

MonsterSlap

Das wilde Reaktionsspiel für 2–4 Spieler von 5–99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 21 368 9

Autor: Kai Haferkamp · Illustration: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Monika Gohl

Alarm in Monstercity – die Glibbermonster sind los!
Diese freche Bande treibt sich in der Stadt herum und macht sich einen Spaß daraus, die Citymonster mit ihren klebrigen Glibberhänden abzuklatschen.

lüüüüüü! Jetzt hat's Rocky Rockstar erwischt! Doch nicht nur mit den Citymonstern treiben die Glibbermonster ihre Scherze: Auch gegenseitig kleben sie sich gern mal eine!

Wer hat am häufigsten einen an der Klatsche?

Inhalt

- ① 4 Glibberhände
- ② 4 Glibbermonster
- ③ 10 Citymonster
- ④ 1 Mülltonne
- ⑤ 1 Drehscheibe mit Pfeil und Druckknopf
- ⑥ 4 Spielfiguren



Spielaufbau

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus. Befestigt zunächst den **Pfeil** mit dem **Druckknopf** auf der **Drehscheibe**. Dann legt ihr sie in die Vertiefung des **Einsatzes**. Schiebt die Scheibe unter die Halterungen, sodass sie ganz flach aufliegt.

Ziel des Spiels

Versucht die vom Drehpfeil angezeigten Monster mit eurer Glibberhand zu erwischen. Zur Belohnung dürft ihr mit eurer Figur auf den Glibberklecksen weiterziehen. Wer schafft es als Erster ins Ziel?

Vorbereitung

Jeder von euch sucht sich eine **Glibberhand** aus und legt das farbgleiche **Glibbermonster** vor sich. Ihr schlüpft somit in dessen Rolle!

Die **Citymonster** und die **Mülltonne** verteilt ihr so in der Mitte des Tisches, dass sie mit etwas Abstand voneinander ausliegen. Wenn ihr nur zu zweit oder zu dritt spielt, legt ihr die übrigen Glibbermonster ebenfalls dazu.

Eure **Spielfiguren** setzt ihr zum Start auf die Leiter auf dem Schachtelrand. Ihr zieht von hier aus in Pfeilrichtung weiter.



Der Glibberklatsch beginnt



Der älteste Spieler schubst den Drehpfeil an, bei jeder weiteren Runde der reihum nächste Spieler. Alle schauen gespannt, welches Monster angezeigt wird.

Dann spielt ihr **alle gleichzeitig**: Ihr habt **genau einen Versuch**, mit eurer Glibberhand mit einem gezielten „Klatsch“ das angezeigte Monster zu erwischen.



Zeigt der Pfeil auf ein Citymonster?

Alle versuchen gleichzeitig, dieses Monster mit ihrer Glibberhand zu erwischen. Hast du allein das angezeigte Monster an deiner Glibberhand oder dessen Arm kleben? Perfekt! Ziehe mit deiner Figur **zwei Glibberkleckse** in Pfeilrichtung voran. Hängen jedoch **zusätzlich** noch ein oder weitere Monster an dir, darfst du nur **einen Glibberklecks** vorwärtsgehen.

Erwischst du nur ein falsches Monster oder die Mülltonne, passiert nichts.

Zeigt der Pfeil auf ein Glibbermonster?

a) Monster eines Mitspielers

Alle Spieler – bis auf den Spieler des angezeigten Monsters – versuchen auf dieses zu klatschen. Der **Gewinner** darf mit seiner Figur **zwei Glibberkleckse** weiterziehen oder nur **einen Klecks**, wenn er zusätzlich andere Monster oder die Mülltonne erwischt hat. Glibbermonster, die keinem Spieler gehören, werden wie ein Citymonster geklatscht.

b) Dein eigenes Glibbermonster

Wird dein eigenes Glibbermonster angezeigt, versuchst du die **Mülltonne** zu klatschen. Schaffst du es, wird wie oben beschrieben ausgewertet.

