25A

English (US)/ French/ German/ Italian/ Dutch/ Spanish/ Portuguese/ Swedish/ Finnish/ Danish/ Norwegian/ Polish/ Czech/ Slovak/ Hungarian/ Russian/ Greek/ Turkish/ Ukrainian/ Romanian/ Bulgarian/ Estonian/ Lithuanian/ Latvian/ Arabic

fisher-price games

Roll-A-MATCH

3+

game • jeu • spel • gioco • set • juego • jogo • spel • peli • spill • grá • hra • játék • igra
επιτραπέζιο • oyun • rpa • joc • игра • mäng • žaidimas • spēle • لعبة

2-4 players / joueurs / spelers / giocatori / spelers / De 2 a 4 jugadores / jogadores / spelare / pelaajaa / spillere / spillere / graczy / hráči / hráči
játékos • игрока • mäkinic • оyuncu • rpançı • jucători • игроки • mängijat • žaidėjai • spēlētāji • لعب بلاعبين أو لربعة

MONSTER DIE #1 • MONSTERWÜRFEL 1 • DADO MONSTRO N. 1 • MONSTERDOORBELSTEEN #1 • DADO MONSTER N.º 1 • DADO DE PARTES DO CORPO DO MONSTRO N.º 1 • MONSTERTÄRNING 1 • HIRVIÖNPPÄ 1 • MONSTERTERNING NR. 1 • MONSTERTERNING 1 • POTWORKOWA KOSTKA 1 • KOSTKA S ČÁSTMI TĚLA PŘÍŠERCE Č. 1 • 1. KOCKA S MONSTROM • 1. SZÖRNYKOCKA • KYBHK C ЧУДОВИЩЕМ 1 • ZAPI #1 • CANAVAR KALIBI 1 • KYBIK CI MONCTPOM № 1 • ЧУДОВИЩНИ ЗАР 1 • KOLLITÄRING 1 • MONSTRIŠKAS KAULIUKAS NR. 1 • BRIESMOŅĪGĀ METAMAIS KAULIŅŠ Nr.1 • مونستر رد

MONSTER DIE #2 • MONSTERWÜRFEL 2 • DADO MONSTRO N. 2 • MONSTERDOORBELSTEEN #2 • DADO MONSTER N.º 2 • DADO DE PARTES DO CORPO DO MONSTRO N.º 2 • MONSTERTÄRNING 2 • HIRVIÖNPPÄ 2 • MONSTERTERNING NR. 2 • MONSTERTERNING 2 • POTWORKOWA KOSTKA 2 • KOSTKA S ČÁSTMI TĚLA PŘÍŠERCE Č. 2 • 2. KOCKA S MONSTROM • 2. SZÖRNYKOCKA • KYBHK C ЧУДОВИЩЕМ 2 • ZAPI #2 • CANAVAR KALIBI 2 • KYBIK CI MONCTPOM № 2 • ZARUL MONSTRU NR. 2 • ЧУДОВИЩЕН ЗАР 2 • KOLLITÄRING 2 • MONSTRIŠKAS KAULIUKAS NR. 2 • BRIESMOŅĪGĀ METAMAIS KAULIŅŠ Nr.2 • مونستر رد

MONSTER BODY CARDS • CARTES PARTIE DU CORPS • MONSTER-KÖRPERTEILE • CARTE CORPO DEL MOSTRO • MONSTERLICHAAMKAARTEN • CARTAS DE MONSTRO • CARTAS DE PARTES DO CORPO DO MONSTRO • MONSTERKROPPSKORT • HIRVIÖN KEHONKORTIT • MONSTERKROPPSKORT • KROPPSDELSKORT • KARTY Z CZĘŚCIAMI CIAŁA POTWORÓW • KARTY S ČASTAMI MONŠTIER • SZÖRNYTESTRÉSZEKET ÁBRÁZOLÓ KÁRTYÁK • КАРТОЧКИ С ЧАСТЯМИ ТЕЛА МОНСТРА • КАРТЕС ΣΩΜΑΤΟΣ • CANAVAR VÜCUT KARTLARI • КАРТИ З ЧАСТИНАМИ ТІЛА МОНСТРА • ČĀRTIS AR CORP DE MONSTRU • КАРТИ С ЧУДОВИЩНО ТЯЛО • KOLLIEKAARDAI • MONSTRŲ KŪNO DALIŲ KORTOS • BRIESMONĪGU ĶERMEŅA DAĻU KARTIŅS • MONSTER BODY بطاقات

