

POLSKI

2 do 4 graczy
+ 4 lata

Skład:

- 4 kawałki masy plastycznej w różnych kolorach.
- 24 karty: 4 figury w 6 kolorach
Występuje: 6 ogarów, 6 czarownic, 6 wilków i 6 duchów. Uwaga pośród złych znajdują się też dobrzy.
- 1 drewniana podstawa.

Cel gry:

Zniszczyć swoje kosmary przez zniszczenie jak największej liczby przedmiotów wykonanych z plasteliny.

Przygotowanie:

Na początku partii gracze wykonują z masy plastycznej przedmioty lub postaci ze świata koszmarów przedstawione na kartach (min. 6 i max. 12 przedmiotów). Na przykład nóż ogara, ostro zakończony kapeluszc czarownicy itp...

UWAGA: do zabawy wystarczą nawet zwykłe kulki masy plastycznej, należy wspólnie ustalić co przedstawiają.

Drewnianą podstawę należy umieścić tak, aby każdy gracz miał do niej swobody dostęp. Przedmioty wykonane z masy plastycznej należy zgromadzić wokół podstawki, będą kolejno wykorzystywane w trakcie partii. Karty po przetasowaniu należy rozdać graczom, tak aby nie można było zobaczyć kart innych graczy.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz kładzie na podstawce przedmiot z masy plastycznej. Następnie wszyscy gracze równocześnie odwracają swoją pierwszą kartę tak aby były widoczna dla każdego gracza.

- Jeżeli co najmniej jedna z odwróconych kart przedstawia zły koszar w kolorze odpowiadającym przedmiotowi na podstawie należy być pierwszym i rozgnieść go. Gracz, który jako pierwszy rozgniecie przedmiot na podstawie otrzymuje go jako trofeum. Na podstawkę zostaje położony kolejny przedmiot i partia rozgrywana jest dalej przez odwrócenie kolejnej karty.

- W przypadku gdy żadna z kart nie jest zgodna z kolorem plasteliny, gracze odwracają kolejno kartę.

- Jeżeli gracz zniszczy przedmiot znajdujący się na podstawie podczas gdy karta przedstawia tę figurę ale w wersji «dobrej» lub gdy pomyli kolor, zobowiązany jest do zwrócenia jednego ze swoich trofeów. Obydwa zniszczone przedmioty zostają odłożone na bok.

UWAGA: jeżeli po wykorzystaniu przez graczy wszystkich rozdanych kart pozostały niewykorzystane przedmioty z masy plastycznej należy ponownie potasować karty i rozdać graczom.

Zakończenie partii:

Partia kończy się, gdy wszystkie przedmioty z plasteliny zostaną zniszczone. Gracze zliczają swoje trofea. Wygrywa gracz posiadający największą liczbę trofeów.

NEDERLANDS

2 tot 4 spelers
Vanaf 4 jaar

Inhoud van het spel:

- 4 stukken boetseerklei in verschillende kleuren.
- 24 kaarten: 4 verschillende personages in 4 kleuren
Er zijn 6 trollen, 6 heksen, 6 wolven en 6 spoken. Maar opgelet, sommige van deze stoute dromen zijn wel lief.
- 1 houten sokkel.

Doel van het spel:

Jouw nachtmerries KO slaan door zoveel mogelijk van jouw gerealiseerde objecten in boetseerklei plat te duwen.

Vorbereitung van het spel:

In het begin van het spel, gebruiken de spelers de boetseerklei om objecten te maken die de stoute personages op de kaarten vertegenwoordigen (minimum 6 objecten, maximum 12).
Bijvoorbeeld: een mes voor de trol, een spitse hoed voor de heks...

OPMERKING: het is niet noodzakelijk objecten te boetseren. Simpele bolletjes uit boetseerklei kunnen voldoen om zich te amuseren.

De houten sokkel wordt nadien in het midden van de spelers gezet, zodat iedereen eraan kan. De objecten in boetseerklei worden in de buurt van de sokkel geplaatst zodat ze om beurten gebruikt kunnen worden tijdens het spel. Alle kaarten worden gemengd en onder de spelers verdeeld, met de tekening naar beneden.

