



# GO away

# „HAU AB, MONSTER!“

# MONSTER!

Illustration: Maciej Szymanowicz

*Dieses Spiel fördert die Entwicklung von feinmotorischer Geschicklichkeit, Konzentration, Fantasie und räumlicher Wahrnehmung. Die Kinder üben die Farben und lernen zusammenzuarbeiten. Darüber hinaus kann das Spiel dabei helfen, dass es zur Gewohnheit wird, das Zimmer vor dem Schlafengehen aufzuräumen.*

Anna Karowicz – Pädagogin und Sprachtherapeutin. Sie liebt Brettspiele und setzt sie bei ihrer Arbeit häufig ein. Außerdem ist sie Autorin eines polnischen Blogs zum Thema „Wissenschaft ist auch eine Kunst“.

## INHALT

**4 Zimmer-Tableaus** (in 4 verschiedenen Farben)



**8 Monster**

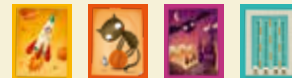


**16 Gegenstände** (in 4 verschiedenen Farben)

4 Betten



4 Bilder



4 Lampen



4 Kuscheltiere



**1 Stoffbeutel**



## SPIELZIEL

Die Kinder versuchen, ihre Zimmer aufzuräumen, bevor sie ins Bett gehen. Jeder Spieler hat ein Zimmer-Tableau und muss darauf vier Gegenstände unterbringen: ein Bett, ein Bild, eine Lampe und ein Kuscheltier. Die Gegenstände werden aus dem Beutel gezogen: Dabei müssen die Spieler ertasten, was sie für ihr Zimmer noch brauchen. Doch ihre Aufgabe wird durch Monster erschwert, die sich ebenfalls im Beutel verstecken und eine ähnliche Form haben wie die gesuchten Gegenstände.

## SPIELVORBEREITUNG

### Hinweise für Eltern

Vor dem Spielen können alle Gegenstände und Monster auf den Tisch gelegt werden, damit die Kinder sie sich genauer ansehen können. Die Form einiger Monster ähnelt den Formen der Gegenstände, die für die Zimmer benötigt werden. Damit die Kinder mit der Form und dem Aussehen der unterschiedlichen Gegenstände vertraut werden, können Sie sie ermuntern, ihr Zimmer-Tableau mit den Gegenständen zu „verschönern“.

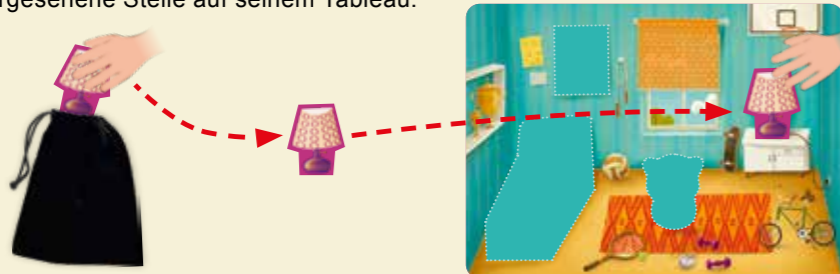


- Jeder Spieler erhält das **Zimmer-Tableau** seiner gewählten Farbe und legt es vor sich ab. Bei weniger als vier Spielern kommen die restlichen Zimmer zurück in die Schachtel.
- **Alle Gegenstände und Monster werden in den Beutel gefüllt** und gemischt.

## SPIELABLAUF

Wer in der letzten Nacht am längsten geschlafen hat (oder der älteste Spieler), beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen aus:

- Der Spieler nimmt sich den Beutel, steckt eine Hand hinein und versucht, einen Gegenstand für sein Zimmer zu finden, **ohne in den Beutel zu schauen**: ein Bett, ein Bild, eine Lampe oder ein Kuscheltier. Er darf nur einen einzigen Gegenstand aus dem Beutel ziehen.
- Je nachdem, was der Spieler gezogen hat, passiert Folgendes:
  - Hat der Spieler einen Gegenstand aus dem Beutel gezogen, der in seinem Zimmer noch fehlt, legt er ihn an die dafür vorgesehene Stelle auf seinem Tableau.