FRONT • AVANT • VORNE • FRONTE • VOORKANT • PARTE DELANTERA • FRENTE • FRAMSIDA • EDESTA • FORSIDE • FORSIDE • PRZÓD • LÍC • PREDNÁ ČASŤ • ELÖLAP • ΜΠΡΟΣΤΙΑ • ΕΝΑ • PREDNÁ STRANA • ÖN • ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΡΕΨΕΤΕ • FATĂ • ОТПРЕД • PILDPUSK • PRIEKIS • PRIEKŠPUSE • الجزء من الأمام

BACK • ARRIÈRE • HINTEN • RETRO • ACHTERKANT • PARTE TRASERA • VERSO • BAKSIDA • BAKSIDE • BAKSIDE • TYL • RÜG • ZADNÁ ČASŤ • HÁTLAP • ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ • ΠΙΣΩ • ZADNÁ STRANA • BAKSIDA • ARKA • ΟΠΙΣΘΕΝ ΣΤΡΕΨΕΤΕ • FAȚĂ • ОТПРЕД • PILDPOLK • PRIEKIS • PRIEKŠPUSE • الجزء من الخلف

MONSTER PUZZLE CARDS • CARTES PUZZLE • MONSTER-PUZZLEKARTEN • CARTE PUZZLE DEL MOSTRO • MONSTERPUZZELKAARTEN • CATAS MONSTER PUZZLE • CARTAS DE PUZZLE DO MONSTRO • MONSTERPUSSELKORT • HIRVIÖPALAPELIKORTIT • MONSTERPUSSELKORT • PUSSELSPELSKORT • KARTY Z UKŁADANKAMI POTWORÓW • PUZZLE KARTY S PŘÍŠERKAMI • PUZZLE KARTIČKY S MONŠTROM • SZÖRNYPUZZLE KÁRTYÁK • КАРТОЧКИ ДЕТАЛЕЙ ПАЗЛА С МОНСТРОМ • KAPTICE DALCA • CANAVAR YAPBOZ KARTLARI • KARTH DIALOG Ў MONCTPOM • ČĀRTIS PUNTRUPUZLE CU MONSTRU • КАРТИ С ЧУДОВИЩНИ ПЪЗЛИ • KOLLIPUSLEKAARDID • MONSTRŲ DĖLIONIŲ KORTOS • BRIESMONĪGUS PUZLES KARTIŅI • MONSTER PUZZLE بطاقات

FRONT • AVANT • VORNE • FRONTE • VOORKANT • PARTE DELANTERA • FRENTE • FRAMSIDA • EDESTA • FORSIDE • FORSIDE • PRZÓD • LÍC • PREDNÁ ČASŤ • ELÖLAP • ΜΠΡΟΣΤΙΑ • ΕΝΑ • PREDNÁ STRANA • ÖN • ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΡΕΨΕΤΕ • FAȚĂ • ОТПРЕД • PILDPOLK • PRIEKIS • PRIEKŠPUSE • الجزء من الأمام

BACK • ARRIÈRE • HINTEN • RETRO • ACHTERKANT • PARTE TRASERA • VERSO • BAKSIDA • BAKSIDE • BAKSIDE • TYL • RÜG • ZADNÁ ČASŤ • HÁTLAP • ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ • ΠΙΣΩ • ZADNÁ STRANA • BAKSIDA • ARKA • ΟΠΙΣΘΕΝ ΣΤΡΕΨΕΤΕ • FAȚĂ • ОТПРЕД • PILDPOLK • PRIEKIS • PRIEKŠPUSE • الجزء من الخلف

GWW2-9770
© & ™ Mattel, Inc.

©2020 Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 56 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.jeuxpourmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Kromforsstraat, Bogota 20 – B-1785, 1020 Brussels. Consumer Relations Mattel Italy S.r.l. Via Luigi Galvani, 24 – 20124 Milano. Numero Verde 0800 - 262 788 Dr. Oetker/Mattel Wunderland GmbH, Schnackenburgallee 41 b, 22525 Hamburg. Mattel Polska Sp. z o.o., Konstruktorska 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-5097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge, Mattel Italia Srl, Milanofiori, Palazzo F1, 20089 Rozzano (MI). Mattel Portugal, Lda. Rua Quinta do Pinheiro, 5 2794-115 Carnaxide. Mattel Hellas EPE, Leof. Kifisias 44, 151 25 Marousi. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria 3121. Mattel New Zealand, 1 Nicholson Rd, Newmarket, Auckland 1023. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Consumer Services: You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Piso 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920101-4B3. Tels.: 55-05-13-00 Ext. 3306 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Servicio al consumidor Venezuela: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 13 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#37-81, Bogotá. Tel.: 01800-710-2660. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú, RUC 20425853865. Reg. Importador: 02350-73-JUE-DOE024. Tel.: 0800-54544. E-mail: latinoamerica.consumer.clientes@mattel.com. Mattel do Brasil Ltda.: CNPJ: 54.558.003/0001-29 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800-550780. E-mail: sac.mattel@bra-zil.mattel.com. Mattelcorp. 101 Rinnovo Baltic, Mensilità tre 5-2220, 11911 Tallinn, Eesti. tel +372 650 0972. Sia Rimonte Riga, Unigas vēlu 15b, Riga, Latvija, LV 1039. Telefons: 67543456. Importuotojas: UAB „Rimonte Baltic", Draugystės g.19, II aukštas, 6 padalinys, LT-51203 Kaunas, Lithuania.

