


LER 8700

Twist & Match Monsters™

the mixing,
matching
Monsters
game



For 2 to 6
Players

 **LEARNING
RESOURCES®**

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

Contents:

- 1 Monster Tower
- 18 Monster Cards (6 heads, 6 bodies, 6 feet)
- 1 Spinner

Color Monster Match

Setup

- Each player chooses a numbered side (1–6) on the monster tower.
- Each player chooses a color and takes all three cards of that color.
- Turn the cards monster side up and build your monster. This is the monster you are trying to build on your side of the tower.

Object

- Be the first player to build your monster on the tower to win!

Game Play

- Twist the tower and mix up the monsters to start the game.
- The youngest player begins the game by spinning the spinner. Play continues clockwise.
- If you spin a:
 - Tower Bottom** — Twist the bottom section of the tower to match your monster's feet.
 - Tower Middle** — Twist the middle section of the tower to match your monster's body.
 - Tower Top** — Twist the top section of the tower to match your monster's head.



Lose a Turn — Do not twist any of the tower sections. It is the next player's turn.



Free Spin — Twist any one section to match your monster cards.

- If at any time you build your monster on your side, shout "Monster Match" and you win! Remember to watch as other players twist and turn the tower, because you can win on any player's turn.
- It is possible that more than one monster can be matched at one time. If this happens, the first player to shout "Monster Match" wins the game!

Variation: For a greater challenge, keep your cards face down and try building your monster by matching your card color. Turn your cards over, to see if you made a match.

Silly Monster Mix-up

Setup

- Each player chooses a numbered side (1–6) on the monster tower.
- Separate the cards into three piles by categories, head, body, and feet, and place them face down on the table.
- Players select one card of different colors from each pile. Build your silly monster in front of you. Look closely, this is the monster you are trying to build on your side of the tower.

Game Play

- Follow the same rules for Color Monster Match. Be the first player to build your silly monster on the tower to win!

Variation: For a greater challenge, follow the same rules for Color Monster Match by building a Silly Monster with the cards face down.

Contenu :

- 1 tour des monstres
- 18 cartes de monstres (6 têtes, 6 corps, 6 paires de pieds)
- 1 aiguille

Niveau Un – Assemblage de monstres par couleur

Généralités



- Chaque joueur choisit une face de la tour des monstres et choisit une couleur de monstre.
- Sépare les cartes en catégories (tête, corps et pieds). Distribue les bonnes cartes de couleur à chaque joueur selon les couleurs de monstre qu'ils ont choisies. Chaque joueur doit avoir un monstre d'une seule couleur, composé de trois cartes.
- Construis ton monstre devant toi, en plaçant la tête en haut, le corps au milieu et les pieds en bas. Utilise ceci pour faire correspondre la tour après l'avoir pivotée.

But

- Être le premier joueur à assembler les couleurs de son monstre sur la tour !

Déroulement du jeu

- Tout d'abord, assure-toi que la tour des monstres est bien mélangée : aucun monstre d'une seule couleur ne doit être assemblé au début.
- Le plus jeune joueur commence à jouer en tournant l'aiguille. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si l'aiguille indique :
 - Bas de la tour** – Pivote le niveau bas de la tour pour retrouver les pieds de ton monstre.
 - Milieu de la tour** – Pivote le milieu de la tour pour retrouver le corps de ton monstre.
 - Haut de la tour** – Pivote le haut de la tour retrouver la tête de ton monstre.
 -  **Passes ton tour** – Ne bouge aucune partie de la tour. C'est au tour du joueur après toi.
 -  **Déplacement libre** – Bouge une partie de la tour de ton choix pour retrouver une partie de ton monstre.
- À tout moment, un autre joueur peut pivoter la tour des monstres à ton avantage, alors regarde bien chaque déplacement. Dès que tes trois cartes de monstre correspondent à une couleur unie, tu as gagné !
- Il est possible que plusieurs monstres soient assemblés au même moment. Si cela arrive, le gagnant est le joueur qui crie le premier « Monster Match » !