Wurde dein Glibbermonster von einem Mitspieler geklatscht **und** hast du die Mülltonne erwischt, dürft ihr **beide vorwärts ziehen**.

Sobald ihr ausgewertet habt, legt ihr die Monster und die Mülltonne wieder an ihren Platz zurück. Und auf geht's in die nächste Runde!



Glibberduell

Es kommt immer wieder vor, dass zwei oder mehr Spieler das angezeigte Monster an ihrer Glibberhand oder dessen Arm kleben haben. Dann zieht ihr vorsichtig so lange weiter, bis einer gewinnt. Danach wertet ihr aus. Sollte das Monster dabei herunterfallen, darf leider keiner von euch mit seiner Figur weiterziehen.

Doch manchmal ist dieser Moment die Chance für einen anderen Mitspieler, der in dieser Runde noch nicht geklatscht hat!

Ende des Spiels

Sobald der erste Spieler mit seiner Figur wieder die Leiter erreicht hat, ist er der Gewinner! Es kann auch mehrere Gewinner geben, wenn ihr gleichzeitig ankommt!



Hier noch einige Tipps:

- Bitte verwendet die Glibberhände nur für den im Spiel beschriebenen Einsatz.
- Am besten, ihr spielt mit sauberen Händen, um das Spielmaterial zu schonen. Falls eure Glibberhände mit der Zeit doch etwas schmutzig oder staubig werden, säubert sie unter lauwarmem Wasser ohne zusätzliche Reinigungsmittel. Nun sind sie wieder einsatzbereit!
- Spielt auf einer abwaschbaren Unterlage, da die Glibberhände Rückstände hinterlassen könnten.
- Klatscht bitte nicht in Gesicht und Haare sowie auf Textilien, Tapeten oder Ähnliches.
- Sollten sich die Glibberhände im Eifer des Gefechts einmal verschlingen, trennt sie vorsichtig voneinander. Bitte überdehnt sie nicht!
- Ganz wichtig: Wickelt sie nicht um den Hals oder eure Finger!

So, und nun viel Spaß beim Glibberklatschen!



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

MonsterSlap

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

Jeux Ravensburger® n° 21 368 9

Auteur : Kai Haferkamp · Illustrations : Markus Erdt

Design : handmade types, DE Ravensburger

Photos : Becker Studios · Rédaction : Monika Gohl

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

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

Qui mettra la main sur le maximum de monstres ?

Contenu :

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



Préparation

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

But du jeu

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

Mise en place du jeu

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

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



La chasse aux monstres commence



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

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



Si la flèche indique un Citymonstre

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

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

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

Si le Glumonstre indiqué par la flèche est ...

a) ... un Glumonstre adverse

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

b) ... son propre Glumonstre

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

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



Gluell

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

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

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

Fin de la partie

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



Quelques conseils supplémentaires :

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

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



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

MonsterSlap

Divertente gioco "gelatinoso" per 2 – 4 giocatori dai riflessi pronti.

Dai 5 ai 99 anni

Gioco Ravensburger® n° 21 368 9

Autore: Kai Haferkamp · Illustrazioni: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Fotos: Becker Studios · Redazione: Monika Gohl

Allarme rosso a Mostriattolandia: sono arrivati i mostri gelatinosi! La terribile combriccola con le mani appiccicose si aggira per la città e si diverte a fare dispetti agli abitanti.

Ehiiii!!! Hanno catturato Rocky Rockstar! Ma i mostri gelatinosi non fanno scherzi solamente ai cittadini di Mostriattolandia: si infastidiscono anche appiccicandosi a vicenda!

Chi riuscirà più volte ad appiccicarne uno solo?

