，玩家可以持续抽取卡片，直到在这堆卡片中再也找不到匹配的怪兽卡。将赢取的怪兽卡片自己面前，作为赢牌牌堆。现在轮到下一个玩家掷骰子了。
注意：如果其中一个牌堆的卡片都被拿完，则怪兽玩偶将顺时针移动到下一个牌堆。被拿完的牌堆不计入移动步数。

游戏结束

当游戏垫周围只有三堆卡片时，游戏结束。赢牌牌堆中卡牌数量最多的玩家获胜。



22622 MONSTER CONFETTI

Oggi facciamo una festa con i coriandoli e i nostri simpatici mostri colorati. Nei panni di un cacciatore di mostri, riuscirai a raccoglierne il maggior numero con l'aiuto dei coriandoli colorati? Oppure cimentati nell'emozionante gioco dei dadi e scegli le carte mostro giuste.

Preparazione del gioco Variante 1 e 2

Posizionare il tappeto di gioco al centro e disporre 12 carte mostro colorate intorno al perimetro a faccia in su. Impilare tutte le altre carte mostro in mazzetti e posizionarle accanto al tappeto di gioco. Predisporre le tessere coriandolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue a turno in senso orario. Il giocatore prende in mano tutti i coriandoli e li lancia con cura sul tappeto di gioco. Tutti i colori devono essere chiaramente visibili. Attenzione, si comincia! Ora tutti i giocano contemporaneamente. Prima di tutto si osservano i colori dei coriandoli lanciati e poi si cerca di trovare i mostri del colore corrispondente.



Esempio: sono stati lanciati 3 coriandoli rossi, 3 gialli, 3 blu e 1 verde.

1

2



1 Variante di gioco 1 - Età: 4+, 1-4 giocatori

In questo caso, non bisogna prestare attenzione alla quantità totale di coriandoli, ma solo alla quantità di colori delle singole carte mostro.

I giocatori raccolgono simultaneamente tutte le carte mostro con i colori dei coriandoli visibili in quantità sufficiente sul tappeto di gioco - il numero totale non ha importanza in questo caso. Le carte mostro raccolte sono tutte a faccia in su. L'obiettivo di ogni giocatore è raccogliere solo i mostri del colore corrispondente a quello dei coriandoli presenti sul tappeto di gioco. Se nessuno dei giocatori può prendere un'altra carta, il turno di gioco termina. A questo punto, si controllano le carte insieme. Possono essere conservate solo le carte mostro corrette (numero e colori). Le carte mostro sbagliate vengono riposizionate sul bordo del tappeto di gioco.

Sono stati raccolti questi 10 mostri colorati:



Queste due carte mostro non possono essere raccolte perché non ci sono 2 coriandoli verdi!

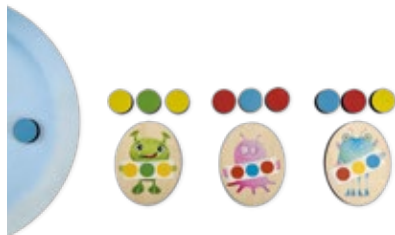
Inizia un nuovo turno di gioco. Il giocatore occupa prima gli spazi vuoti in modo da avere di nuovo dodici carte mostro. Poi prende i coriandoli e li lancia di nuovo sul tappeto di gioco. Quindi, si procede a turno.

2 Variante di gioco 2 - Età: 5+, 2-4 giocatori

Importante! Bisogna prestare attenzione ai colori, ma anche alla quantità totale! I coriandoli possono essere lasciati, ma non bisogna raccoglierne troppi.

I giocatori raccolgono contemporaneamente tutte le carte mostro con il colore corrispondente a quello dei coriandoli visibili sul tappeto di gioco e le posizionano a faccia in giù davanti a loro. L'obiettivo di ogni giocatore è quello di raccogliere tanti mostri colorati quanti sono i coriandoli presenti sul tappeto di gioco. Se nessuno dei giocatori può prendere un'altra carta, il turno di gioco termina. A questo punto, si girano le carte e si controlla insieme se il numero di coriandoli corrisponde. Solo i giocatori che hanno un numero non eccessivo di coriandoli di qualsiasi colore sulle loro carte mostro possono tenerle. Se si sbaglia a contare, si può tenere una carta mostro come consolazione. Le carte perse vengono riposizionate sul bordo del tappeto di gioco.