Niveau deux – Mélange de monstres stupides

Généralités

- Chaque joueur choisit une face de la tour des monstres.
- Sépare les cartes en trois piles selon leur catégorie : tête, corps, pieds. Mélange les cartes de chaque pile sans les voir (face vers le bas).
- Chaque joueur pioche une carte au hasard dans chaque pile et place les cartes verticalement devant lui.
- Retourne les cartes de monstre pour découvrir ton monstre « stupide », en mettant la tête en haut, le corps au milieu et les pieds en bas.
- Observe chaque carte de monstre pour bien la reconnaître lorsqu'elle apparaît sur la tour.

But

- Être le premier joueur à assembler son monstre stupide sur la tour !

Déroulement du jeu

- Tout d'abord, mélange les niveaux de la tour pour t'assurer qu'aucun joueur n'ait un niveau qui correspond à ses cartes au début.
- Le plus jeune joueur commence à jouer en tournant l'aiguille. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Suis les mêmes règles que pour le niveau 1 pour la suite du jeu.

Inhalt:

- 1 Monsterturm
- 18 Monsterkarten (6 Köpfe, 6 Körper, 6 Füße)
- 1 Drehscheibe

Stufe 1 – Monster einer Farbe

Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler wählt eine Seite des Monsterturms und wählt eine Monsterfarbe.
- Trenne die Karten nach den Kategorien Kopf, Körper und Füße. Teile anschließend allen Spielern die richtigen Farbkarten entsprechend der Monsterfarbe, die sie ausgewählt haben, aus. Jeder Spieler sollte ein Monster einer Farbe haben, das aus drei Karten zusammengestellt wird.
- Baue dir dein Monster vor dir auf, indem du oben den Kopf, in der Mitte den Körper und unten die Füße hinlegst. Verwende dies, um dem Turm anzupassen, nachdem du gedreht hast.

Ziel

- Du gewinnst, wenn du alle Farben deines Monsters als erster auf dem Turm zusammengefügt hast!

Spielvorgang

- Vergewissere dich zunächst, dass der Monsterturm gemischt ist und keine Monster einer Farbe zusammengefügt sind.
- Der jüngste Spieler fängt an, indem er an der Drehscheibe dreht. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Zeigt der Zeiger auf:

Unteres Ende des Turms – drehe die untere Ebene des Turms, um die Füße deines Monsters anzupassen.

Mitte des Turms – drehe die mittlere Ebene des Turms, um den Körper deines Monsters anzupassen.

Oberes Ende des Turms – drehe die oberste Ebene des Turms, um den Kopf deines Monsters anzupassen.



Eine Runde aussetzen – du setzt aus und darfst die Ebenen des Turms nicht bewegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Zwei Mal Drehen – drehe eine beliebige Ebene des Turms, um deinen Monsterkarten anzupassen.

- Ein anderer Spieler kann den Monsterturm jederzeit für dich drehen. Deshalb solltest du jede Bewegung im Auge behalten. Sobald deine drei Monsterkarten in der richtigen Farbe zusammengefügt sind, hast du gewonnen!

- Es ist möglich, dass mehr als ein Monster gleichzeitig zusammengefügt wird. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der als erster „Monster Match“ schreit!

Stufe 2 – Verrückter Monster-Mix

Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler wählt eine Seite des Monsterturms.
- Trenne die Karten in drei Kategorien auf: Kopf, Körper und Füße. Mische anschließend die Karten jedes Stapels mit dem Bild nach unten.
- Jeder Spieler zieht aus jedem Stapel eine beliebige Karte und legt die Karten übereinander vor sich hin.
- Drehe die Monsterkarten vor dir um und enthülle dein „verrücktes“ Monster. Lege oben den Kopf, in der Mitte den Körper und unten die Füße hin.
- Merke dir jede Monsterkarte, damit du sie wiedererkennst, wenn sie auf dem Turm erscheint.

Ziel

- Du gewinnst, wenn du dein verrücktes Monster als erster auf dem Turm zusammengefügt hast!

Spielvorgang

- Mische zunächst die Ebenen des Turms, um sicher zu gehen, dass die Ebenen bei keinem Spieler mit seinen Karten übereinstimmen.
- Der jüngste Spieler fängt an, indem er an der Drehscheibe dreht. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Befolge dieselben Regeln wie in Stufe 1, um mit dem Spiel fortzufahren.