Verloop van het spel:

Eén van de spelers legt één van de objecten op de sokkel.
Daarna draaien de spelers tegelijkertijd de bovenste kaart van hun stapel om zodat iedereen deze kan zien.

- Indien ten minste één van de omgedraaide kaarten een nachtmerrie voorstelt van dezelfde kleur als het object op de sokkel, moet men zo snel mogelijk proberen deze plat te drukken. De speler die als eerste het object platdrukt, houdt deze bij: het is zijn trofee! Men legt een nieuw object op de sokkel en het spel gaat verder door een nieuwe kaart om te draaien.

- Indien geen enkele omgedraaide kaart dezelfde kleur heeft als het object, draait iedereen opnieuw de bovenste kaart van zijn stapel om.

- Indien een speler het object op de sokkel neerdrukt maar dat de kaart een brave droom weergeeft of indien de speler zich van kleur heeft vergist, moet hij één van zijn trofees teruggeven. Deze objecten worden opzij gelegd.

OPMERKING: indien de stapel kaarten van de spelers uitgeput is en er blijven nog objecten in boetseerklei over, worden de kaarten opnieuw gemengd en verdeeld.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij indien alle objecten platgedrukt werden. De spelers tellen hun trofees. Diegene met de meeste trofees wint het spel.

PORTUGUÊS

2 a 4 jogadores
A partir de 4 anos

Composição do jogo:

- 4 pedaços de plasticina de cores diferentes.
- 24 cartas: 4 personagens diferentes definidas em 4 cores. Há 6 monstros, 6 bruxas, 6 lobos e 6 fantasmas, mas atenção estes maus sonhos podem ser simpáticos.
- 1 suporte de madeira.

Objetivo do jogo:

Deixar KO os maus sonhos esborrachando a maior quantidade de objetos realizado em plasticina.

Preparação do jogo:

Ao principio, os jogadores utilizam a plasticina para fazer objetos que representem o universo dos maus desenhados nas cartas (6 objetos no mínimo, 12 no máximo).
Por exemplo, uma faca para o monstro, um chapéu bicudo para a bruxa...

ATENÇÃO: nao é necessário modelar os objetos, uma bola de plasticina basta para jogar.

O suporte de madeira é posicionado no meio dos jogadores de maneira que todos possam alcança-lo. Os objetos em plasticina são posicionados sobre o suporte de maneira para que todos possam os utilizar durante o jogo. Todas as cartas são misturadas e distribuídas

Duração do jogo:

Um jogador mete um dos objetos sobre o suporte.

De seguida e todos os jogadores ao mesmo tempo viram a primeira carta de modo a que todos a vejam.

- Se houver uma das cartas virada que represente um mau da cor correspondendo ao objeto em plasticina pousado sobre o suporte, tem que ser o primeiro a esburacha-lo.

- Primeiro jogador que esburacha o objeto, guarda para ele. De novo põe-se um objeto sobre o suporte e vira-se uma carta, para o jogo continuar.

- Se não houver nenhuma carta que corresponde à cor da plasticina, cada um vira de novo uma carta.

ATENÇÃO: se um jogador se enganar e esburachar um objeto pousado sobre o suporte sendo que a carta que ele virou representa um simpático ou que a cor não correspondente, ele tem que dar um objeto que ele já apanhou. Os dois objetos são perdidos e postos de lado.

Fim do jogo:

A partida acaba desde que todos os objetos foram esburachados. O jogador que ganha é o que apanha mais objetos.

DEUTSCH

2 bis 4 Spieler
Alter 4+

Inhalt:

- 4 farbige Knetmasse-Klumpen
- 24 Karten: 4 verschiedene Charaktere in 4 Farben unterteilt. Es gibt 6 Oger, 6 Hexen, 6 Wölfe und 6 Geister. Vorsicht: unter den schlechten Alpträumen können auch gute versteckt sein!
- 1 Holz-Spielbrett

Ziel des Spiels:

Wer die meisten Alpträume zerquetscht, hat gewonnen.

