

Carlo A. Rossi

RaBATZ!

Regeln | Rules
Règles | Regels
Regla





RaBATZ!

Ein lustiges Merkspiel für 3-4 Spieler ab 6 Jahren

Die kleinen Monster Eye Eye, Batrick, Unicorn, KlangErich, Trötis und Slime haben eine Band gegründet. Leider können sie nur heimlich nachts auf dem Dachboden üben, da die Menschen sie sonst entdecken! Jedes Bandmitglied möchte mal jedes Instrument ausprobieren, da geht es ganz schön chaotisch zu. Schau genau hin! Hast du irgendwo 3 gleiche Monster gesehen? Oder waren gerade doch die Musikinstrumente gefragt? Gut aufgepasst ist halb gewonnen!

Inhalt

- 54 Karten mit Monstern und Musikinstrumenten
- 1 Spielfigur (1 Seite Monster, 1 Seite Musikinstrument)
- 2 Aufkleber



Spielvorbereitung

Klebt vor dem ersten Spiel je einen der Aufkleber auf jede Seite der Spielfigur. Legt die Spielfigur mit der Monsterseite nach oben in die Tischmitte. Mischt die Karten und verteilt reihum an jeden Spieler 3 Karten. Die restlichen Karten legt ihr verdeckt als Nachziehstapel für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, legst du eine deiner Handkarten offen vor dir ab und ziehst anschließend eine Karte vom Nachziehstapel, so dass du wieder 3 Karten auf der Hand hast. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er legt ebenfalls eine seiner Handkarten vor sich ab und zieht eine Karte nach. So wird weiter reihum gespielt. Ab der zweiten Runde werden die abgelegten Karten einfach auf die in der vorherigen Runde gespielten Karten gelegt. Vor jedem Spieler entsteht also im Laufe des Spiels ein eigener Kartenstapel. So spielt ihr, bis ein Spieler glaubt, dass sich in einem Stapel eines Mitspielers mindestens 3x dasselbe Monster befindet (der eigene Stapel zählt auch, ist aber ein Sonderfall, siehe Seite 3). Dieser Spieler greift sich schnell die Figur in der Mitte und sagt, bei wem er vermutet, dass mindestens 3 gleiche Monster im Stapel sind, und um welche es sich handelt.

Zum Beispiel:

*„Clara hat (mindestens) 3 Giraffenmonster.“
Clara kontrolliert nun, ob das stimmt.*

Stimmt die Vermutung?

*(= Clara hat 3 oder mehr Giraffenmonster)
Gut aufgepasst! Clara muss dir alle Giraffenmonsterkarten geben. Lege sie verdeckt neben dir ab (damit du nicht mit deinem Kartenstapel durcheinanderkommst).*

Ist die Vermutung falsch?

*(= Clara hat weniger als 3 Giraffenmonster)
Pech gehabt! Clara hat weniger als 3 Giraffenkarten. Sie darf alle ihre Giraffenkarten selbst behalten und verdeckt neben sich ablegen.*

Die Figur wird wieder mit der Monsterseite nach oben in die Mitte gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderfall:

Du glaubst, in deinem eigenen Stapel befindet sich 3x dasselbe Monster. In diesem Fall musst du eine ganze Runde abwarten, bis du wieder am Zug bist. Dann darfst du die Figur aus der Mitte nehmen und deine Vermutung äußern. Liegst du richtig, darfst du die Karten verdeckt neben dir ablegen. Liegst du falsch, musst du die Karten dieses Monsters zurück in die Schachtel legen. Sie sind aus dem Spiel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr noch so lange weiter, bis alle eure Handkarten aufgebraucht sind. Dann ist das Spiel zu Ende.

Jetzt zählt ihr eure erspielten Monsterkarten (also die, die ihr verdeckt neben euch abgelegt habt, nicht euren eigenen Spielstapel).

Wer die meisten Monster gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Variante für Blitzmerker

Es bleiben alle Regeln des Grundspiels erhalten, aber es kommt noch eine Regel hinzu:

Nachdem das erste Mal (mindestens) 3 gleiche Monster gefunden wurden, wird nun die Spielfigur mit der anderen Seite nach oben in die Mitte gelegt, so dass die Seite mit den Musikinstrumenten nach oben zeigt. Jetzt geht es nicht mehr um die Monster, sondern um die Musikinstrumente! Es müssen also (mindestens) 3 gleiche Musikinstrumente in einem Stapel gefunden werden.