Sono stati raccolti questi 3 mostri colorati:



FANTASTICO! Qui rimane solo un coriandolo blu. Quindi non importa se ci sono meno coriandoli. L'importante è che non siano più di quelli lanciati.

Inizia un nuovo turno di gioco. Il giocatore occupa prima gli spazi vuoti in modo da avere di nuovo dodici carte mostro. Poi prende i coriandoli e li lancia di nuovo sul tappeto di gioco. Quindi, si procede a turno.

Varianti di fine partita 1 e 2

La partita termina quando non è più possibile posizionare 12 mostri attorno al tabellone. Vince il giocatore con il maggior numero di carte mostro.

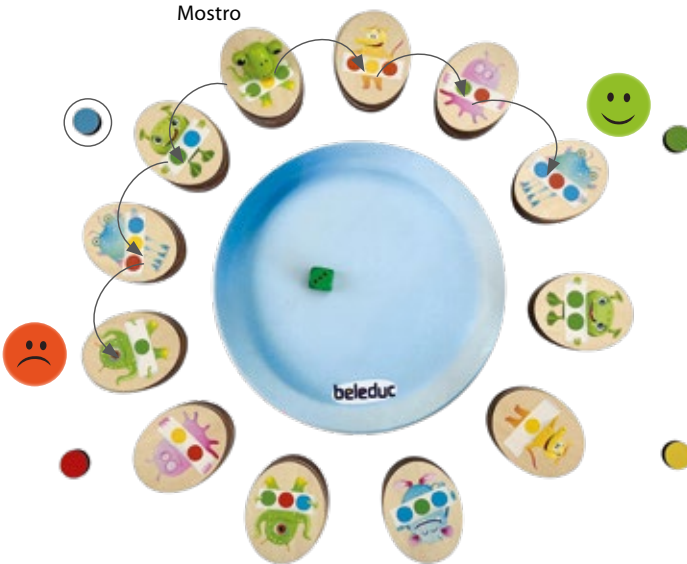
3 Variante di gioco 3 - Gioco dei dadi

Età: 4+, 2-4 giocatori



Preparazione del gioco

Formare 12 mazzetti misti di 5 carte mostro ciascuno e disporli intorno al tappeto di gioco. Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona la tessera coriandolo corrispondente davanti a sé. Posizionare la pedina mostro su un mazzo qualsiasi. Inizia il giocatore più giovane che riceve i dadi.



Esempio:
Il giocatore blu lancia il dado e ottiene un 3. Ora ha la possibilità di far avanzare la pedina a destra o a sinistra su tre mazzi di carte.

Svolgimento del gioco

Il giocatore lancia i dadi sul tappeto di gioco e sposta la pedina in base al numero di punti ottenuti. Può spostare la pedina verso sinistra o destra e prendere la carta mostro in alto sul mazzo raggiunto, se su di esso c'è il proprio colore. Per questo motivo, prima di iniziare, dovrà guardare con attenzione dove si trova il proprio colore. Se il colore del giocatore non è presente sulla carta mostro raggiunta, purtroppo non potrà prendere nessuna carta e il turno passa al giocatore successivo. Tuttavia, se sulla carta mostro sottostante c'è un coriandolo del proprio colore, potrà prenderla. Il gioco prosegue fino a quando il giocatore non riesce più a trovare una carta mostro corrispondente all'interno del mazzo. Le carte raccolte andranno impilate davanti a sé. Poi è il turno del prossimo giocatore, che lancia il dado.

Importante: Una volta presa l'ultima carta mostro da un mazzo, la pedina va spostata su quello successivo in senso orario. Le caselle vuote non vanno conteggiate quando si procede.

Conclusione del gioco

Se rimangono solo tre mazzi accanto al tappeto di gioco, la partita termina immediatamente. Il giocatore con il mazzo di carte più alto è il vincitore.





22622 MONSTER CONFETTI

Hoy celebramos una fiesta con confeti con nuestros simpáticos monstruos de colores. Como cazador de monstruos, ¿eres capaz de atrapar el mayor número de monstruos con la ayuda de los confetis de colores? También puedes tirar los dados... ¡e intentar dar con los monstruos correctos!