ČEŠTINA

OBSAH
1 plnal kostek, 2 kostky s částmi těla příšerek, 1 arch se samolepkami na kostky, 48 karet (24 karet s částmi těla příšerek, 24 puzzle karet s příšerkami), Pokyny

PŘED HROU
Podle obrázku nalepte na kostky s příšerkami samolepky z archu.

Kostka s částmi těla příšerek č. 1 - Nalepte oči od, dvě ruce, dvoje ústa. (obrázek 1)

Kostka s částmi těla příšerek č. 2 - Nalepte oči, ruku, ústa, nohu, ucho a nos. (obrázek 2)

CÍL HRY
Jednoduchá úroveň: spolehnými silami otočte všechny puzzle karty s příšerkami a správně sluďte karty s částmi těla příšerek s kostkou.

Středně náročná úroveň: tvořte pravý v otočení všech vašich puzzle karet s příšerkou tím, že správně sladíte karty s částmi těla příšerek s kostkou.

JEDNODUCHÁ ÚROVEŇ
PŘÍPRAVA
Použijte kostku č. 2 s 6 obrázky: OKEM, RUKOU, ÚSTY, NOHOU, UCHEM a NOSEM.

Vyberte si jednu z puzzle skládaček s příšerkami (skládačky jsou čtyři, každá obsahuje 6 karet).

Položte všech 6 karet puzzle skládačky doprostřed hrací plochy LICEM NAHORU tak, aby na ni byly správné složená příšerka (tak budou mít všichni přehled, které dvojice již byly v příběhu hry nalezeny).

Karty s částmi těla příšerek rozložte OBRÁZKY ČÁSTI TĚLA NAHORU náhodně po hrací ploše.

POJĎME HRÁT!
Jako první hází kostkou nejmladší hráč.

Umístěte kostku č. 2 do příslušné kostek, který vypadá jako hlava příšerky, a zavřete ten otia. (obrázek 3)

Jednou rukou příšerku držte za nohy a druhou rukou ji zatáhněte za ocas. Příšerka kostku vyplivne. (obrázek 4)

Všichni hráči se podívají, jaká část těla na kostce padla.

Poté musí každý hráč najít odpovídající kartu se stejnou částí těla (pokud se některému z hráčů nedaří odpovídající kartu najít, pomůže mu).

Až každý hráč odpovídající kartu najde, otočte jednu puzzle kartu s příšerkou. Ta bude symbolizovat váš postup ve hře.

Hra pokračuje a hráči se střídají v házení kostkou.

VÍTĚZSTVÍ
Pokud jste všechny puzzle karty s příšerkou otočené RUBEM NAHORU, naší jste totiž správných shod, že jste příšerku zahnali a všichni VYHRÁVAJÍ!

STŘEDNĚ ÚROVEŇ
PŘÍPRAVA
Použijte kostku č. 1 se třemi obrázky: OČIMA, RUKAMA a ÚSTY.

Každý hráč si vyberе jednu z puzzle skládaček s příšerkou a položí ji LICEM NAHORU tak, aby na ní byly správně složená příšerka.

Každý hráč dostane tři karty s částmi těla: JEDNO OKO, JEDNU RUKU a JEDNA ÚSTA.

Každý hráč si tyto karty s částmi těla náhodně položí před sebe OBRÁZKY ČÁSTÍ TĚLA NAHORU.

Zapamatuje si, kde která část těla leží, a poté karty otočte LÍCEM DOLŮ.

POJĎME HRÁT!
Jako první hází kostkou nejmladší hráč.

Umístěte kostku č. 1 do příslušné kostek ve tvaru hlavy příšerky.

Zatáhněte příšerku za ocas, aby kostku vyplivla.

Všichni hráči se podívají, jaká část těla na kostce padla.

Každý hráč musí najít odpovídající kartu se stejnou částí těla příšerky, a otočit ji.

Až každý hráč otočí kartu s částí těla příšerky, a otočí si myslí, že na ní tato část těla je.