Vorbereitung:

Während des ersten Teils des Spiels kneten die Spieler aus Knetmasse, die Figuren, die die Monster auf den Karten darstellen sollen (mindestens 6 Figuren, max. 12).
Zum Beispiel: ein Messer für den Oger, ein spitzer Hut für die Hexe und so weiter.

Vorschlag: Sie können das Figuren-Kneten auch überspringen - einfache Kugeln aus der Knetmasse kann man auch herrlich zerquetschen.

Das Holz-Spielbrett wird in der Mitte der Spieler platziert, so dass jeder es gut erreichen kann. Die Knetmasse-Objekte sind daneben versammelt, damit einer nach dem anderen im Spiel verwendet werden kann.

Alle Karten werden neu gemischt und verdeckt an alle Spieler ausgeteilt.

Spiele:

Ein Spieler stellt eine seiner Figuren auf das Spielbrett.
Dann decken alle Spieler gleich-

zeitig die oberste Karte auf ihrem Kartenstapel auf, so dass jeder sie sehen kann.

- Wenn mindestens eine der aufgedeckten Karten einen Alptraum darstellt und die Farbe der Karte der Farbe der Knetmasse entspricht, soll die Figur zerquetscht werden - der erste Spieler, der die Figur zerquetscht, hat gewonnen.
- Wenn ein Spieler eine Figur zerquetscht hat, erhält er diese als Trophäe. Dann kommt eine neue Figur auf das Spielbrett, alle decken die nächste Karte ihres Kartenstapels auf und das Spiel geht weiter. Wenn keine der aufgedeckten Karten die Farbe der Figur auf dem Spielbrett hat, deckt jeder Spieler die nächste Karte von seinem Stapel auf.
- Wenn ein Spieler versehentlich die Figur auf dem Spielbrett zerquetscht, weil die Karte eigentlich einen guten Traum darstellt oder eine falsche Farbe hatte, muss der Spieler eine seiner Trophäen zurück geben. Diese beiden zerquetschten Figuren sind dann verloren und werden verworfen.

Hinweis: Wenn der Kartenstapel abläuft, bevor alle Figuren zerquetscht wurden, werden die Karten neu gemischt und ausgeteilt.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Figuren zerquetscht worden sind. Die Spieler zählen ihre Trophäen. Der Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Anzahl von Trophäen.

KAPUT

UN POING C'EST TOUT!

WATCH OUT!



WWW.LESJOUEUSLIBRES.FR



FRANCAIS

2 à 4 Joueurs
À partir de 4 ans

Composition du jeu :

- 4 morceaux de pâte à modeler de couleurs différentes.
- 24 cartes : 6 ogres, 6 sorcières, 6 loups et 6 fantômes. Attention parmi ces méchants cauchemars certains sont gentils.
- 1 socle en bois.

But du jeu :

Mettre KO ses cauchemars en écrasant le plus d'objets réalisés en pâte à modeler possible.

Préparation du jeu :

En début de partie les joueurs utilisent la pâte à modeler pour façonner des objets qui symbolisent l'univers des méchants dessinés sur les cartes (6 objets au minimum, 12 au maximum). Par exemple, un couteau pour l'ogre, un chapeau pointu pour la sorcière...

REMARQUE : il n'est pas obligatoire de modeler des objets, de simples boules de pâte à modeler suffisent pour s'amuser.

Le socle en bois est placé au milieu des joueurs de façon à ce que chacun puisse l'atteindre. Les objets en pâte à modeler sont rassemblés près du socle de façon à être utilisés les uns après les autres durant la partie. Toutes les cartes sont mélangées et distribuées, face retournée, à chaque joueur.

Déroulement du jeu :

Un joueur pose l'un des objets sur

le socle. Puis les joueurs retournent en même temps la carte du dessus de leur paquet de manière à ce que chacun puisse toutes les voir.