Preparación del juego, variantes 1 y 2

Coloca la almohadilla en forma de plato en el centro de la mesa, coge 12 fichas de monstruos de distintos colores y colócalos boca arriba alrededor del plato. Las demás fichas de monstruos se colocan en montones boca abajo a un lado del plato. Se preparan los confetis de colores.

Desarrollo del juego

El jugador más joven comienza la partida y los turnos se suceden en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador deberá coger todos los confetis con la mano y lanzarlos con cuidado dentro del plato. Cuando caigan, es importante que todos los colores sean claramente visibles. ¡Atención, allá vamos! Ahora todos los jugadores van a jugar a la vez. Primero, miramos a ver qué colores de confetis han caído y luego intentamos encontrar los monstruos que tengan los mismos colores.



Ejemplo: Lanzamos 3 confetis rojos, 3 amarillos, 3 azules y 1 verde.



1 Variante 1, edad: 4+ años, 1-4 jugadores

En este caso, no debemos prestar atención al número total de confetis de cada monstruo, sino al número de confetis de un mismo color de cada monstruo.

Todos los jugadores a la vez deberán buscar los monstruos que tengan al menos tantos confetis de colores como haya en el plato; da igual cuantos tengan en total. Cuando los cojamos, los ponemos boca arriba ante nosotros. El objetivo de cada jugador es coger solo aquellos monstruos que tengan confetis del mismo color y número que haya en el plato. La partida termina en el momento en el que ninguno de los jugadores quiera coger más fichas. Es hora de comprobar las fichas de cada uno. Los jugadores solo pueden quedarse con los monstruos en los que tanto el número como los colores sean correctos. Los que no valgan se volverán a colocar alrededor del plato.

En este ejemplo, hemos cogido estos 10 monstruos:



Estos dos monstruos no valen porque en el plato no teníamos 2 confetis verdes.

Empezamos una nueva ronda. El jugador coloca monstruos nuevos en el lugar donde haya huecos, de modo que vuelva a haber doce fichas de monstruos sobre la mesa. A continuación, vuelve a lanzar confeti sobre el plato. Y así cada turno.

2 Variante 2, edad: 5+ años, 2-4 jugadores

¡Atención! En este juego hay que prestar atención a los colores del confeti, pero también al número de confetis que tiene cada monstruo. Hay confetis que pueden sobrar, pero nunca faltar.

Todos los jugadores a la vez intentan buscar los monstruos que tengan confetis del mismo color de los que hay en el plato. Se los quedan y los colocan boca abajo delante de ellos. El objetivo de cada jugador es coger tantos monstruos como pueda siempre que el número total de confetis que este jugador estén realmente en el plato. La partida termina en el momento en el que ninguno de los jugadores quiera coger más fichas. Ahora, cada uno deberá dar la vuelta a sus monstruos y comprobar si el número de confetis de cada monstruo es correcto. Solo los jugadores que tengan el número y color de confetis que corresponden con los monstruos podrán quedarse con ellos. El que haya contado mal, puede quedarse con una ficha de monstruo como consolución. Los monstruos, cuyos confetis no se hayan contado bien, deberán volver a colocarse alrededor del plato.

En este ejemplo, hemos cogido estos 3 monstruos:



¡GENIAL! En este caso, solo ha sobrado un confeti azul. Es decir, no importa si has acertado pocos confetis. Lo único que importa es que no puedes haber contado más de los que se hayan lanzado.

Empezamos una nueva ronda. El jugador coloca monstruos nuevos en el lugar donde haya huecos, de modo que vuelva a haber doce fichas de monstruos sobre la mesa. A continuación, vuelve a lanzar confeti sobre el plato. Y así cada turno.

Fin del juego de las variantes 1 y 2

El juego termina cuando no se puedan colocar más de 12 monstruos alrededor del plato. El jugador con más monstruos gana.