Pokud se tedy, otočí si jednu kartu ze skládačky s příšerkou. Tu bude symbolizovat jeho postup ve hře.

Pokud se však hráč netrefil a otočí kartu s jinou částí těla, kartu ze skládačky NEOTÁČÍ.

Po každém kole každý hráč, i ten, který naše správnou kartu, otočí své karty s částmi těla zpět LÍCEM DOLŮ.

Hra pokračuje a hráči se střídají v házení kostkou.

VÍTĚZSTVÍ
Hráč, který jako první otočí všechny karty skládačky s příšerkou (protože všechny tvořící naší karty s částí těla, která padla na kostce), VYHRÁVÁ!

OBTÍŽNÁ ÚROVEŇ
PŘÍPRAVA
Použijte kostku č. 2 s 6 obrázky: OKEM, RUKOU, ÚSTY, NOHOU, UCHEM a NOSEM.

Každý hráč si vyberе jednu z puzzle skládaček s příšerkou a rozloží ji LICEM NAHORU.

Každý hráč dostane šest karet s částmi těla: JEDNO OKO, JEDNU RUKU, JEDNA ÚSTA, JEDNU NOHU, JEDNO UCHO a JEDEN NOS.

Každý hráč tyto karty s částmi těla náhodně položí před sebe OBRÁZKY ČÁSTÍ TĚLA NAHORU.

Zapamatuje si, kde která část těla leží, a poté karty otočte LÍCEM DOLŮ.

POJĎME HRÁT!
Kostkou hází jako první nejstarší hráč.

Umístěte kostku č. 2 do příslušné kostek ve tvaru hlavy příšerky.

Zatáhněte příšerku za ocas, aby kostku vyplivla.

Všichni hráči se podívají, jaká část těla na kostce padla.

Každý hráč otočí tu kartu s částí těla příšerky, o které si myslí, že na ní tato část těla je.

Pokud se tedy, otočí si jednu kartu ze skládačky s příšerkou. Tu bude symbolizovat jeho postup ve hře.

Pokud se však hráč netrefil a otočí kartu s jinou částí těla, kartu z puzzle skládačky NEOTÁČÍ.

Všichni hráči otočí karty s částmi těla příšerky opět LÍCEM DOLŮ.

Hra pokračuje a hráči se střídají v házení kostkou.

VÍTĚZSTVÍ
Hráč, který jako první otočí všechny karty puzzle skládačky s příšerkou (protože šestkrát našel karty s částí těla, která padla na kostce), VYHRÁVÁ!

SLOVENSKY

OBSAH
1 monštrózny vrhač kociek, 2 kocky s monštrom, 1 hárok s nálepkami na kocky, 48 kartičiek (24 kartičiek s častami monstra, 24 puzzle kartičiek s monštrom), Pokyny

PRED HROU
Na kocky nalepí nálepky podľa obrázka.

1. kocka s monštrom - Nalepí oči, dve ruky a dve ústa. (1 ábra)

2. kocka s monštrom - Nalepí oči, ruku, ústa, nohu, ucho a nos. (2 ábra)

CIEĽ HRY
Ľahká úroveň: Spoločne hádajte kocky s časťami monstra, ktoré sa zhodujú s obrázkom na kocke, a jeden z nich potom otočí všetky puzzle kartičky s monštrom.

Stredná a ťažká úroveň: Hádajú kartičky s časťami monstra, ktoré sa zhodujú s obrázkom na kocke, a ako prvý dôjdú všetky svoje puzzle kartičky s monštrom.

ĽAHKÁ ÚROVEŇ
PRÍPRAVA
Použi 2. kocku s monštrom, ktorá má 6 obrázkov: OKO, RUKU, ÚSTA, NOHU, UCHO a NOS.

Vyber si jednu puzzle s monštrom (na vyber sú 4 puzzle, pričom každé pozostáva zo 6 kartičiek).

Doprostred hracej plochy polož šesť kartičiek s monštrom PREDNOU ČASŤOU NAHOR tak, aby tvorili obrázok monstra (aby mohli hráči sledovať, koľko zhôd v hre našli).

Náhodne rozmiestni všetky kartičky s časťami monstra PREDNOU ČASŤOU NAHOR.

POĎME SA HRAŤ!
Ako prvý kockou hádže najmladší hráč.

2. kocku vlož do monštruózneho vrhača kociek a zavri mu ústa. (3 ábra)

Jednou rukou pridrž nohy monštra a druhou rukou zatiahni za jeho chvost, aby vrhač kocku. (4 ábra)

Všetci hráči sa pozrú, aká časť tela monštra kocka ukazuje.

Ďalej musia všetci hráči nájsť rovnaký kartičku s časťou monštra (ak sa niektorému z hráčov nedarí nájsť rovnaký kartičku, pomôž mu).

