

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs • Uitvindrs voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas • Inventori per bambini



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali



Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fördern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

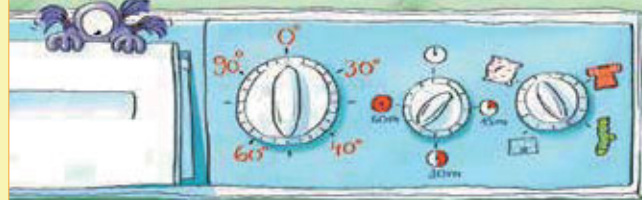
I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Monsterwäsche



TL 84682 1/14 Art. Nr.: 301339

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2014

Monsterwäsche

Ein turboschnelles Wühl- und Schnappspiel für 2 - 5 Spieler von 7 - 99 Jahren.

Autor: Rémy Delivorias

Illustration: Gabriela Silveira

Spieldauer: ca. 15 Minuten

In der Monsterwaschküche geht es hoch her: Hier wird geschrubbt, gespritzt und geplansch, dass die Tropfen fliegen! Um ihren monsternmäßigen Muffelgeruch loszuwerden, haben die Monster großen Washtag. Dabei setzen sie alles unter Wasser und es herrscht ein heilloses Durcheinander ... Stürzt euch ins Getümmel und bringt Ordnung ins Chaos!

Als lebendiger Wäscheständer versucht ihr unter den Monstern die richtigen zu erwischen und nach bestimmten Kriterien links und rechts von euch an die Leine zu hängen. Dem Schnellsten winkt eine goldene Wäscheklammer als Belohnung. Ziel des Spiels ist es, zuerst drei dieser wertvollen Klammern zu besitzen.

Spielinhalt

48 Monsterkarten (je 8 verschiedene Monster pro Farbe, davon 4 mit Flecken- und 4 mit Sternenmuster),
40 Wäscheklammern (je 8 Klammern pro Farbe),
12 goldene Wäscheklammern, 1 elastische Wäscheleine, 1 Spielanleitung



mit Sternen



mit Punkten



Vor dem ersten Spiel

Knotet die beiden Enden der Wäscheleine fest zusammen, sodass aus der Leine ein Ring entsteht.

Spielvorbereitung

Sucht euch einen geeigneten Platz, an dem ihr genügend Bewegungsfreiheit habt. Breitet die Wäscheleine zu einem Kreis auf dem Boden aus und stellt euch in gleichmäßigen Abständen um die Leine herum. Legt eine goldene Wäscheklammer in die Kreismitte und verteilt um die Klammer alle Monster – dabei spielt es keine Rolle, ob die Karten teilweise übereinander und mit Vorder- oder Rückseite nach oben liegen.

Haltet die restlichen goldenen Klammern als Vorrat an der Seite bereit. Jeder Spieler nimmt sich die acht Klammern einer Farbe. Überzählige Klammern kommen in die Waschmaschine zurück. Stellt euch jetzt in den Kreis. Nehmt die Wäscheleine gemeinsam mit den Händen vom Boden auf, positioniert sie auf Hüfthöhe und lasst sie dann los.

Achtung:

Ihr müsst euch so aufstellen, dass die Leine leicht gespannt bleibt und nicht herunterrutscht! Falls der Ring zu groß ist, könnt ihr in die Wäscheleine noch einen Zwischenknoten einfügen oder sie doppelt legen!



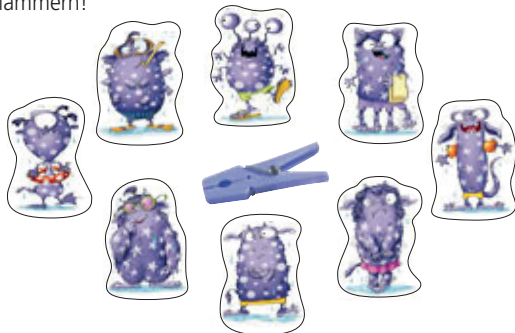
„Es kann sein, dass ihr zwischendurch die Wäscheleine wieder an die richtige Stelle rücken müsst!“

Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig und über mehrere Runden (= Waschgänge). Ruft gemeinsam das Startsignal „Monsterwäsche!“. Jeder von euch versucht nun so schnell wie möglich **acht Monster** aus der Kreismitte herauszusuchen und an der Wäscheleine aufzuhängen.

Die einzelnen Waschgänge:• **1. Waschgang:**

Ihr sucht alle Monster in der Farbe eurer eigenen Wäscheklammern!

• **2. Waschgang:**

Ihr sucht Monster in anderen Farben als in der eurer Wäscheklammern! Dabei dürfen sich weder auf eurer linken noch auf eurer rechten Seite Monster in der Farbe doppeln.