Contenuto

- ① 4 mani gelatinose
- ② 4 mostri gelatinosi
- ③ 10 mostri di città
- ④ 1 bidone delle immondizie
- ⑤ 1 disco girevole con freccia e tasto a pressione
- ⑥ 4 pedine



Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, staccate tutti i pezzi dalla tavola prefustellata. Tramite il tasto a pressione, fissate la freccia sul disco girevole, quindi inserite il disco nella cavità della scatola. Infilatelo sotto i supporti, in modo che resti ben steso.

Scopo del gioco

Utilizzando la vostra mano gelatinosa, tentate di acchiappare il maggior numero possibile di volte i mostri indicati dalla freccia. Se ci riuscite, potrete procedere con la vostra pedina sulle macchie gelatinose. Chi raggiungerà per primo la meta?

Preparazione

Ogni giocatore sceglie una **mano gelatinosa** e mette il **mostro gelatinoso** dello stesso colore davanti a sé. E ora... calatevi nel ruolo!

Disponete i **mostri di città** e il **bidone delle immondizie** al centro del tavolo, un po' distanti l'uno dall'altro. Se giocate solamente in due o in tre, mettete al centro del tavolo anche i mostri gelatinosi eccedenti.

All'inizio della partita, mettete le **pedine** sulla scala che si trova sul bordo della scatola. Da questo punto, in seguito, vi sposterete seguendo la direzione della freccia.



Slap! La partita comincia



Il più grande tra di voi fa girare la freccia; nei turni a seguire, lo farà sempre il giocatore successivo. Quando la freccia si ferma, osservate con attenzione il mostro indicato. Poi iniziate a giocare tutti contemporaneamente. Avete a disposizione esattamente un tentativo per centrare il mostro indicato con la vostra mano appiccicosa: mirate e... slap!



La freccia indica un mostro di città?

Tentate velocemente di centrare questo mostro con le vostre mani gelatinose.

Sei riuscito ad appiccicare la tua mano gelatinosa (o il suo braccio) solamente al mostro indicato dalla freccia? Perfetto! Allora, fai avanzare la tua pedina di due macchie gelatinose in direzione della freccia. Ma se la tua mano gelatinosa si è appiccicata anche a un altro o a più mostri, la tua pedina può avanzare di una sola macchia gelatinosa.

Se, invece, hai appiccicato la tua mano gelatinosa al mostro sbagliato, non succede niente

Quando la freccia indica...

a) Il mostro gelatinoso di un giocatore

Tutti i giocatori, tranne il proprietario del mostro indicato dalla freccia, tentano di centrarlo. Il vincitore può fare avanzare la propria pedina di due macchie gelatinose, oppure di una sola macchia, in caso avesse appiccicato un ulteriore mostro o il bidone delle immondizie. I mostri gelatinosi non appartenenti ad alcun giocatore, vengono considerati come i mostri di città

b) Il tuo mostro

Se la freccia indica il tuo mostro gelatinoso, devi tentare di centrare il bidone delle immondizie. Se ci riesci, puoi avanzare di 2 macchie. Se il tuo mostro gelatinoso viene centrato da un altro giocatore e tu sei riuscito ad appiccicarti al bidone delle immondizie, entrambi potete fare avanzare le vostre pedine di 2 macchie (o rispettivamente di solo 1, in caso si centrasse contemporaneamente anche un altro mostro, o in caso non avesse centrato il mostro richiesto)



Una volta terminato, rimettete al loro posto i mostri e il bidone delle immondizie. Siete pronti per continuare la sfida!



Duello gelatinoso

Può succedere spesso che due o più giocatori appiccichino le loro mani gelatinose (o le loro braccia) al mostro indicato. Allora continuate a lanciare finché vincerà solamente uno tra voi. Procedete quindi con la valutazione.

Se il mostro cade, purtroppo nessun giocatore può fare avanzare la propria pedina.

A volte, questa può essere proprio l'occasione giusta per un altro giocatore che non è ancora riuscito ad appiccicare niente!