Wurden 3 gleiche Instrumente gefunden, wird die Spielfigur wieder mit der Monsterseite nach oben in die Tischmitte gelegt und es müssen wieder Monster gefunden werden. So wechseln sich „Monster finden“ und „Musikinstrumente finden“ jedes Mal ab.



RaBATz!

A fun memory game for 3-4 players ages 6 and up

The little monsters Eye Eye, Batrick, Unicorn, Fly, Gira and Slime have started a band. But to stay undetected by people, they have to secretly practise in the attic! Each member of the band wants to try out each instrument and the result is utter chaos.

Look closely! Have you seen 3 identical monsters anywhere? Or were you supposed to be looking for the instruments?

Pay close attention and you'll be well on your way to winning the game!

Contents

- 54 cards with monsters and music instruments
- 1 playing piece (monster on 1 side, music instrument on 1 side)
- 2 stickers



Game setup

Place one sticker on each side of the wooden playing piece. Lay down the monster playing piece in the middle of the table with the monster side facing up. Shuffle the cards and deal them out consecutively until each player has 3 cards each. Put the remaining cards into a draw pile and place it in the middle of the table within everyone's reach.

How to play

Take turns in a clockwise direction. The youngest player goes first. On your turn, lay down one of your cards from your hand face up in front of you on the table and then pick up a card from the draw pile, so that you have 3 cards in your hand again. Then it's the next player's turn. He also lays down one of his cards face up in front of him on the table and draws a card. Play continues in turns. In the second round, lay the cards on top of the cards that were laid in the previous round. As the game goes on, a stack of cards begins to build in front of each player. Continue playing until someone thinks that at least 3 cards of the same monster are in one of the other players' stack of cards (the player's own stack also counts, but it belongs to a special case—see page 5). The player quickly takes hold of the playing piece from the middle of the table and says out loud whose stack of cards he thinks contains at least 3 of the same monster, and which monster it is.

For example:

*“Clara has (at least) 3 giraffe monsters.”
Clara then checks to see if he’s right.*

Is the player right?

*(i.e. Clara has 3 or more giraffe monsters)
Well done! Clara now has to give the player all giraffe monster cards. He lays them down next to him (being careful not to mix them up with his own stack of cards in front of him).*

Is the player wrong?

*(i.e. Clara has less than 3 giraffe monsters)
He’s out of luck! Clara has less than 3 giraffe cards. She gets to keep all her giraffe cards and puts them face down next to her.*

The playing piece is put back into the middle of the table with the monster side facing up and the next player then takes his turn.

Special case: Do you think there are 3 of the same monster in your own stack of cards? If that’s the case, you have to wait for one round until it’s your turn again. On your next turn you can take the playing piece from the middle of the table and tell the others what you think. If you’re right, you get to lay down the cards next to you face down. If you’re wrong, you have to put these monster cards back into game box. These cards are no longer in the game.

Once the draw pile has been used up, keep playing until you have no cards left in your hands. Then the game is over. Now count up all your monster cards (the monster cards that you’ve laid down next to you face down, not the stack in front of you). The player with the most monster cards wins the game.

Game variation for master memory minds

All the rules of the basic game stay the same, but now there is one new rule:

After (at least) 3 cards of the same monster have been found for the first time, flip the wooden playing piece in the middle of the table onto the other side so that the side with the music instruments is showing. Now the game is no longer about the monster, but about the music instrument! That means you have to find (at least) 3 of the same music instrument in one stack of cards. If 3 cards of the same music instrument have been found, turn over the wooden playing piece in the middle of the table again so that the monster side is facing up, and now you have to find monsters again. Always alternate between finding monsters and music instruments after at least 3 of the respective cards have been discovered.



RaBATz!

Un amusant jeu de mémorisation
pour 3 à 4 joueurs à partir
de 6 ans

Les petits monstres, Eye Eye, Batrick, Unicorn, Fly, Gira et Slime ont monté un groupe. Malheureusement, ils ne peuvent répéter qu'en cachette, la nuit, dans le grenier, par peur que les Humains ne les découvrent ! Chaque membre aimerait bien tester tous les instruments, ce qui crée une belle pagaille. Observez bien ! Avez-vous vu trois monstres identiques quelque part ? Ou fallait-il trouver les instruments de musique ? Une bonne concentration sera la clé du succès ...