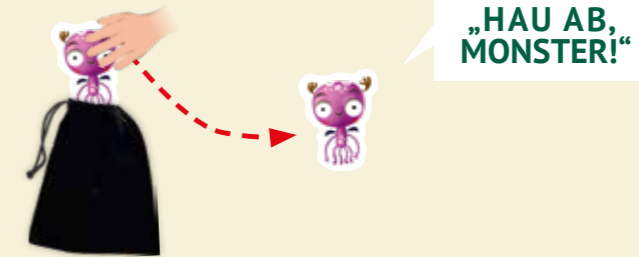
### Achtung!

In der Grundversion des Spiels ist die **Farbe** des Gegenstands egal: Nur die **Form** ist wichtig.

- Hat der Spieler einen **Gegenstand** gezogen, **den er bereits hat**, legt er ihn zurück in den Beutel (und mischt ihn mit den anderen).



- Hat der Spieler ein **Monster** aus dem Beutel gezogen, wirft er es so weit wie möglich weg (aber nicht aus dem Fenster!) und ruft: „**HAU AB, MONSTER!**“.



- Nachdem der Spieler die entsprechende Aktion ausgeführt hat, gibt er den Beutel an seinen linken Nachbarn weiter.

## SPIELENDE

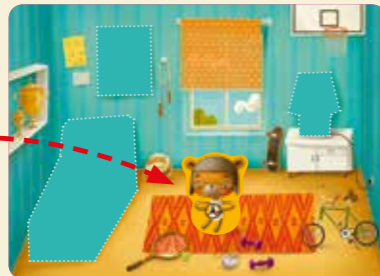
Das Spiel endet, sobald einer der Spieler alle Gegenstände beisammen hat, die er für sein Zimmer braucht – das heißt, er hat **die vier fehlenden Gegenstände** auf sein Tableau gelegt. Dieser Spieler hat gewonnen.

## VARIANTE – MIT PUNKTWERTUNG

Jeder Spieler versucht, die **meisten Punkte** zu bekommen. Wer an der Reihe ist, führt **eine** der folgenden Aktionen aus:

- **einen Gegenstand aus dem Beutel ziehen** (wie in der Grundversion des Spiels)
- ODER
- **einen Gegenstand** aus dem eigenen Zimmer gegen **dieselbe Art von Gegenstand** im Zimmer eines Mitspielers tauschen.





### Beispiel:

Der Spieler mit dem orangefarbenen Zimmer tauscht sein Kuscheltier gegen das Kuscheltier aus dem blauen Zimmer. Auf diese Weise erhält er das Kuscheltier, dessen Farbe zu seinem Zimmer passt.

Am Spielende (sobald ein Spieler vier Gegenstände in seinem Zimmer hat) zählt jeder seine Punkte:

- Jeder Gegenstand im Zimmer bringt **1 Punkt**,
- Zusätzlich gibt es **1 Punkt** pro Gegenstand in der **Farbe des eigenen Zimmers**.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

### Hinweise für Eltern

Diese Variante wird für ältere Kinder empfohlen, die das Grundspiel bereits gut beherrschen. Achten Sie vor Beginn der Partie darauf, dass die Kinder die Regeln richtig verstehen, denn bei dieser Variante gewinnt nicht zwangsläufig derjenige, der als Erster fertig wird: Entscheidend sind die Punkte.

### VARIATIONSMÖGLICHKEITEN, VON LEHRERN EMPFOHLEN

Kinder hören sehr oft Wörter wie „über“, „unter“, „rechts“ oder „links“, die sich auf die räumliche Orientierung beziehen. Diese Begriffe richtig zu verstehen, ist allerdings unter Umständen eine kleine Herausforderung. Unser Spiel kann verwendet werden, um diese Art der Orientierung zu üben. Wenn das Kind einen Gegenstand aus dem Beutel zieht, muss es sagen, wohin dieser gelegt wird – z. B. „Ich lege das Kuscheltier neben die Kiste mit den Spielsachen.“ oder „Ich stelle die Lampe auf den Nachttisch.“ Zieht das Kind ein Monster und wirft es weg, kann es sagen, wo es gelandet ist (in der Schachtel, auf dem Tisch, unter dem Stuhl).