**Wichtig:**

In den darauffolgenden Waschgängen wechselt ihr die Suchkriterien aus den beiden ersten Runden (= gleichfarbige Monster/andersfarbige Monster) immer ab.

Wichtige Such- und Aufhängeregeln für alle Waschgänge:

- An das Stück Leine auf eurer **linken Seite** müsst ihr **4 Sternemonster** hängen und auf das Stück an eurer **rechten Seite** **4 Fleckenmonster**.
- Jedes Monster muss mit exakt **einer Wäscheklammer** an der Leine hängen.
- Ihr dürft **keine Monster auf Vorrat** sammeln: Sobald ihr ein Monster in der Hand habt, müsst ihr es entweder aufhängen oder wieder in die Mitte zurücklegen.



DEUTSCH Ist ein Spieler der Meinung, er hat alle acht Monster richtig aufgehängt, schnappt er sich schnell die goldene Wäscheklammer in der Kreismitte und ruft laut „Monsterstopp!“.

Sofort hören alle anderen Spieler mit ihrer Suche auf.

„Achtung! Alle Monster müssen an der Wäscheleine hängen bleiben!“



Gemeinsame Kontrolle

Hängen alle Monster dieses Spielers richtig?

- **Ja.** Super! Befestige die goldene Wäscheklammer an deiner Kleidung.
- **Nein.** Schade! Zur Strafe musst du eine deiner zuvor gewonnenen goldenen Wäscheklammern zurück in den Vorrat legen. (Hast du noch keine, kannst du auch keine abgeben.) Die goldene Klammer aus der Kreismitte bekommt dein Mitspieler mit den meisten richtig hängenden Monstern. Bei Gleichstand wird jeder dieser Spieler mit einer goldenen Wäscheklammer aus dem Vorrat belohnt.

Achtung:

Die Monster werden nicht abgehängt, sondern bleiben für den nächsten Waschgang an der Leine hängen!

Neuer Waschgang

Legt zunächst wieder eine goldene Wäscheklammer aus dem Vorrat in die Kreismitte. Gebt anschließend gemeinsam das Startkommando. Bevor ihr neue Monster aufhängen dürft, müsst ihr nach dem Startsignal zuerst die aus der vorangegangenen Runde abhängen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei goldene Wäscheklammern besitzt. Er gewinnt und ist der beste Monsterwäscher! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps:

- Ihr könnt **Monsterwäsche** auch im Stuhlkreis sitzend oder draußen im Freien spielen.
- Probiert einmal aus, die Wäscheleine auf einer anderen Körperhöhe zu spannen, z. B. auf Achsel- oder Kniehöhe!
- Einfacher wird das Spiel, wenn ihr in jeder Runde nach den Monstern in der Farbe eurer Wäscheklammern sucht. Dann müsst ihr zuerst die Monster aus der vorangegangenen Runde abhängen.



Monster Laundry

A lightning fast rummaging and grabbing game for 2 to 5 players between 7 and 99 years old.

Author: Rémy Delivrias
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: Approx. 15 minutes

Things are livening up in the monster laundry room. Amidst all the scrubbing, rinsing and splashing water is going everywhere! The monsters have decided to get rid of their monster-sized yucky smell, so they're having a big laundry day. They started to wash everything but it has turned into total bedlam this is where you come in to set things straight!

As a living clothes horse your goal is to grab the monsters and hang them on the washing line, either on your left-hand or right-hand side, depending on certain criteria. The fastest player receives a golden clothespin as a reward. The aim of the game is to be the first player to get three of these precious clothespins.

Contents

48 monster cards (8 different monsters per color; 4 spotted, 4 starred), 40 clothespins (8 pins per color), 12 golden clothespins, 1 elastic washing line, 1 set of game instructions



starred



spotted



Before the first game

Knot both ends of the clothesline tightly together, so that the washing line forms a ring amidst all the scrubbing, rinsing and splashing.

Preparation

Find a suitable place where you will have enough freedom of movement. Use the washing line to make a circle on the floor and stand at equal intervals around it. Put a golden clothespin in the middle of the circle and distribute the clothespins between the monsters; it doesn't matter if the cards are overlapping slightly or if they are face up or face down.

Keep the remaining golden pins and put them to one side as a stockpile. Each player takes eight clothespins of one same color. Extra clothespins go back into the washing machine. Step inside the circle. Now everyone should pick up the washing line from the floor, position it at waist height, then let go.

Warning:

You have to stand in a way that slightly stretches the washing line in order to make sure that it doesn't slide down! If the circle is too big, you can put another knot in the line or double it up!