Contenidos:

- 1 torre de monstruos
- 18 cartas de monstruos (6 cabezas, 6 cuerpos, 6 pies)
- 1 ruleta

Nivel uno: asociar el color del monstruo

Configuración

- Cada jugador escoge una parte de la torre de los monstruos y el color de un monstruo.
- Separa las cartas por categorías: cabeza, cuerpo y pies. Después, reparte a cada jugador las cartas del color del monstruo que ha escogido. Cada jugador debe tener un robusto monstruo de colores formado por tres cartas diferentes.

- Forma el monstruo delante de ti; coloca la cabeza arriba, el cuerpo en el medio y, al final, los pies. Utiliza el dibujo formado para unirlo en la torre después de girarla.

Objetivo

- ¡Ser el primer jugador que consiga los colores de su monstruo en la torre para poder ganar!

El juego

- Primero, asegúrate de que la torre de los monstruos esté mezclada, no deben coincidir ninguna de las partes del cuerpo de los robustos monstruos de colores.
- El jugador más joven comienza el juego y gira la ruleta. Se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.
- Si al girar la ruleta, sacas:

parte baja de la torre: haz rotar la parte inferior de la torre para conseguir los pies de tu monstruo.

parte media de la torre: haz rotar la parte central de la torre para conseguir el cuerpo de tu monstruo.

parte alta de la torre: haz rotar la parte superior de la torre para conseguir la cabeza de tu monstruo.



pierde turno: no puedes mover ninguna de las partes de la torre. El turno pasa al siguiente jugador.



giro libre: haz rotar la parte de la torre que desees para conseguir formar al monstruo de tus cartas.

- En cualquier momento otro jugador puede jugar a tu favor al girar la torre de los monstruos, así que estate atento a todas las jugadas. En el momento en que tus tres cartas de monstruo formen el color correcto, ¡ganas!
- Es posible que se formen dos o más monstruos al mismo tiempo. Cuando esto ocurra, el primero de los jugadores que grite "monstruo formado", ¡gana!

Nivel dos: revuelto de monstruos tontos

Configuración

- Cada jugador escoge una parte de la torre de los monstruos.
- Separa las cartas por categorías: cabeza, cuerpo y pies. Después mezcla las cartas de cada montón boca abajo.
- Cada jugador selecciona aleatoriamente una carta de cada montón y las coloca de manera vertical delante de él.
- Da la vuelta a tus cartas de monstruo delante de ti para descubrir cuál es tu monstruo "tonto". Coloca la cabeza arriba, el cuerpo en el medio y, al final, los pies.

- Analiza bien cada una de las cartas para que después sea más fácil reconocerlas cuando aparezcan en la torre.

Objetivo

- ¡Ser el primer jugador que consiga juntar a su monstruo tonto en la torre para poder ganar!

El juego

- Primero, mezcla las partes de la torre y asegúrate de que ningún jugador comience a jugar por una parte que coincida con sus cartas.
- El jugador más joven comienza el juego y gira la ruleta. Se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.
- Sigue las mismas reglas del nivel 1 para continuar con el juego.

Look for these other exciting games from Learning Resources®:

LER 1047 Smart Toss™ Game

LER 1878 Egg Scramble Challenge™ Game

LER 6962 GOT IT!™ Game

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Petites pièces.
Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile.
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas.
No se recomienda para menores de 3 años.



www.LearningResources.com

Visit our website to write a product review
or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)
Please retain our address for future reference.

Made in China.

LRM8700-GUD

Fabriqué en Chine.

Informations à conserver.

Made in China.

Bitte bewahren Sie unsere

Adresse für spätere

Nachfragen auf.

Hecho en China.

Conservar estos datos.

Free Manuals Download Website

<http://myh66.com>

<http://usermanuals.us>

<http://www.somanuals.com>

<http://www.4manuals.cc>

<http://www.manual-lib.com>

<http://www.404manual.com>

<http://www.luxmanual.com>

<http://aubethermostatmanual.com>

Golf course search by state

<http://golfingnear.com>

Email search by domain

<http://emailbydomain.com>

Auto manuals search

<http://auto.somanuals.com>

TV manuals search

<http://tv.somanuals.com>