Fine della partita

Vince chi per primo riesce a tornare con la propria pedina sulla scala! Se raggiungete la meta contemporaneamente, i vincitori saranno più di uno!



Qualche consiglio

- Vi raccomandiamo di utilizzare la mano gelatinosa per il solo scopo descritto dal gioco.
- Meglio giocare con le mani pulite, per non rovinare il materiale di gioco. Se con il tempo, le vostre mani gelatinose si sporcano o si impolverano, lavatele sotto un getto di acqua tiepida, senza aggiungere nessun tipo di detergente. Saranno subito pronte per essere riutilizzate!
- Giocate su una superficie lavabile, perché le mani gelatinose possono lasciare dei residui.
- Con le mani gelatinose non colpite il viso, i capelli, tessuti, tappeti o simili.
- Se dall'entusiasmo della sfida, le mani gelatinose dovessero intrecciarsi tra di loro, separatele con cautela. Fate attenzione a non allungarle eccessivamente!
- Importante: non avvolgetele intorno al collo o alle dita!

Bene, allora buon divertimento con l'appiccicamostrì!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



MonsterSlap

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

Ravensburger® spel nr. 21 368 9

Auteur: Kai Haferkamp · Illustraties: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Photos: Becker Studios · Redactie: Monika Gohl

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

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

Wie raakt het doel het vaakst?

Inhoud

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



Vorbereiding

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

Doel van het spel

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

Vorbereiding

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

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

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



De slijmrace begint



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

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



Wijst de pijl een stadsmonster aan?

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

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

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

Wijst de pijl een glibbermonster aan?

a) Monster van een tegenstander

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

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

b) Je eigen glibbermonster

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

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



Slijmduel

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

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

Einde van het spel

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

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



Extra speeltips:

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

Zo, en nu veel glibberig, plakkerig, slijmplezier!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



MonsterSlap

The Frenzied Fast-Reaction Game for 2–4 players aged 5–99 years

Ravensburger® Games No. 21 368 9

Author: Kai Haferkamp · Illustration: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Photos: Becker Studios · Editor: Monika Gohl

There is a high alert in Monster City - the slime monsters have escaped! This slimy gang shuffles around the city and slaps the city monsters with their sticky, slimy hands.

ARRGHH! Rocky Rockstar was hit! But it's not just the city monsters - the slime monsters are slapping each other too!

Who will slap the most monsters and be the first to reach the ladder?

Contents

- ① 4 Slime hands
- ② 4 Slime Monsters
- ③ 10 City Monsters
- ④ 1 Trash can
- ⑤ 1 Spinner with pointer and holder
- ⑥ 4 Playing pieces



Preparation

Before the first game, remove all contents from their original boards. Fix the **pointer** to the **spinner** as shown in the illustration on the board. Put the spinner into the **plastic tray**. It should lay flat on it.

Goal of the game

The goal of the game is to be the first player to return to the ladder by slapping the monsters with your slime hand as often as possible. Who will be the first to reach the ladder?

Game setup

Each player chooses a **slime hand** and places the color-matching **slime monster** in front of them. You are now acting as this monster.

Lay the **city monsters** randomly on the table and place the **trash can** in the center. Make sure there is enough distance between the cards. If you only play in pairs or three's, you can also add the remaining slime monsters.

Put your **playing pieces** on the ladder. Once the game begins, you start from here and continue on the green slime blobs in the direction of the arrow.



How to play



The oldest player begins with play continuing in a clockwise direction. On your turn, spin the spinner and all players watch which monster the pointer lands on.

Then, **at the same time**, players get one chance (one "slime hand slap") to slap the monster card that corresponds to the monster the spinner landed on.



Does the arrow point to a city monster?

Everyone must quickly try to slap this monster with their slime hand. If you are the only one with your slime hand on the correct monster, you move forward **two green blobs**. However, if you have one or more monsters on top of your hand, you can only go **one blob forward**.