- Si au moins une des cartes retournées représente un méchant cauchemar de la couleur correspondante à l'objet en pâte à modeler posé sur le socle, il faut être le premier à l'écraser. Le joueur qui écrase le premier l'objet en pâte à modeler le garde, c'est son trophée. On ajoute un nouvel objet sur le socle, et la partie continue en retournant une nouvelle carte.

- Si aucune carte retournée ne correspond à la couleur de la pâte à modeler, chacun retourne à nouveau une carte du dessus de son paquet.

- Si un joueur écrase l'objet en pâte à modeler posé sur le socle alors que la carte retournée représente un gentil ou bien s'il se trompe de couleur, il doit rendre un de ses trophées. Les deux objets écrasés sont alors perdus et mis de côté.

REMARQUE : lorsque le tas de cartes des joueurs est épuisé et qu'il reste des objets en pâte à modeler à écraser, un joueur les mélange et les redistribue.

Fin de la partie :

La partie s'achève lorsque tous les objets en pâte à modeler ont été écrasés. Les joueurs comptent leurs trophées. Celui qui en possède le plus a gagné.

ENGLISH

2 to 4 players
Age 4+

Contents:

- 4 coloured playdough lumps.
- 24 cards: 4 different characters divided into 4 colours. You will find 6 ogres, 6 witches, 6 wolves and 6 ghosts. Watch out: among the bad nightmares, good ones may be hiding.
- 1 wooden base.

Game objective:

To knock out the nightmares by squashing the highest number of playdough creations.

Preparation:

During the first part of the game, the players build with playdough the objects that will materialise the universe of the monsters featured on the cards (at least 6 objects, 12 at the most). For example, a knife for the ogre, a pointy hat for the witch, and so on...

SUGGESTION: you may skip the object-shaping part. Simple playdough balls will also be funny enough to squash.

The wooden base will be placed in the middle of the players so that everybody can reach it. The playdough objects are gathered next to the base in order to be used one after the other during the game.

All cards are shuffled and dealt, face down, to all the players.

Playing:

A player puts one of his/her objects on the base. Then, all the players together turn up the top card of their pile, so that every player can see it.

- If at least one of the cards that have just been turned up features a bad nightmare, and the card's colour is fitting the colour of the playdough object on the wooden base, the first player who squashes it wins. When a player squashes a nightmare, he keeps it as his trophy. A new one is placed on the base, a new card is turned up, and the game goes on.

- If none of the cards that have just been turned up fits the colour of the playdough, every player turns up a new card at the top of his/her pile.

- If a player mistakenly squashes the playdough object that is placed on the base, because the card featured a good nightmare or because it had a wrong colour, he must give one of his trophies back. The two squashed nightmares are then lost and discarded.

NOTE: if the card pile runs out before all the playdough nightmares are squashed, the cards are shuffled and dealt again.

Game end:

The game ends when all nightmares have been squashed. The players count their trophies. The winner is the player with the highest number of trophies.

ESPAÑOL

2 a 4 jugadores
A partir de 4 años

Composición del juego:

- 4 trozos de plastilina de distintos colores.
- 24 cartas: 6 ogros, 6 brujas, 6 lobos y 6 fantasmas, diferenciadas en 4 colores. Cuidado, dentro de estas malas pesadillas, algunas son buenas.
- 1 base de madera.

Objetivo del juego:

Dejar KO estas pesadillas chafando el número más grande de objetos de plastilina que se pueda.

Preparación del juego:

Al principio del juego, los jugadores utilizan la plastilina para modelar objetos que simbolizan el universo de las malas pesadillas dibujadas en las cartas (6 objetos mínimo, 12 objetos máximo).

Por ejemplo, un cuchillo para el ogro, un gorro puntiagudo para la bruja...

ATENCIÓN: no es obligatorio modelar objetos, unas simples bolas de plastilina son suficientes para jugar.

La base de madera debe situarse en el centro para que todos los jugadores la puedan alcanzar.