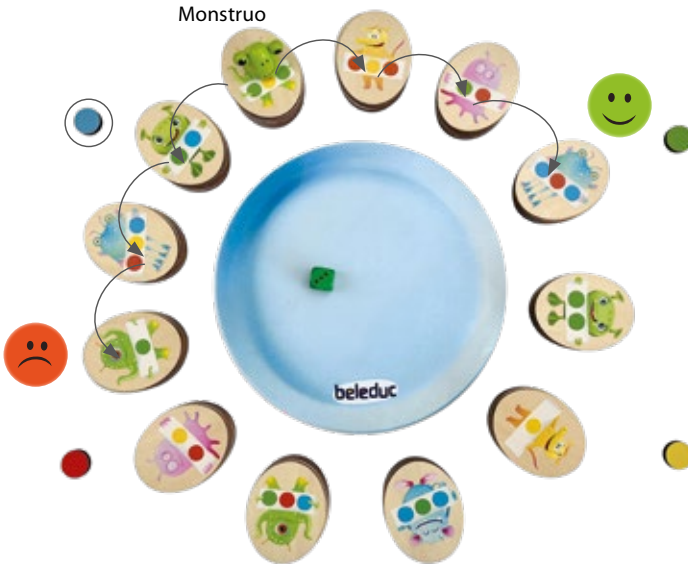
3

Variante 3, juego con dados

Edad: 4+ años, 2-4 jugadores

Preparación del juego

Coloca 12 montones con 5 fichas de monstruo cada uno alrededor del plato. Cada jugador deberá elegir un color y colocar un confeti de ese color delante de él. Cogemos la figurita en forma de monstruo y la colocamos encima de uno de los montones. El jugador más joven es el que empieza a tirar los dados.



Ejemplo:
El jugador azul saca un 3. Entonces coge la figurita en forma de monstruo y la puede hacer avanzar tres montones de cartas hacia la derecha o hacia la izquierda.

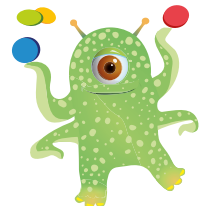
Desarrollo del juego

El jugador tira los dados sobre el plato y mueve la figurita en forma de monstruo según el número de puntos que haya sacado. Puede mover la figurita hacia la izquierda o hacia la derecha y hacerla avanzar hasta el montón que toque. En el caso de que el monstruo de ese montón tenga algún confeti del color del jugador, este podrá quedarse ese monstruo. Por eso, antes lanzar, está bien mirar bien qué monstruos tienen tus colores. Si el monstruo del montón donde has caído no tiene tu color, no podrás quedártelo y deberás pasar el turno al siguiente jugador. Sin embargo, si lo tiene, podrás quedártelo y mirar el monstruo de debajo: si también tiene algún confeti de tu mismo color, también podrás quedarte con ese monstruo. Esto se repite hasta que el jugador ya no encuentre más monstruos de su color en ese montón. El jugador deberá colocar las fichas con los monstruos que haya ganado delante de él. Luego pasa el turno al siguiente jugador, que deberá lanzar el dado.

Atención: Si un montón queda vacío, la figurita simplemente pasa el siguiente montón en el sentido de las agujas del reloj. Estos huecos vacíos no se cuentan cuando avanzamos.

Final del juego

La partida termina cuando solo quedan tres montones alrededor del plato. El jugador con el mayor número de monstruos gana.



Autorin



Kirsten Hiese



Der für mich schönste Ort ist mein Schreibtisch, an dem ich Stunden über Stunden mit meinem liebsten Spiel verbringe, dem Spieleerfinden. In den vergangenen Jahren durfte ich über 30 Spiele und Rätselbücher veröffentlichen und darunter auch Lernspiele für beleduc. Wenn ich andere beim Spielen meiner Spiele beobachte, ist das immer ein ganz besonderer Moment für mich, denn zu Beginn war das alles nur Pappe und Papier auf meinem Schreibtisch. Ich lebe mit meinem Mann in Porta Westfalica, bin gelernte Floristmeisterin und Mutter von drei erwachsenen Kindern. Die besten Ideen kommen mir nachts im Bett und bei neuen Projekten verheißt der Satz: „Ich habe kein Auge zu getan“, meist etwas Gutes.