If you only slap a wrong monster or the trash can, nothing happens and you do not move your playing piece.

Does the arrow point to a slime monster?

a) Monster of another player

All players – except for the player of the displayed monster – tries to slap it. The winner is allowed to move **two blobs forward** with their playing piece, but only **one blob**, if they have slapped additional monsters or the trash can. Slime monsters that do not belong to a player are considered city monsters.

b) Your own slime monster

If the spinner lands on your slime monster, you must attempt to slap the **trash can**. If you do, follow the above scoring. If your slime monster was slapped by another player and you caught the trash can, **both of you** can move ahead.

When you are done, reset the monsters and the trash can. Let's go to the next round!



Slime duel

Sometimes two or more players have the monster stuck on their slime hand or arm. When this happens, carefully pull until only one hand remains. Proceed to scoring as described above.

If the monster falls down, nothing happens. But sometimes this is the chance for another player who hasn't done his "slime hand slap" in this round! Then the play continues in the next round.

The end of the game

The first player to return to the ladder is the winner! There may be several winners if you all arrive at the same time!



Here are some tips:

- Please only use the slime hands as described in the game.
- It is best to play with clean hands to protect the game material. If your slime hands become dirty or dusty, clean them with lukewarm water without any additional detergent. Now they are ready to play again!
- Play on a washable surface, as the slime hands can leave residue.
- Do not slap the face, hair, textiles, wallpaper or anything else. Only use as intended in the game.
- If the slime hands stick to one another during the game, carefully separate them from each other. Do not overstretch them!
- Very important: Do not wrap it around your neck or your fingers!

Have fun with monster slap!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



MonsterSlap

Un divertido juego «gelatinoso» para 2 – 4 jugadores de reflejos rápidos.

De 5 a 99 años

Juegos Ravensburger® n.º 21 368 9

Autor: Kai Haferkamp · Ilustraciones: Markus Erdt

Diseño: handmade types, DE Ravensburger

Fotos: Becker Studios · Redacción: Monika Gohl

¡Alerta roja en Monstruolandia: han llegado los monstruos gelatinosos! Esta terrible banda de manos pegajosas ronda por la ciudad y se divierte incordiando a los habitantes de Monstruolandia.

¡Ehhhh! ¡Han capturado a Rocky Rockstar! Sin embargo, los monstruos gelatinosos no se limitan a molestar a los ciudadanos de Monstruolandia: ¡también se chinchan entre ellos quedándose pegados los unos a los otros!

¿A quién se le dará mejor capturar a los monstruos de uno en uno?

Contenido

- ① 4 manos gelatinosas
- ② 4 monstruos gelatinosos
- ③ 10 monstruos de ciudad
- ④ 1 cubo de la basura
- ⑤ 1 ruleta con flecha y pieza de fijación
- ⑥ 4 fichas



Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, separad todas las piezas del panel troquelado. Utilizando la **pieza de fijación**, unid la **flecha** a la **ruleta** y luego ponedla en la cavidad de la caja. Insertadla por debajo de los soportes para se quede bien extendida.

Objetivo del juego

Utilizando vuestra mano gelatinosa, intentad atrapar el mayor número posible de veces los monstruos que indique la ruleta. Si lo conseguís, podréis avanzar con vuestra ficha por el recorrido de manchas gelatinosas. ¿Quién llegará primero a la meta?

Preparativos

Cada jugador escoge una **mano gelatinosa** y se pone delante el **monstruo gelatinoso** del mismo color que la mano. ¡Ahora meteos en el papel del monstruo!

Colocad los **monstruos de ciudad** y el **cubo de la basura** en el centro de la mesa, dejando un poco de distancia entre ellos. Si solo sois dos o tres jugadores, poned también en el centro los monstruos gelatinosos que os sobren.

Al principio de la partida, poned las **fichas** en la escalera que se encuentra en el borde de la caja. Desde este punto avanzaréis con vuestra ficha siguiendo la dirección de la flecha.