Contenu

- 54 cartes avec des monstres et des instruments de musique
- 1 pion (1 face Monstre, 1 face Instrument de musique)
- 2 autocollants



Mise en place

Avant la première partie, coller un autocollant sur chaque face du pion en bois. Placer le pion au milieu de la table, face Monstre visible. Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche et sont placées au centre de la table, à portée de main de tous.

Déroulement de la partie

Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour, le joueur pose une de ses cartes devant lui, face visible, puis pioche une nouvelle carte, de manière à en avoir de nouveau 3 en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il pose lui aussi une de ses cartes devant lui et pioche. Et ainsi de suite. À partir du deuxième tour, les cartes jouées sont simplement empilées sur les cartes précédentes. Au cours de la partie se forme donc une pile devant chacun des joueurs. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur pense que la pile d'un adversaire contient 3 fois le même monstre (sa propre pile compte aussi mais il s'agit d'un cas particulier ; voir page 7). Le joueur saisit alors rapidement le pion au milieu de la table et annonce dans quelle pile il pense trouver 3 monstres identiques et de quel monstre il s'agit.

Exemple :

« Clara a (au moins) 3 monstres girafes. »
Clara vérifie alors si c'est vrai.

Si l'affirmation est vraie

(= Clara possède 3 monstres girafes ou plus)
Bien observé ! Clara doit lui donner tous les monstres girafes. Le joueur les place devant lui, face cachée (pour ne pas les confondre avec ses cartes jouées).

Si l'affirmation est fausse

(= Clara possède moins de 3 monstres girafes)
Pas de chance ! Clara peut garder ses girafes et les placer face cachée devant elle.

Le pion est remis au milieu de la table, face Monstre visible et c'est au tour du joueur suivant de reprendre la partie.

Cas particulier :

Un joueur pense que son propre paquet contient 3 monstres identiques. Dans ce cas, il doit attendre un tour complet jusqu'à ce que ce soit de nouveau à lui de jouer. Il peut alors s'emparer du pion au milieu de la table et faire son annonce. S'il a raison, il peut garder les cartes face cachée devant lui. S'il s'est trompé, il doit remettre les cartes de ce monstre dans la boîte ; elles sont hors-jeu.

Si la pioche est épuisée, les joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main. La partie est alors terminée.

Chacun compte les cartes monstres qu'il a récupérées (celles face cachée, pas sa pile de cartes jouées). Celui qui en possède le plus remporte la partie.

Variante pour les joueurs vifs comme l'éclair

Aux règles de base viennent s'ajouter les points suivants :

Après que 3 monstres identiques (au moins) ont été trouvés la première fois, le pion en bois au milieu de la table est retourné sur l'autre face, l'instruments de musique visible. Il ne s'agit plus de mémoriser les monstres mais les instruments. Il faut donc retrouver (au moins) 3 instruments de musique identiques dans une pile.

Lorsque 3 instruments de musique identiques ont été trouvés, le pion en bois est de nouveau retourné sur la face Monstre et il faut de nouveau trouver des monstres. Monstres et instruments doivent ainsi être trouvés à tour de rôle.



RaBATz!

Een grappig geheugenspel voor 3-4 spelers vanaf 6 jaar

De kleine monsters Eye Eye, Batrick, Unicorn, Fly, Gira en Slime hebben een band opgericht. Helaas kunnen ze alleen 's nachts op zolder in het geheim oefenen, want anders zouden de mensen hen ontdekken! Elk lid van de band wil minstens een keer elk instrument bespelen, dus het gaat er behoorlijk chaotisch aan toe. Kijk goed! Heb je ergens 3 gelijke monsters gezien? Of moet er op dat moment naar muziekinstrumenten worden gezocht? Goed opletten is het halve werk!

Inhoud

- 54 kaarten met monsters en muziekinstrumenten
- 1 figuur (1 kant monster, 1 kant muziekinstrument)
- 2 stickers



Vorbereiding

Plak voor het eerste spel een sticker op elke kant van de houten figuur. Leg de monsterfiguur met de monsterkant naar boven in het midden van de tafel. Schud de kaarten en deel om de beurt 3 kaarten aan elke speler. De resterende kaarten leg je als trekstapel voor iedereen goed bereikbaar in het midden van de tafel.