"You might have to move around the washing line to get back to the right place."

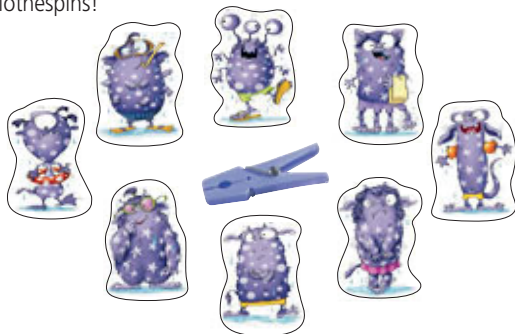
How to play

Everybody plays at the same time and over several rounds (=wash cycles). Everybody shouts the "Monster laundry!" starting phrase at the same time, then all players have to try to pick out **eight monsters** from the middle of the circle and hang them on the washing line as quickly as possible.

Individual wash cycles:

- **1. Wash cycle:**

You are looking for all monsters in the same color as your own clothespins!



- **2. Wash cycle:**

You are looking for monsters in other color to your clothespins!
You can hang up two monsters of the same colour either on your left-hand or right-hand side.



Important:

In each round the search criteria for the washes switches between the two different wash cycles. In other words in one round players are searching for monsters of the same color and then the next round players are collecting monsters of different colors.

Important searching and hanging rules for all wash cycles:

- You should hang **4 starred monsters** the **left-hand side** of the washing line, and **4 spotted monsters** on your **right-hand side**.
- Each monster must be hung on the line using only **one clothespin**.
- You **cannot** collect **monsters from the stockpile**:
Once you have a monster in your hand, you have to either hang it up or put it back in the middle.



If a player believes he has hung all eight monsters correctly, then they should grab the golden clothespin from the middle of the circle and call out „Stop monsters!“

All of the other players must immediately stop looking.

“Warning! All monsters must remain hanging on the washing line!”



Team decision

Did the player hang all of the monsters up correctly?

- **Yes.** Brilliant! Attach the golden clothespin to your clothes.
- **No.** What a pity! As punishment, you have to put a golden clothespin that you won earlier in the game back into the stock pile. (If you don't have one yet, then you can't give one away). The player with the highest number of monsters hung correctly wins the golden clothespin from the middle of the circle. In the event of a tie, each winner will be rewarded with a golden clothespin from the stockpile.

Warning:

Don't take the monsters off the line, but leave them hanging up on the line for the next wash cycle!

New wash cycle

Put another golden clothespin from the stockpile into the middle of the circle. Then everyone shouts the starting phrase at the same time. Once the new cycle has started, you have to take your old monsters down before you are allowed to hang up new ones.

End of the game

The game ends when one player has earned three golden clothespins. This player wins and is crowned the best monster scrubber! In the event of a tie, there can be multiple winners.

Hints:

- You can also play **Monster Laundry** sitting in a circle of chairs, or you can play outside in the open.
- Try tightening the washing line by positioning it at a different body heights, such as under your armpits or around your knees!
- The game is much simpler if played consistently searching for monsters in the same color as the clothespin. However in this case players must then remove the monsters from the washing line after each round and before you begin a new wash cycle.



Monster Propre

Un jeu ultra rythmé où il faut fouiller et accrocher rapidement les monstres sur le fil à linge pour 2 à 5 joueurs de 7 à 99 ans.

Auteur : Rémy Delivorias

Illustration : Gabriela Silveira

Durée du jeu : 15 minutes environ

Quelle activité dans la buanderie ! On frotte, on s'asperge et on patauge : que d'éclaboussures ! Pour se débarrasser de leur odeur de renfermé, les monstres ont prévu une grande journée de lessive. Ils passent tout à l'eau et c'est la pagaille ! Lancez-vous dans la mêlée et essayez de remettre de l'ordre !

En tant que corde à linge vivante, vous essayez de retrouver les monstres qu'il vous faut et de les accrocher à votre droite ou à votre gauche sur le fil à linge en fonction de certains critères. Le plus rapide d'entre vous remporte une pince à linge dorée. Le but du jeu est d'être le premier à récupérer trois de ces précieuses pinces à linge.

Contenu du jeu

48 cartes de monstres (8 monstres différents par couleur dont 4 avec des taches et 4 avec des étoiles),
40 pinces à linge (8 pinces de chaque couleur),
12 pinces à linge dorées, 1 fil à linge élastique,
1 règle du jeu



avec des étoiles



avec des taches



Avant le premier jeu

Nouez les deux bouts du fil à linge pour en faire un cercle

Préparation du jeu

Cherchez un endroit où vous aurez assez de place. Posez le fil à linge au sol en formant un cercle et positionnez-vous à égale distance les uns des autres autour du fil. Déposez une pince à linge dorée au milieu du cercle et répartissez tous les monstres autour (peu importe si les cartes sont toutes mélangées les unes aux autres ou à l'envers).