Author

Kirsten Hiese

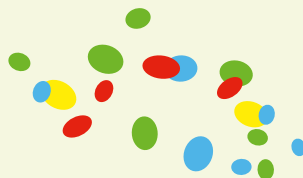
The most beautiful place for me is my desk, where I spend hours upon hours playing my favourite game, game invention. In the past few years, I have had the pleasure of publishing over 30 games and puzzle books, including educational games for beleduc. Watching others play my games is always a very special moment for me, because in the beginning it was all just cardboard and paper on my desk. I live with my husband in Porta Westfalica, am a trained master florist and mother of three grown-up children. The best ideas come to me at night in bed and with new projects the phrase „I haven't slept a wink“ usually augurs well.



Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.





WEITERE SPIELIDEEN

1. Such- und Reaktionsspiel / 3+, 2-6 Spieler

Legt alle Monsterkarten aufgedeckt auf einen Tisch. Nehmt zwei Konfettis heraus, auf denen sich alle Farben befinden (Rot, Gelb, Grün und Blau). Der jüngste Spieler wirft das Konfetti, es sind also zwei verschiedene Farben zu sehen. Nur diese beiden Farben dürfen in dieser Spielrunde gesammelt werden. Nun spielen alle gleichzeitig. Legt zuerst eine Hand auf den Rücken, denn die Monsterkarten dürfen nur mit einer Hand und einzeln eingesammelt werden. Es dürfen auch von einer Farbe mehrere Konfettis abgebildet sein, hier geht es nur um die Farben nicht um die Menge. Die Spielrunde endet, sobald kein Spieler mehr ein Farbenmonster findet. Nun werden die Monsterkarten überprüft und die, die falsch gezogen wurden, werden zurückgelegt. Der Spieler mit den meisten richtigen Monsterkarten, darf ein Farbenmonster als Gewinn behalten. Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Monsterkarten hat.

2. Memospiel / 4+, 2-4 Spieler

Legt alle Monsterkarten-Pärchen (14 Stück) gut gemischt und verdeckt auf den Tisch. Der erste Spieler deckt zwei beliebige Karten auf um ein Pärchen zu finden. Passen die beiden Monsterkarten zusammen, darf er sie nehmen und noch einmal sein Glück versuchen. Passen die beiden Monster nicht zusammen, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Pärchen gesammelt hat.



TIPPS FÜR ERZIEHER/INNEN

Konzentrationsvermögen und die Wahrnehmung von Mengen und Farben fördern. Im Alleinspiel können die Kinder mit Monster Confetti erste Erfahrungen im Umgang mit Farben und Mengen machen.

Hier ein paar Beispiele, wie Sie dieses Spiel dafür verwenden können:

1. **Sortieren:** Suche nur die gelben, roten, grünen oder blauen Monster.
2. **Farbwahrnehmung:** Sammle die Karten mit 2 gleichen Farbpunkten.
3. **Erstes Zählen:** Wie viele Monster haben nur 1 Farbe und wie viele 2 verschiedene Farben?





MORE GAME IDEAS

1. Searching and Reaction Game / 3+, 2-6 Players

Put all the monster cards face up on the table. Take out two confetti cards with all colours on them (red, yellow, green and blue). The youngest player throws the confetti, so there are two different colours. Only these two colours may be collected on this round of the game. Now everyone plays at the same time. Put one hand behind your back first, because the monster cards may only be collected with one hand at a time. There may be also several confetti cards of one colour, here it is only about the colours and not about the quantity. The game ends as soon as no player finds a colour monster. Now the monster cards are checked and those that were drawn incorrectly are put back. The player with the most correct monster cards may keep a colour monster as a win. The game ends as soon as a player has three monster cards.

2. Memo Game / 4+, 2-4 Players

Put all the monster card pairs (14) face down on the table and shuffle them well. The first player turns over two cards to find a pair. If the two monster cards match, you can take them and try your luck again. If the monsters don't match, it's the next players turn. The game ends when a player has collected three pairs.



TIPS FOR EDUCATORS

Encourages concentration and perception of quantities and colours. Playing alone with Monster Confetti, children get first experiences with colours and quantities.

Examples to use the game:

1. **Sorting:** Searching only the blue, green, yellow or red monsters.
2. **Recognising colours:** collect the cards with the same colour dots
3. **First counting:** How many monsters have only one or two colours?





LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2023

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。