Het spel zelf

Je speelt om de beurt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Als het jouw beurt is, leg je een van je handkaarten open voor je neer en trek je een kaart van de trekstapel, zodat je weer 3 kaarten op je hand hebt. Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij legt eveneens een van zijn kaarten voor zich neer en trekt een kaart van de trekstapel. Op die manier wordt om de beurt verder gespeeld. Vanaf de tweede ronde leg je je kaart gewoon op de kaart die je in de vorige ronde hebt gespeeld. Voor elke speler groeit dus gaandeweg het spel een eigen stapel kaarten. Zo speel je door tot een speler denkt dat er in de stapel van een medespeler minstens 3x hetzelfde monster zit (je eigen stapel telt ook mee, maar is een speciaal geval, zie pagina 9). Deze speler pakt snel de figuur in het midden en zegt bij wie hij denkt dat er minstens 3 gelijke monsters in de stapel zitten en welke monsters dat zijn.

Bijvoorbeeld:

„Clara heeft (minstens) 3 girafmonsters.“
Clara kijkt nu na of dat klopt.

Klopt je vermoeden?

(= Clara heeft 3 of meer girafmonsters)
Je hebt goed opgelet! Clara moet jou al haar girafmonsterkaarten geven. Leg ze met de afbeelding naar beneden naast je neer (om ze niet met je eigen speelstapel te verwarren).

Klopt je vermoeden niet?

(= Clara heeft minder dan 3 girafmonsters)
Pech gehad! Clara heeft minder dan 3 girafkaarten. Ze mag al haar girafkaarten zelf houden en met de afbeelding naar beneden naast haar neerleggen.

De figuur wordt weer met de monstercant naar boven in het midden gelegd en de volgende speler is aan de beurt.

Speciaal geval:

Je denkt dat in je eigen stapel 3x hetzelfde monster zit. In dit geval moet je een hele ronde wachten, tot je weer aan de beurt bent. Dan mag je de figuur uit het midden halen en zeggen wat je vermoedt. Als je het juist hebt, mag je de kaarten met de afbeelding naar beneden naast je neerleggen. Als je het fout hebt, moet je de kaarten van dit monster terug in de doos doen. Ze gaan uit het spel.

Als de trekstapel op is, speel je net zo lang door tot ook je handkaarten op zijn. Dan is het spel voorbij.

Nu tel je de monsterkaarten die je gewonnen hebt (die je met de afbeelding naar beneden naast je hebt neergelegd dus, niet je speelstapel). Wie de meeste monsters heeft verzameld, wint het spel.

Variant voor snelle opmerkers

Alle regels van het basisspel blijven hetzelfde, maar er komt nog een regel bij:

Nadat voor de eerste keer (minstens) 3 gelijke monsters zijn gevonden, wordt de houten figuur met de andere kant naar boven in het midden gelegd, dus de kant waarop het muziekinstrument te zien is. Nu gaat het niet meer om de monsters, maar om de muziekinstrumenten! Je moet dus nu (minstens) 3 gelijke muziekinstrumenten in een stapel ontdekken.

Als 3 gelijke muziekinstrumenten gevonden zijn, wordt de houten figuur weer met de monstercant naar boven in het midden van de tafel gelegd en moet je weer naar monsters uitkijken. Op die manier wisselen na elke keer „vinden“ monsters en muziekinstrumenten elkaar af.



RaBATz!

Un divertido juego de memoria para 3-4 jugadores a partir de 6 años

Los pequeños monstruos Eye Eye, Batrick, Unicorn, Fly, Gira y Slime han formado un grupo musical, pero solo pueden ensayar de noche en el desván para que nadie pueda descubrirlos. Todos los monstruos quieren probar todos los instrumentos, así que los ensayos son un poco caóticos.

¡Fíjate bien! ¿Has visto en algún sitio un mismo monstruo repetido tres veces? O quizás tengas que fijarte también en los instrumentos musicales. Quien esté atento, tiene muchas posibilidades de ganar a este divertido juego.