Po tom, ako všetci hráči nájdu zhodnú kartičku, ukáž pokrok v hre tak, že otočíš jednu puzzle kartičku s monštrom.

Hra pokračuje ďalej a hráči sa striedajú v hádzaní kockou.

VÍŤAZSTVO
Keď vš všetky puzzle kartičky s monštrom otočené ZADNOU STRANOU NAHOR, znamená to, že sa vám spoločne podarilo nájsť dosť zhôd na dokončenie puzzle a odplašiť tak monstrum. Všetci VYHRÁVAJÚ!

STREDNÁ ÚROVEŇ
PRÍPRAVA
Použi 3. kocku s monštrom, ktorá má tri obrázky: OČI, RUKY a ÚSTA.

Každý hráč si vyberе jednu z puzzle skládaček s príšerkou a položí ju PREDNOU STRANOU NAHOR tak, aby tvorila obrázok monstra.

Každý hráč dostane tri kartičky s časťami monstra: JEDNO OKO, JEDNU RUKU a JEDNY ÚSTA.

Každý hráč dostane tieto náhodne položí tri kartičky s časťami monstra LICOM NAHOR.

Hráči si musia zapamätať umiestnenie jednotlivých kartičiek s časťami monstra a následne ich otočiť LICOM NADOL.

POĎME SA HRAŤ!
Ako prvý kockou hádže najmladší hráč.

Vlož 1. kocku do monštruózneho vrhača kociek.

Potiahni chvost monštra a hoď kockou.

Hráči si musia spomenúť, aká časť tela monštra kocka ukazuje.

Hráči si musia spomenúť, ktorá z ich kartičiek s časťou monštra sa zhoduje s obrázkom na kocke, a následne túto kartu otočiť.

Ak nájdu zhodný obrázok, môžu ukázať svoj pokrok v hre tak, že otočia jednu zo svojich puzzle kartičiek s monštrom.

Ak hráč nenájde zhodu s kartičkou, puzzle kartičku s monštrom NEOTÁČA.

Hra pokračuje ďalej a hráči sa striedajú v hádzaní kockou.

VÍŤAZSTVO
Hráč, ktorému sa ako prvému podarí otočiť všetky svoje puzzle kartičky s monštrom (to znamená, že nájde šesť zhodných obrázkov), VYHRÁVA!

MAGYAR

TARTALOM:
1 szörnyfejkockadobó, 2 szörnykocka, 1 lap a kockára ragasztandó matricákkal, 48 kártya (24 szörnyrészletet ábrázoló kártya, 24 szörnypuzzle kártyával), Útmutató

A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT
Ragaszd fel a matricákat a szörnykockákra a képen látható módon.

1. szörnykocka - Ragaszd fel két szemet, két kezet és két szájat. (figure 1)

2. szörnykocka - Ragaszd fel egy-egy szemet, kezet, szájat, lábat, fület és orrot. (figure 2)

A JÁTÉK CÉLJA
Könnyű játékhiszat: működjetek együtt, és forduljatok fel az összes puzzle kártyát – ehhez meg kell találnotok a szörnykocka található képekkel megegyező testrészkártyákat.

Közepes és nehéz játékváltozat: legy te az első, akinek sikerül felfordítania az összes puzzle kártyát – ehhez meg kell találnod a szörnykocka található képekkel megegyező testrészkártyákat.

KÖNNYŰ JÁTÉKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÍTÉS
A 2. szörnykockát használjátok, amelyen harkt egyszer: SZEMEK, KÉZ, SZÁJ, LÁB, FÜL és ORR.

Válasszatok ki egy szörnypuzzle-t (négy szörnypuzzle közül választhattok, amelyek mindegyikét 6-6 kártyából áll).

Helyezzétek a hat szörnypuzzle kártyát ELÖLAPPAL FELFELÉ a játékterületet közepére, hogy kiadjak a szörny képét (a játékosok így tarthatják számon, hogy hány egyezést találtak a játék során).

Helyezzétek el véletlenszerűen a szörnytestrészeket ábrázoló kártyákat a játékterületen ÁBRÁVAL FELFELÉ.

JÁTSZUNK!
A leghallatlabb játékos kezd.

A 2. szörnykockát használjátok kockadobókba, és csukd be a száját. (figure 3)

Tartsd meg a szörny lábát az egyik kezedtek, majd a másik kezedtét húzd meg a szörny farkát, hogy eldobja a kockát. (figure 4)

A játékosok megnézik a kockát, hogy melyik szörnytestrész látható rajta. Ezután minden játékosnak keresnie kell egy, a kockán látható képpel egyező testrészkártyát (ha valamelyik játékosnak nem sikerül egyező kártyát találnia, segíts neki a keresésben).