¡Slap! Empieza la partida

El jugador más mayor gira la ruleta el primero. En los siguientes turnos, le tocará girarla al siguiente jugador y así sucesivamente. Cuando se pare la flecha, observad atentamente el monstruo que os señala. Ahora jugáis **todos al mismo tiempo**: disponéis de **un único intento** para atrapar el monstruo indicado con vuestra mano pegajosa y... ¡slap!



¿La flecha indica a un monstruo de ciudad?

Intentad atrapar rápidamente a ese monstruo con vuestras manos gelatinosas.

¿Has conseguido pegar tu mano gelatinosa (o su brazo) solamente al monstruo que indicaba la flecha? ¡Perfecto! En ese caso, avanza tu ficha **dos manchas gelatinosas** siguiendo la dirección de la flecha; pero si tu mano gelatinosa **también** se ha pegado a otro o más monstruos diferentes, solo podrás avanzar tu ficha **una mancha gelatinosa**.

En cambio, si has pegado tu mano gelatinosa al monstruo equivocado o al cubo de la basura, no pasa nada.

Cuando la flecha indica...

a) Al monstruo gelatinoso de un jugador

Todos los jugadores, excepto el propietario del monstruo que indica la flecha, intentan atraparlo. **Quien lo consiga** puede avanzar su ficha **dos manchas gelatinosas**, o bien **una sola mancha**, en caso de que hubiese atrapado a la vez a otro monstruo o el cubo de la basura. Los monstruos gelatinosos que no le pertenezcan a ningún jugador se considerarán como monstruos de ciudad.



b) A tu monstruo

Si la flecha indica a tu monstruo gelatinoso, debes intentar atrapar el **cubo de la basura**. Si lo logras, puedes avanzar dos manchas. Si tu monstruo gelatinoso es atrapado por otro jugador **y** tú consigues atrapar el cubo de la basura, **los dos podéis avanzar** vuestras fichas 2 manchas (o respectivamente solo una en el caso de haber atrapado a la vez a otro monstruo, o ninguna en el caso de no haber atrapado al monstruo indicado).

Una vez hayáis terminado, volved a poner en su sitio los monstruos y el cubo de la basura. ¡Ya estáis listos para continuar jugando!



Duelo gelatinoso

A menudo puede ocurrir que dos o más jugadores peguen su mano gelatinosa (o su brazo) al monstruo indicado. En ese caso, repetid la jugada hasta que solo uno de vosotros gane y proceded luego con la valoración. Si el monstruo se cae, lamentablemente ningún jugador podrá avanzar su ficha.

¡A veces, esta puede ser la ocasión ideal para otro jugador que no haya conseguido atrapar nada aún!

Fin de la partida

¡Gana el primero que consiga volver con su ficha a la **escalera**! Si dos o más llegáis a la meta a la vez, se proclaman varios ganadores.



Algunos consejos:

- Os recomendamos utilizar la mano gelatinosa solo para el fin descrito en el juego.
- Es mejor que juguéis con las manos limpias para no estropear los materiales del juego. Si con el tiempo, vuestras manos gelatinosas se ensucian o cogen polvo, lavadlas bajo un chorro de agua tibia, sin añadir ningún tipo de jabón. ¡Enseguida estarán listas para volver a utilizarlas!
- Jugad sobre una superficie lavable, porque las manos gelatinosas pueden dejar residuos.
- No peguéis con las manos gelatinosas en la cara, el pelo, tejidos, alfombras o similares.
- Si con el entusiasmo del juego, las manos gelatinosas se enredan las unas con las otras, separadlas con cuidado. ¡Evitad estirarlas demasiado!
- Importante: no os las enrolléis alrededor del cuello o los dedos.

¡Bien, ahora ya podéis empezar a divertirnos atrapando monstruos!



© 2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

236310

Ravensburger