Contenido

- 54 cartas con monstruos e instrumentos musicales
- 1 figura (1 monstruo por una cara y 1 instrumento musical por la otra cara)
- 2 pegatinas



Preparativos

Antes de jugar por primera vez, pega una pegatina sobre cada lado de la figura de madera. Coloca la figura en el centro de la mesa con el lado del monstruo hacia arriba. Entonces, baraja las cartas y repártelas por orden dando 3 cartas a cada jugador. Las cartas restantes se apilan en un mazo central que se coloca en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador de menor edad. El primer jugador coloca delante de él boca arriba una de las cartas de su mano y roba una carta del mazo central para volver a tener 3 cartas en la mano. Ahora le toca al siguiente jugador, quien también coloca una de sus cartas boca arriba ante sí y roba una de las cartas del mazo central. Se sigue jugando así sucesivamente hasta completar la primera ronda. A partir de la siguiente ronda, los jugadores van colocando sus cartas encima de las cartas colocadas boca arriba en la ronda anterior. Es decir, delante de cada jugador se va formando un mazo propio a lo largo de la partida. Seguid jugando así hasta que uno de los jugadores crea que en el mazo de otro jugador hay un mismo monstruo repetido al menos tres veces (aquí también se tiene en cuenta el mazo propio, pero este es un caso especial que se explica página 11). Este jugador se lleva rápidamente la figura del centro de la mesa y dice el nombre del jugador

en cuyo mazo sospecha que hay un mismo monstruo repetido al menos tres veces, así como el monstruo del que se trata.

Por ejemplo:

“Clara tiene (al menos) 3 jirafa-monstruos”.
Entonces, Clara comprueba si es cierto o no.

¿Es cierta la sospecha?

(Clara tiene 3 o más jirafa-monstruos)
¡Muy bien! ¡Has estado muy atento! Clara te tiene que dar todas las cartas con jirafa-monstruos que tenga. Colócalas boca abajo a tu lado (para que no las confundas con las cartas de tu propio mazo).

¿No es cierta la sospecha?

(Clara tiene menos de 3 jirafa-monstruos)
¡Uf! ¡Qué pena, has tenido mala suerte! Clara tiene menos de 3 cartas con monstruos en forma de jirafa, por lo que se queda todas sus cartas con jirafa-monstruos y las coloca a su lado boca abajo. A continuación, se vuelve a colocar la figura en el centro con la cara del monstruo hacia arriba y se pasa el turno al siguiente jugador.

Caso especial:

Si crees que en tu propio mazo tienes el mismo monstruo repetido 3 veces, tienes que esperar toda una ronda hasta que te vuelva a tocar. Entonces, puedes llevarte la figura del centro y decir en voz alta tu sospecha. Si tu sospecha es cierta, puedes colocar esas cartas a tu lado boca abajo. En cambio, si tu sospecha no es cierta, tienes que devolver todas las cartas que tengas

con ese monstruo a la caja del juego. Es decir, esas cartas quedan eliminadas de la partida.

En cuanto ya no queden cartas en el mazo central, podéis seguir jugando hasta que ya no os queden cartas en la mano. Entonces, se acaba la partida. Ahora, todos los jugadores cuentan las cartas de monstruos que han conseguido (es decir, las que están boca abajo al lado de cada jugador). Gana la partida el jugador que más monstruos haya conseguido reunir.

Variante para avanzados

Se juega con las mismas reglas de la versión básica, pero con una nueva regla más:

Después de que un jugador haya encontrado por primera vez (al menos) 3 monstruos iguales en un mazo, la figura de madera se coloca en el centro de la mesa con la otra cara hacia arriba de tal forma que quede descubierto el lado del instrumento musical. Ahora, no tenéis que fijaros en los monstruos, sino en los instrumentos musicales, es decir, tenéis que encontrar en un mazo (al menos) 3 instrumentos musicales iguales. Después de encontrar 3 instrumentos musicales iguales, la figura de madera se vuelve a colocar en el centro de la mesa, pero ahora con la cara del monstruo hacia arriba. De esta forma, se tiene que ir alternando la búsqueda de monstruos e instrumentos cambiando la cara de la figura después de cada hallazgo.

Widmung:

Für Mama, die mich schon als Kind für Spiele begeistert
und mich immer bei allem unterstützt hat –
die flauschigen kleinen Monster sind für dich!
In Liebe und Dankbarkeit, P. Limberger



© 2016 HUCH! & friends
Author: Carlo A. Rossi
Illustration: Patricia Limberger
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Editing: Tina Landwehr
Translations:
English: Birgit Irgang
Français: Eric Bouret
Nederlands: Susanne Bonn
Español: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

& friends
HUCH!