Ha minden játékosnak sikerült egyező kártyát találnia, forduljatok fel az egyik szörnypuzzle kártyát az előkészítésnek jótékonyan.

A játékosok ezután egymást váltva dobnak a dobókockával.

KI NYERT?
Ha az összes szörnypuzzle kártyánkat a HÁTLAPJA VAN FELÜL, akkor elegendő egyezést találtatok a puzzle befejezéséhez, és sikerült elkergetnetek a szörnyet. – MINDANNYIAN győztesek vagytok!

ENGLISH

CONTENTS
1 Monster Head Dice Roller, 2 Monster Dice, 1 Dice Label Sticker Sheet, 48 Cards (24 Monster Body Cards, 24 Monster Puzzle Cards), Instruction

BEFORE YOU PLAY
Apply the stickers to the Monster Dice as shown.

Monster Die #1 - Apply two eyes, two hands, two mouths. (figure 1)

Monster Die #2 - Apply eyes, hand, mouth, foot, ear, nose. (figure 2)

OBJECT
Easy Level: work together to turn over all the Monster Puzzle cards by correctly matching Monster Body Cards to the Monster Die.

Medium and Hard level: be the first to turn over all your Monster Puzzle cards face down by correctly matching Monster Body Cards to the Monster Die.

EASY LEVEL
SET UP
Use the Monster Die #2 with six images: EYE, HAND, MOUTH, FOOT, EAR and NOSE.

Choose one of the Monster Puzzles (there are four monster puzzles, each made up of six cards).

Lay the six Monster Puzzle cards FRONT SIDE UP in the middle of the play area so they complete the image of the Monster (this is how everyone will keep track of the number of matches they make in the game).

Randomly lay out all the Monster Body cards FACE-UP in the play area.

LET'S PLAY!
The youngest player rolls first.

Place Die #2 into the Monster Head Dice Roller and close his mouth. (figure 3)

Hold the Monster's feet with one hand and pull on the Monster's tail to roll out the die with the other hand. (figure 4)

Everyone looks at the die to see which monster body part is showing.

Next, each player must find a matching Monster Body Card (if one of the players is having trouble finding a match, help them out until they find one).

Once every player has found a matching card, turn over one of the Monster Puzzle cards to show your progress.

Play continues with each player taking turns rolling the die.

WINNING
When the Monster Puzzle cards are all BACK SIDE UP, that means you have chased him away by making enough matches to complete the puzzle and everyone WINS!

MEDIUM LEVEL
SET UP
Use the Die #1 with three images: EYES, HANDS and MOUTHS.

Each player chooses one of the Monster Puzzles and lays it FRONT SIDE UP so it completes the image of the monster.

Each player is given three Monster Body cards: ONE EYE, ONE HAND and ONE MOUTH.

Each player randomly places their three Monster Body cards in front of them, FACE-UP.

Memorize the placement of the Monster Body cards, then turn them all FACE-DOWN.

LET'S PLAY!
The youngest player rolls first.

Place Die #1 into the Monster Head Dice Roller.

Pull on the Monster's tail to roll out the die.

Everyone looks at the die to see which monster body part is showing.

Next, each player must remember which one of their Monster Body cards matches the die, then turn over that card.

If they make a match, they turn over one Monster Puzzle card to show their progress.

If they don't make a match, they DO NOT turn over a Monster Puzzle card.

After each round, everyone (even if you got a match!) must turn their Monster Body cards back over so they are all FACE DOWN again before the next roll.

Play continues with each player taking turns rolling the die.

WINNING
The first player to turn over all of their Monster Puzzle cards (meaning they have made six successful matches) WINS!

FRANÇAIS

CONTIENT
1 dé Monstre Tête à Roulettes, 2 dés Monstre, 1 feuille d'autocollants pour les dés, 48 cartes (24 cartes Partie du corps et 24 cartes Puzzle), Règle du jeu

AVANT DE JOUER
Placez les autocollants sur les deux dés Monstre comme indiqué.

Dé monstre n° 1 - Appliquez les deux yeux, les deux mains et les deux bouches. (figure 1)

Dé monstre n° 2 - Appliquez l'œil, la main, la bouche, le pied, l'oreille et le nez. (figure 2)

BUT DU JEU
Niveau facile : tous les joueurs collaborent pour retourner les six cartes Puzzle en retournant dans le jeu les cartes Partie du corps correspondant à la partie du corps indiquée sur le dé monstre.

Niveau intermédiaire et difficile : soyez le premier à retourner vos six cartes Puzzle en retournant dans votre jeu la carte Partie du corps correspondant à la partie du corps indiquée sur le dé monstre.