Gardez le reste des pinces à linge dorées en réserve. Chaque joueur prend huit pinces à linge d'une seule et même couleur. Les pinces en trop retournent dans la machine à laver. Passez maintenant à l'intérieur du cercle. Remontez le fil à linge au niveau de vos hanches puis lâchez-le.

Attention :

il faut que les joueurs se positionnent de manière à ce que le fil à linge reste tendu en permanence et ne tombe pas ! Si le cercle est trop grand, on peut faire un deuxième nœud ou faire deux tours.



« Il se peut que vous deviez remonter le fil à linge pendant la partie ! »

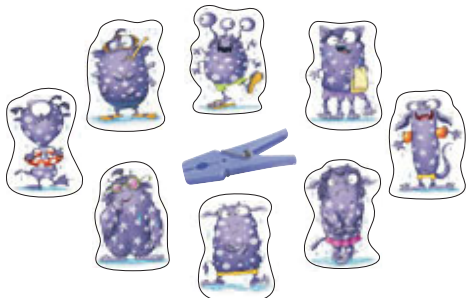
Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps pendant plusieurs tours (= cycles de lavage). Donnez ensemble le top départ en criant « Monster Propre ! ». Chaque joueur doit essayer de trouver **huit monstres** parmi les cartes au milieu du cercle et les accrocher sur le fil à linge.

Les différents cycles de lavage :

- **1er cycle :**

Trouvez tous les monstres de la couleur de vos pinces à linge !



- **2e cycle :**

Trouvez des monstres d'autres couleurs que celle de vos pinces à linge ! La couleur des monstres sur votre droite et sur votre gauche n'a pas le droit de se répéter.



Important :

au cours des cycles de lavage suivants, les règles des couleurs des deux premiers cycles s'alternent (= monstres de la même couleur/ monstres de couleurs différentes).

Règles importantes pour chercher et accrocher les cartes valables pour tous les cycles :

- Sur le fil à linge, vous devez accrocher **4 monstres à étoiles** sur votre **gauche** et **4 monstres à taches** sur votre **droite**.
- Chaque monstre doit être accroché avec **une pince à linge** et pas plus.
- Il est **interdit de faire une provision de monstres** : dès que vous avez un monstre dans la main, vous devez soit l'accrocher sur le fil à linge, soit le reposer au milieu.



Lorsqu'un des joueurs pense avoir bien accroché ses huit monstres, il s'empare le plus vite possible de la pince dorée au milieu du cercle et crie « Lessive terminée ! ».

Tous les joueurs arrêtent immédiatement de chercher leurs monstres.

« Attention ! Tous les monstres doivent rester accrochés au fil à linge ! »



FRANÇAIS

Vérification en commun

Tous les monstres du joueur sont-ils bien accrochés ?

- **Oui.** Bien joué ! Tu peux accrocher ta pince à linge dorée à tes vêtements.
- **Non.** Dommage ! À titre de pénalité, tu dois remettre dans la réserve une des pinces à linge dorées que tu as gagnées précédemment. Si tu n'en as pas encore, tu ne peux pas en redonner. C'est le joueur qui a le plus de monstres correctement accrochés qui récupère la pince à linge dorée que tu avais récupérée. En cas d'égalité, chacun des meilleurs joueurs prend une pince à linge dorée de la réserve.

Attention :

On ne décroche pas les monstres tout de suite : ils restent accrochés pour le cycle suivant !

Nouveau cycle de lavage

Déposez une nouvelle pince à linge dorée de la réserve au milieu du cercle. Donnez ensemble le top départ. Avant de pouvoir accrocher vos monstres, vous devez commencer par décrocher tous les monstres du cycle de lavage précédent.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a remporté trois pinces dorées. C'est lui qui gagne le jeu et il est couronné « meilleur laveur de monstres » ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- Vous pouvez jouer à **Monster Propre** assis en rond sur des chaises ou en plein air.
- Vous pouvez aussi essayer de coincer le fil à linge à un autre niveau du corps, par exemple sous les bras ou derrière les genoux !
- On peut simplifier le jeu en ne cherchant que les monstres de la même couleur que ses pinces à linge dans toutes les parties. Vous devez commencer par décrocher tous les monstres du cycle de lavage précédent.

FRANÇAIS



Monsterwas

Een afwisselend woel- en grijpspel voor 2 - 5 spelers van 7 - 99 jaar.