Mithilfe dieses Spiels lernen die Kinder auch die Namen der Farben. Zieht der Spieler eine Lampe, die nicht zu seinem Zimmer passt, muss er sie dem Mitspieler geben, dessen Zimmer die richtige Farbe hat. Bei dieser Variante müssen die Spieler nicht nur Form und Farbe erkennen, sondern brauchen auch ein wenig Glück. Sie haben ein gemeinsames Ziel und helfen einander, indem sie die Gegenstände demjenigen geben, dessen Zimmer dieselbe Farbe hat. Es kann hilfreich sein, den Kindern vorab zu zeigen, zu welchem Zimmer die einzelnen Gegenstände gehören.



© 2018 Gamewright / Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. All rights reserved. Illustrationen © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2018 www.gry.nk.com.pl



© Spiel von: Gamewright. Lizenzausgabe mit Genehmigung von Gamewright, eine Marke von Ceaco, Inc.

**Hersteller + Vertrieb:** Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5 89312 Günzburg DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

© 2021 HUCH! | www.hutter-trade.com  
**Design:** NASZA KSIĘGARNIA, HUCH!  
**Redaktion HUCH!:** Silvia Herzog | **Übersetzung:** Birgit Irgang

# HUCH!



# GO AWAY

# MONSTER!

“VATTENE VIA, MOSTRO!”

Illustrazione: Maciej Szymanowicz

Questo gioco aiuta a sviluppare la motricità fine, la concentrazione, la fantasia e la percezione spaziale. I bambini si esercitano con i colori e imparano a cooperare. Inoltre il gioco può aiutare ad acquisire l'abitudine di riordinare la stanza prima di andare a letto.

Anna Karowicz – pedagoga e logopedista. Adora i giochi da tavolo e spesso li utilizza nel proprio lavoro. È anche autrice di un blog polacco sul tema “Anche la scienza è un'arte”.

### MATERIALE DI GIOCO

**4 cartelle delle stanze** (in 4 diversi colori)

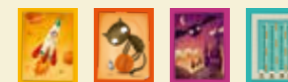


**16 oggetti** (in 4 diversi colori)

4 letti



4 quadri



4 lampade



4 pupazzi di peluche



**8 mostri**



**1 sacchetto di stoffa**



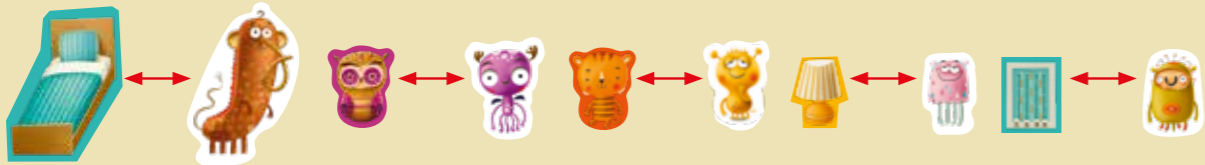
## OBIETTIVO DEL GIOCO

I bambini cercano di mettere in ordine la propria stanza prima di andare a letto. Ogni giocatore ha la cartella di una stanza e deve metterci sopra quattro oggetti: un letto, un quadro, una lampada e un pupazzo di peluche. Gli oggetti vengono estratti dal sacchetto: i giocatori devono toccare gli oggetti senza vederli e scegliere quello che ancora manca nella stanza. Però il loro compito è reso più difficile dai mostri che si sono nascosti nel sacchetto e hanno forme simili agli oggetti da trovare.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

### Consiglio per i genitori

Prima di iniziare a giocare si possono disporre sul tavolo gli oggetti e i mostri in modo che i bambini abbiano la possibilità di osservarli attentamente. La forma di alcuni mostri è simile a quella degli oggetti necessari per le stanze. Potete incoraggiare i bambini ad “abbellire” la propria cartella della stanza utilizzando gli oggetti, in tal modo iniziano a prendere confidenza con la forma e l’aspetto dei vari oggetti.