NIVEAU FACILE
INSTALLATION
Utilisez le dé monstre n° 2 représentant six parties du corps : œil, main, bouche, pied, oreille et nez.

Choisissez un puzzle de monstre à reconstituer parmi les quatre proposés (tous sont composés de six cartes).

Reconstituez l'image du monstre en disposant correctement les six cartes Puzzle FACE VISIBLE au milieu de la zone de jeu (vous retournerez l'une des cartes après chaque association réussie).

Disposez de manière aléatoire toutes les cartes Partie du corps FACE VISIBLE dans la zone de jeu.

LE JEU
Le joueur le plus jeune commence.

Placez le dé n° 2 dans le monstre cracheur de dé et refermez sa bouche. (figure 3)

Tenez les pieds du monstre avec une main et, de l'autre, tirez sur sa queue pour qu'il recrache le dé. (figure 4)

Tout le monde regarde quelle partie du corps apparaît sur le dé.

Chaque joueur doit ensuite trouver une carte Partie du corps correspondant à la partie du corps indiquée sur le dé. (Si un joueur a du mal à trouver une carte correspondante, vous pouvez l'aider.)

Une fois que chaque joueur a trouvé une carte correspondante, retournez une carte Puzzle pour indiquer qu'une association a été trouvée.

Continuez ainsi en changeant à chaque tour le joueur qui actionne le monstre cracheur de dé.

LE VAINQUEUR
Vous devez réussir six associations pour retourner toutes les cartes Puzzle (DOS VISIBLE) et faire fuir le monstre ! Bravo, vous avez tous gagné !

NIVEAU INTERMÉDIAIRE
INSTALLATION
Utilisez le dé n° 1 représentant trois parties du corps : YEUX, MAINS et BOUCHES.

Chaque joueur choisit l'un des puzzles de monstre et le reconstitue devant lui en disposant les six cartes FACE VISIBLE.

Distribuez à chaque joueur trois cartes Partie du corps : UN ŒIL, UNE MAIN ET UNE BOUCHE.

Chaque joueur place ses trois cartes Partie du corps FACE VISIBLE devant lui, de manière aléatoire.

Il mémorise l'emplacement des parties du corps, puis retourne ses cartes, FACE CACHÉE.

LE JEU
Le joueur le plus jeune commence.

Placez le dé n° 1 dans le monstre cracheur de dé.

Tirez sur la queue du monstre pour lancer le dé.

Tout le monde regarde quelle partie du corps apparaît sur le dé.

Chaque joueur doit ensuite retourner de mémoire, parmi les six cartes devant lui, celle qui correspond à la partie du corps indiquée sur le dé.

S'il y parvient, il retourne une carte de son puzzle pour indiquer qu'il a réalisé une association.

Continuez ainsi en changeant à chaque tour le joueur qui actionne le monstre cracheur de dé.

LE VAINQUEUR
Le premier joueur qui retourne toutes les cartes de son puzzle (en ayant réussi six associations) remporte la partie !

DEUTSCH

INHALT
1 Würfelmonster, 2 Monsterwürfel, 1 Bogen mit Aufklebern für die Würfel, 48 Karten (24 Monster-Körperteile, 24 Monster-Puzzlekarten), Spielanleitung

VOR DER ERSTEN PARTIE
Die Aufkleber werden auf die Monsterwürfel geklebt, wie auf den Abbildungen dargestellt.

1. Monsterwürfel - Zwei Augen, zwei Hände und zwei Münder. (Abbildungen 1)

2. Monsterwürfel - Augen, Hand, Mund, Fuß, Ohr, Nase. (Abbildungen 2)

ZIEL DES SPIELS
Für Einsteiger/Die Faulen: Der Spieler versuchen zusammen, alle Monster-Puzzlekarten umzudrehen, indem sie der Monster-Körperteile richtig dem Monsterwürfel zuordnen.

Für Fortgeschrittene und Experten: Wer hat als Erster alle seine Monster-Puzzlekarten umgedreht, indem er die Monster-Körperteile richtig dem Monsterwürfel zuordnet?

FÜR EINSTEIGER
VORBEREITUNG
Es wird der Monsterwürfel 2 mit folgenden sechs Bildern verwendet: AUGE, HAND, MUND, FUß, OHR und NASE.

Die Spieler wählen eines der Monster-Puzzles. (Es gibt vier Monster-Puzzles, die aus jeweils sechs Karten bestehen.)

Die sechs Monster-Puzzlekarten werden mit der VORDERSEITE NACH OBEN so in die Mitte des Spielbereichs gelegt, dass das Monsterbild komplett ist. (Auf diese Weise sehen die Spieler ein Laufe der Partie immer, wie viel sie schon gefunden haben.)