Auteur: Rémy Delivorias

Illustraties: Gabriela Silveira

Duur van het spel: ca. 15 minuten

In de monsterwaskeuken is het een vrolijke boel: hier wordt geschrobd, gespat en geplensd dat het een lieve lust is! Om hun onfrisse monstergeur kwijt te raken, is het grote wasdag bij de monsters. Daarbij zetten ze alles onder water en wordt het een ongelooflijke bende ... Stort je midden in het gewoel en breng orde in de chaos!

Als levend droogrek probeer je het juiste monster te pakken te krijgen en volgens bepaalde regels links en rechts van jou aan de waslijn te hangen. De snelste krijgt een gouden wasknijper als beloning. Het doel van het spel is om als eerste drie van deze waardevolle wasknijpers te bezitten.

Inhoud van het spel

48 monsterkaartjes (telkens 8 verschillende monsters per kleur, daarvan 4 met een vlekken- en 4 met een sterrenpatroon),
40 wasknijpers (telkens 8 per kleur),
12 gouden wasknijpers,
1 elastische waslijn, 1 handleiding



met een sterpatroon



met een vlekken



Voor het eerste spel

Knoop beide uiteinden van de waslijn goed samen, zodat je er een ring van maakt.

Vorbereiding van het spel

Zoek een geschikte plaats waar je genoeg bewegingsvrijheid hebt. Leg de waslijn in een cirkel op de grond en ga op gelijke afstand rond de waslijn staan. Leg een gouden wasknijper in het midden van de cirkel en verdeel daarrond alle monsters – het is niet belangrijk of de kaartjes gedeeltelijk over elkaar of met de voor- of achterkant naar boven liggen.

Houd de overige gouden wasknijpers als voorraad aan de zijkant klaar. Elke speler neemt acht wasknijpers van een kleur. Overtollige wasknijpers gaan terug in de wasmachine. Maak nu een kring. Neem samen de waslijn met jullie handen van de grond op, leg deze op heuphoogte en laat dan los.

Opgelet:

Plaats jullie zo dat de waslijn licht aangespannen is en niet naar beneden valt! Als de ring te groot is, kun je in de waslijn nog een knoop leggen of de waslijn dubbel maken.



„Misschien moet je tussendoor de waslijn weer op de juiste plaats leggen!“

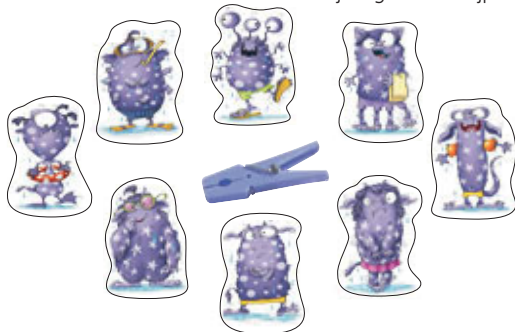
Verloop van het spel

Jullie spelen allemaal samen verschillende rondes (= wasbeurten). Roep samen het startsein “Monsterwas! “. Ieder probeert nu zo snel mogelijk **acht monsters** uit het midden van de kring te nemen en aan de waslijn te hangen.

De verschillende wasbeurten:

- **1e wasbeurt:**

Je zoekt alle monsters in de kleur van je eigen wasknijpers!



- **2e wasbeurt:**

Je zoekt monsters in andere kleuren dan die van je wasknijpers. Noch links, noch rechts van jou mogen twee monsters van dezelfde kleur naast elkaar hangen.



Belangrijk:

Bij de volgende wasbeurten wissel je de zoekcriteria uit de twee eerste wasbeurten (= monsters in dezelfde/een andere kleur) telkens af.

Belangrijke zoek- en ophangcriteria voor alle wasbeurten:

- Aan de waslijn aan je **linkerkant** moet je **4 sterrenmonsters** hangen en aan het stuk waslijn aan je **rechterkant** **4 gevlekte monsters**.
- Elk monster moet exact met **één wasknijper** op de waslijn hangen.
- Je mag **geen monsters in je handen** verzamelen: van zodra je een monster beet hebt, moet je het ofwel ophangen, ofwel weer in het midden leggen.



Als een speler denkt dat hij alle acht monsters juist heeft opgehangen, neemt hij snel de gouden wasknijper uit het midden van de kring en roept luid "Monsterstop!"

Alle andere spelers stoppen onmiddellijk met hun zoektocht.

„Opgelet! Alle monsters moeten aan de waslijn blijven hangen!“



Gemeenschappelijke controle

Hangen alle monsters van deze speler juist?