Los objetos de plastilina deben colocarse cerca de la base para poder ser utilizados uno tras otro durante el juego. Todas las cartas deben estar mezcladas y repartidas, boca abajo, a cada jugador.

Desarrollo del juego:

Un jugador deja un objeto de plastilina sobre la base. Todos los jugadores giran todos al mismo tiempo la primera carta que está encima de su paquete para que todos los jugadores las puedan ver.

- Si al menos una de las cartas giradas representa una mala pesadilla del color correspondiente al objeto de plastilina de la base, hay que ser el primero en chafarlo. El jugador que chafa primero el objeto de plastilina se lo queda, es su trofeo. Añadimos un nuevo objeto sobre la base, y la partida sigue girando a una nueva carta.

- Si ninguna de las cartas giradas corresponde al color de la plastilina, cada uno gira de nuevo otra nueva carta y la deja encima de sus cartas.

- Si el jugador chafa el objeto de plastilina de la base aunque la carta girada representa un bueno o si se equivoca de color, debe devolver uno de sus trofeos. Los objetos chafados están entonces perdidos y dejados de lado.

ATENCIÓN: cuando un paquete de cartas está agotado y aun quedan objetos de plastilina para por, un jugador org la mezcla y los vuelve a repartir.

Fin de la partida:

La partida se acaba cuando todos los objetos de plastilina están chafados. Los jugadores cuentan sus trofeos. El que más tiene ha ganado.

ITALIANO

da 2 a 4 giocatori
A partire dall'età di 4 anni

Composizione del gioco:

- 4 pezzi di pasta modellabile di colori diversi.
- 24 carte: 4 personaggi diversi divise in 4 colori. Ci sono 6 orchi, 6 streghe, 6 lupi e 6 fantasmi ma attenzione: in mezzo a questi personaggi da incubo alcuni sono gentili.
- 1 supporto in legno.

Scopo del gioco:

Mettere KO gli incubi schiacciando più oggetti realizzati in pasta da modellare possibile.

Preparazione del gioco:

All'inizio del gioco i partecipanti utilizzano la pasta modellabile per realizzare degli oggetti che simboleggiano l'universo degli incubi disegnati sulle carte (minimo 6 e massimo 12 oggetti) ad es. Un coltello per l'orco, un cappello a punta per la strega, ecc...

RICORDA: non è necessario modellare degli oggetti specifici. Anche delle semplici palline sono sufficienti per divertirsi.

Il supporto di legno viene messo in mezzo ai giocatori in modo che chiunque possa raggiungerlo. Gli oggetti in pasta modellabile sono posti vicino al supporto in legno per poter essere utilizzati uno dopo l'altro durante la partita. Tutte le carte sono mischiate e distribuite coperte a ciascun giocatore.

Svolgimento del gioco:

Un giocatore mette un oggetto sul supporto di legno. Tutti i giocatori girano una carta in modo che chiunque la possa vedere.

- Se almeno una delle carte girate rappresenta un incubo del colore dell'oggetto in pasta modellabile posto sul supporto di legno, bisogna essere veloci ed essere il primo a schiacciarlo. Colui che ha schiacciato l'oggetto per primo lo può tenere come trofeo.

- Si aggiunge allora un nuovo oggetto sul supporto di legno e si gira un'altra carta. Se nessuna carta corrisponde al colore dell'oggetto in pasta sul supporto viene girata un'altra carta.

- Se un giocatore schiaccia un incubo quando il soggetto sulla carta rappresenta un soggetto gentile o se si sbaglia di colore, deve restituire uno dei suoi trofei. I due oggetti schiacciati vengono quindi messi da parte.

RICORDA: quando il mazzo di carte dei giocatori è terminato e restano ancora degli oggetti da schiacciare, occorre mischiarle e ridistribuirle.

Fine della partita:

La partita si conclude quando tutti gli oggetti in pasta da modellare sono esauriti. I giocatori contano i loro trofei. Colui che ne possiede di più ha vinto.