Alle Monster-Körperteile werden OFFEN ins Spielbereich verteilt.

LOS GEHT'S!
Der jüngste Spieler beginnt.

Er steckt den Monsterwürfel 2 in das Würfelmonster und schließt dessen Mund. (Abbildungen 3)

Der Spieler hält das Würfelmonster mit einer Hand am Fuß fest und zieht mit der anderen Hand am Schwanz des Würfelmonsters, sodass der Würfel herausfällt. (Abbildungen 4)

Alle sehen sich an, welches Monster-Körperteil der Würfel zeigt.

Dann muss jeder Spieler ein passendes Monster-Körperteil finden. (Dabei dürfen die Spieler sich gegenseitig helfen.)

Sobald alle Spieler eine passende Karte gefunden haben, wird eine der Monster-Puzzlekarten umgedreht, um den Fortschritt anzuzeigen.

Auf diese Weise wird weiter gespielt, wobei der Spieler rechts neben abwechselnd würfelt.

DIE PARTIE GEWINNEN
Liegen die Monster-Puzzlekarten alle VERDECKT, haben die Spieler das Monster vesiegt und GEWINNEN!

FÜR FORTGESCHRITTENE
VORBEREITUNG
Es wird der Monsterwürfel 1 mit folgenden drei Bildern verwendet: AUGEN, HÄNDE und MÜNDER.

Jeder Spieler wählt ein Monster-Puzzle und legt es OFFEN vor sich aus, sodass das komplette Monster zu sehen ist.

Jeder Spieler erhält drei Monster-Körperteile: EIN AUGE, EINE HAND und EINEN MUND.

Diese drei Körperteile legen die Spieler OFFEN und in beliebiger Reihenfolge vor sich ab.

Sie merken sich gut, wo welches Körperteil liegt, und DREHEN die Karten dann UM.

LOS GEHT'S!
Der jüngste Spieler beginnt.

Er steckt den Monsterwürfel 1 in das Würfelmonster.

Dann zieht der Spieler am Schwanz des Würfelmonsters, sodass der Würfel herausfällt.

Alle sehen sich an, welches Monster-Körperteil der Würfel zeigt.

Nun versucht jeder, sich an seinen, welches der eigenen Monster-Körperteile zum Würfel passt, und deckt die entsprechende Karte auf.

Stimmen Karte und Würfelergebnis überein, dreht der Spieler eine seiner Monster-Puzzlekarten um, um seinen Fortschritt anzuzeigen.

Stimmen Karte und Würfelergebnis nicht überein, dreht der Spieler KEINE Monster-Puzzlekarte um.

Distribuez à chaque joueur six cartes Partie du corps : UN ŒIL, UNE MAIN, UNE BOUCHE, UN PIED, UNE OREILLE ET UN NEZ.

Chaque joueur place ses six cartes Partie du corps FACE VISIBLE devant lui, de manière aléatoire.

Il mémorise l'emplacement des parties du corps, puis retourne ses cartes, FACE CACHÉE.

LE JEU
Le joueur le plus âgé commence.

Placez le dé n° 2 dans le monstre cracheur de dé.

Tirez sur la queue du monstre pour lancer le dé.

Tout le monde regarde quelle partie du corps apparaît sur le dé.

Chaque joueur doit ensuite retourner de mémoire, parmi les six cartes devant lui, celle qui correspond à la partie du corps indiquée sur le dé.

S'il y parvient, il retourne une carte de son puzzle pour indiquer qu'il a réalisé une association.

S'il retourne la mauvaise carte, il le retourne pas de carte Puzzle.

Tout le monde retourne ses cartes Partie du corps pour qu'elles soient de nouveau FACE CACHÉE.

Continuez ainsi en changeant à chaque tour le joueur qui actionne le monstre cracheur de dé.

LE VAINQUEUR
Le premier joueur qui retourne toutes les cartes de son puzzle (en ayant réussi six associations) remporte la partie !

ITALIANO

CONTENUTO
1 Mostro Lancia Dado, 2 Dadi Mostro, 1 foglio adesivi per dadi, 48 Carte (24 carte Corpo del Mostro, 24 carte Puzzle del Mostro), Istruzioni

PRIMA DI GIOCARE
Applicare gli adesivi sui Dadi Mostro come illustrato.

Dado Mostro n. 1 - Applicare due occhi, due mani, due bocche. (figure 1)

Dado Mostro n. 2 - Applicare gli occhi, la mano, la bocca, il piede, l'orecchio, il naso. (figure 2)

**OBIETTIVO DEL