- **Ja.** Super! Bevestig de gouden wasknijper aan zijn kleding.
- **Nee.** Als straf moet deze speler één van zijn gewonnen gouden wasknijpers terug in de voorraad leggen. (Als hij er nog geen heeft, kan hij er ook geen terugleggen). De speler die de meest correct opgehangen monsters heeft, krijgt een gouden wasknijper uit de voorraad. Bij een gelijke stand krijgt elk van die spelers een gouden wasknijper uit de voorraad als beloning.

Opgelet:

De monsters worden niet van de waslijn gehaald, voor de volgende wasbeurt blijven ze aan de waslijn hangen!

Nieuwe wasbeurt

Leg eerst weer een gouden wasknijper uit de voorraad in het midden van de kring. Geef daarna samen het startsein. Voor je nieuwe monsters mag ophangen, moeten jullie na het startsein eerst de monsters uit de vorige wasbeurt van de waslijn halen.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler drie gouden wasknijpers heeft. Hij wint en is de beste monsterwasser! Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tips:

- Je kunt **monsterwas** ook al zittend, in een kring met stoelen, of buiten spelen.
- Probeer ook eens om de waslijn op een andere hoogte te spannen, bijv. bij jullie oksels of knieën.
- Het spel wordt eenvoudiger wanneer je bij elke wasbeurt alleen monsters in de kleur van je wasknijpers zoekt. Jullie moeten eerst de monsters uit de vorige wasbeurt van de waslijn halen.



Lavamonstruos



Un rapidísimo y alocado juego para 2 - 5 jugadores con edades comprendidas entre los 7 y 99 años.

Autor: Rémy Delivorias
Ilustración: Gabriela Silveira
Duración del juego: aprox. 15 minutos

Todo es un caos en el lavadero de los monstruos. Aquí se friega, se salpica y chapotea tanto que las gotas aterrizan en todos lados. Con el objetivo de poder deshacerse del característico olor a monstruo, estos tienen que dedicar toda una jornada de lavado. Para ello, meten todo bajo el agua y comienza a reinar un tremendo desorden... Lanzaos al tumulto y poned orden en este alboroto.

Vosotros, como tendedero humano, tendréis que intentar atrapar los monstruos que os correspondan y, conforme a una serie de criterios, colgarlos en la cuerda a vuestra izquierda y a vuestra derecha. El que consiga hacer esto más deprisa ganará una pinza dorada como recompensa. El objetivo del juego es conseguir primero tres de estas valiosas pinzas.

Contenido del juego:

48 cartas de monstruos (8 monstruos diferentes de cada color, de los cuales 4 tienen estrellas y 4 topos),
40 pinzas de la ropa (8 pinzas de cada color),
12 pinzas doradas,
1 cuerda elástica y las instrucciones del juego.



estrellas



topos



Antes de comenzar el juego

Atad ambos extremos del tendedero, de manera que quede formado un círculo.

Preparación del juego

Buscaos un lugar adecuado en el que podáis contar con suficiente libertad de movimiento. Sitúa el tendedero en el suelo, extendido en forma de circunferencia, y situaos alrededor de él a igual distancia unos de otros. Poned una pinza dorada en el centro del círculo y repartid todos los monstruos a su alrededor, sin importar la posición ni el orden de las cartas.

Dejad preparadas a un lado el resto de las pinzas doradas. A continuación, cada jugador debe coger ocho pinzas de un solo color y aquellas que sobren tendrán que volver a ponerse en la lavadora. Ahora situaos en círculo, recoged el tendedero del suelo entre todos y ponéoslo a la altura de la cadera.

Atención:

debéis situaros de forma que la cuerda quede un poco estirada y no se resbale hacia abajo. Si el diámetro resulta muy grande, también podéis hacer un nudo para acortar la cuerda, o bien ponerla doble.



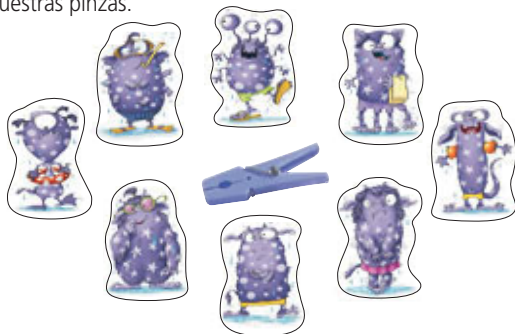
«Puede darse el caso de que tengáis que volver a colocar la cuerda de nuevo en vuestras caderas.»

Desarrollo del juego

Jugaréis todos al mismo tiempo y durante varias rondas (= fases de lavado). Gritad juntos la señal de salida: «¡lavado de monstruos!», y a continuación, cada uno de vosotros deberá coger, tan rápido como pueda, **ocho monstruos** del centro y colgarlos en el tendedero.

Las fases de lavado

- **1ª fase:**
tendréis que buscar todos los monstruos del mismo color que vuestras pinzas.



- **2ª fase:**

tendréis que buscar monstruos de un color diferente al de vuestras pinzas, y no podréis repetir el color de los monstruos ni en el lado derecho del tendedero ni en el izquierdo.



Importante:

en las fases siguientes alternaréis los criterios de búsqueda de las dos primeras fases (= monstruo del mismo color / monstruo de diferente color).

Reglas de búsqueda y tendido para todas las fases de lavado:

- A vuestra **izquierda** debéis colgar **4 monstruos con estrellas** y, a vuestra **derecha**, **4 monstruos con topos**.
- Cada uno de los monstruos debe tenderse en la cuerda con **única pinta**.
- **No podéis guardar ningún monstruo:**
tan pronto como cojáis un monstruo tendréis que colgarlo o bien, dejarlo de nuevo en el centro.



Cuando cualquiera de los jugadores crea tener los ocho monstruos correspondientes tendidos, deberá coger rápidamente la pinza dorada del centro y gritar «¡alto a los monstruos!».

En este momento, el resto de jugadores cesará su búsqueda.

«¡Atención! todos los monstruos deben permanecer colgados en el tendedero».



Comprobación en grupo

¿Es correcta la colocación de los monstruos?

- **Sí.** ¡Estupendo! Pon la pinza dorada en tu ropa.
- **No.** ¡Qué lástima! Como penalización tendrás que devolver una de las pinzas doradas que ya habías ganado. (Si todavía no tenías ninguna, tampoco puedes devolver ninguna.) El jugador que tenga colgados más monstruos correctos se llevará la pinza dorada. En caso de empate, cada uno de los jugadores empatados será recompensado con una pinza dorada.

Atención:

los monstruos no deben descolgarse, permanecerán tendidos para la próxima fase de lavado.

Nueva fase de lavado

Poned de nuevo una pinza dorada en el centro del círculo y, a continuación, dad todos a la vez la señal de salida. Antes de comenzar a colgar los nuevos monstruos, debéis descolgar, tras la señal de salida, todos los monstruos de la ronda anterior.

Finalización del juego

El juego termina cuando uno de los jugadores consigue tres pinzas doradas. Él ganará y será proclamado el mejor lavadero de monstruos; en caso de empate, habrá varios ganadores.

Consejos:

- También podréis jugar al **lavamonstruos** sentados en sillas en círculo o al aire libre.
- Probad a poner la cuerda a cualquier otra altura del cuerpo, como a la altura de la axila o de la rodilla.
- El juego es más fácil si, en cada ronda, buscáis los monstruos del mismo color que vuestras pinzas. Entonces debéis descolgar todos los monstruos de la ronda anterior primero.



Il bucato dei mostri

Un gioco di carte da scovare e acchiappare a tutta velocità, per 2-5 giocatori dai 7 ai 99 anni.

Autore: Rémy Delivorias

Illustrazione: Gabriela Silveira

Durata del gioco: circa 15 minuti

Nella lavanderia dei mostri sono tutti indaffaratissimi a sfregare, spruzzare e sguazzare in un turbinio di schizzi! I mostri hanno in programma un'intensa giornata di bucato per liberarsi dal loro caratteristico odore di muffa. Così mettono tutto in ammollo provocando una confusione assoluta...coraggio, lanciatevi nella mischia e riportate l'ordine in questo caos!

In quanto stendibiancheria viventi, dovete acchiappare i mostri giusti e appenderli alla corda per il bucato, alla vostra sinistra o destra, in base a una serie di criteri. Il più veloce riceve in premio una molletta da bucato dorata. Lo scopo del gioco è avere per primi tre di queste mollette preziose.

Dotazione del gioco

48 carte dei mostri (8 mostri diversi per colore, di cui 4 con un motivo a pallini e 4 a stelle),
40 mollette da bucato (8 mollette per colore),
12 mollette da bucato dorate,
1 corda elastica per il bucato,
1 istruzioni di gioco



a stelle



a pallini



Prima di giocare per la prima volta

Annodate saldamente le due estremità della corda per il bucato in modo da formare un anello.

Preparazione del gioco

Cercate un luogo adatto che possa assicurare una libertà di movimento sufficiente. Distendete la corda per il bucato fino a formare un cerchio sul pavimento e posizionatevi attorno a essa tutti alla stessa distanza. Mettete una molletta da bucato dorata al centro del cerchio e disponete tutti i mostri attorno a essa; non ha importanza se le carte sono parzialmente sovrapposte, né su quale lato sono disposte. Tenete pronte le rimanenti mollette dorate.

Ogni giocatore prende otto mollette dello stesso colore. Le mollette in soprannumero vengono riposte nella lavatrice. Mettetevi all'interno del cerchio. Afferrate tutti assieme la corda da bucato con le mani e sollevatela da terra, quindi portatela all'altezza dei fianchi e lasciate la presa.

Attenzione:

dovete mettervi in modo che la corda rimanga leggermente tesa e non cada a terra! Se l'anello è troppo grande, potete fare un altro nodo alla oppure raddoppiarla!



“Durante il gioco potrebbe rendersi necessario risistemare la corda e rimetterla al posto giusto“.

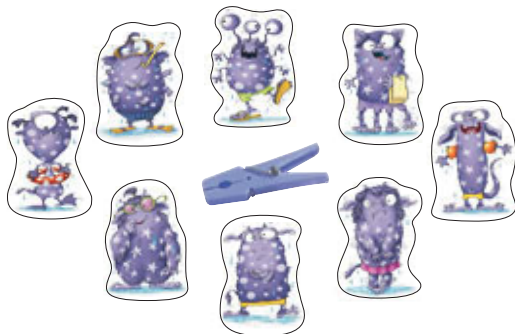
Svolgimento del gioco

Giocate tutti contemporaneamente e per più giri (= lavaggi). Annunciate tutti assieme il via al grido di “bucato dei mostri”! Quindi ognuno di voi cercherà velocemente di afferrare **otto mostri** dal centro del cerchio e di appenderli alla corda da bucato.

I singoli lavaggi:

- **1° lavaggio:**

cercate tutti i mostri dello stesso colore delle vostre mollette!



- **2° lavaggio:**

cercate mostri di colore diverso da quello della vostra molletta! In questo caso non è possibile appendere due mostri dello stesso colore né alla vostra destra né a sinistra.



Importante:

durante i lavaggi successivi continuate ad alternare di volta in volta i criteri di ricerca, come avete fatto nei primi due giri (= mostri dello stesso colore/di colore diverso).

Importanti regole da seguire per scovare e appendere i mostri durante i lavaggi:

- Sul pezzo di corda **alla vostra sinistra** dovete appendere **4 mostri a stelle**, mentre su quello **alla vostra destra** vanno appesi **4 mostri a pallini**.
- Ciascun mostro va appeso alla corda usando solamente **una molletta**.
- È proibito accaparrarsi **mostri di scorta**: non appena conquistate un mostro dovete appenderlo o altrimenti rimetterlo al centro del cerchio.



Non appena un giocatore pensa di aver appeso correttamente tutti e otto i mostri, afferra subito la molletta dorata dal centro del cerchio ed esclama "Stop mostri!".

Tutti gli altri giocatori interrompono immediatamente la ricerca.

"Attenzione! Tutti i mostri devono rimanere appesi alla corda da bucato!"



Controlli di gruppo

I mostri del giocatore sono appesi correttamente?

- **Si.** È fatta! Appuntati sul petto la molletta dorata.
- **No.** Peccato! Per punizione rimetti nel mucchio di scorta una delle mollette dorate vinte in precedenza (se non ne hai nessuna, non ne cedi nessuna). La molletta dorata presa dal centro del cerchio viene quindi assegnata al giocatore con il maggior numero di mostri appesi correttamente. In caso di parità, ognuno di questi giocatori viene ricompensato con una molletta dorata presa dal mucchio di scorta

Attenzione:

i mostri non vengono staccati dalla corda, ma vi rimangono appesi per il lavaggio successivo.

Nuovo lavaggio

Prendete nuovamente una molletta dorata dal mucchio di scorta e posizionatela in mezzo al cerchio. Date tutti assieme il segnale di partenza. Prima di poter appendere dei nuovi mostri, dovete staccare quelli rimasti appesi dal giro precedente.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore riesce a collezionare tre mollette dorate. Viene quindi proclamato vincitore, nonché miglior lava-mostri! In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Consigli:

- Potete giocare al **bucato dei mostri** anche stando seduti su sedie disposte in cerchio o all'aria aperta.
- Provate a tendere la corda all'altezza di un'altra parte del corpo, ad esempio delle spalle o delle ginocchia.
- Per semplificare il gioco potete decidere di cercare i mostri dello stesso colore delle vostre mollette ogni volta che iniziate un nuovo giro. Dovete però prima staccare quelli rimasti appesi dal giro precedente.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile**, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklőzhetik, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