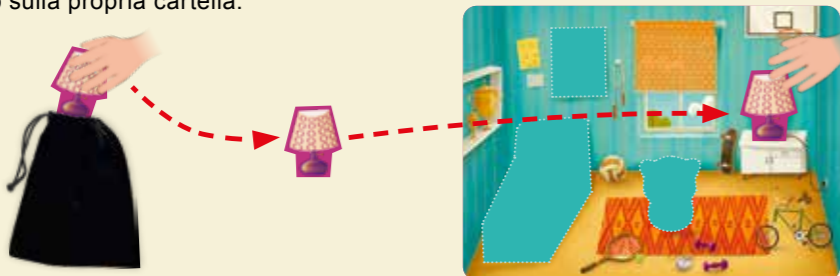


- Ogni giocatore riceve la **cartella della stanza** nel colore che ha scelto, e la mette davanti a sé. Se i giocatori sono meno di quattro, le cartelle rimanenti vanno rimesse a posto nella scatola.
- **Tutti gli oggetti e i mostri vengono messi nel sacchetto** e mischiati.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia chi ha dormito più a lungo la notte passata (oppure il giocatore più grande). Successivamente si gioca a turno in senso orario. Il giocatore di turno svolge le seguenti azioni:

- Prende il sacchetto, ci mette dentro la mano e cerca di trovare un oggetto per la sua stanza, **senza guardare all’interno del sacchetto**: un letto, un quadro, una lampada o un pupazzo di peluche. Può estrarre un solo oggetto dal sacchetto.
- A seconda di ciò che il giocatore ha estratto, succede quanto segue:
  - Se il giocatore ha estratto dal sacchetto **un oggetto che ancora manca nella sua stanza**, lo mette nel posto riservato sulla propria cartella.



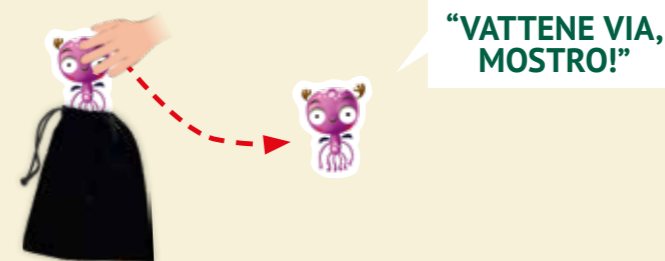
### Attenzione!

Se si gioca nella versione base, non ha importanza il **colore** dell’oggetto: solo la **forma** è determinante.

- Se il giocatore ha estratto dal sacchetto un **oggetto che ha già**, lo rimette nel sacchetto (e lo mischia con gli altri).



- Se il giocatore ha estratto dal sacchetto un **mostro**, lo lancia il più lontano possibile (ma non dalla finestra!) e dice forte e chiaro: **“VATTENE VIA, MOSTRO!”**.



- Dopo che il giocatore ha svolto l’azione prevista, passa il sacchetto al giocatore alla sua sinistra.

## FINE DELLA PARTITA

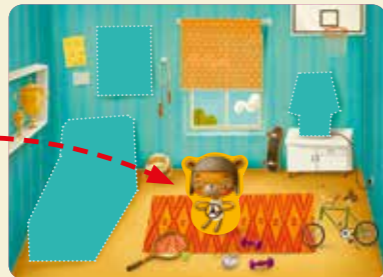
La partita finisce non appena uno dei giocatori ha raccolto tutti gli oggetti che gli servono per la sua stanza – cioè quando ha messo sulla propria cartella i **quattro oggetti mancanti**. Questo giocatore vince la partita.

## VARIANTE DI GIOCO CON PUNTEGGIO

Ogni giocatore cerca di raggiungere il **punteggio maggiore**. Il giocatore di turno esegue una delle seguenti azioni:

- **estrarre un oggetto dal sacchetto** (come nella versione base)
- OPPURE
- scambiare **un oggetto** della propria stanza con **un oggetto dello stesso tipo** che si trova nella stanza di un altro giocatore.





### Esempio:

Il giocatore con la **arancione** scambia il suo pupazzo di peluche con quello che si trova nella stanza **blu**. In questo modo ottiene il pupazzo dello stesso colore della sua stanza.

Alla fine della partita (ossia quando uno dei giocatori ha quattro oggetti nella sua stanza) ognuno conta i propri punti:

- ogni oggetto presente nella stanza vale **1 punto**,
- inoltre si aggiunge **1 punto** per ogni oggetto che ha **lo stesso colore della propria stanza**.

Vince chi ha il maggior numero di punti.

### Consigli per i genitori

Questa variante è consigliata per bambini più grandi che già conoscono bene il gioco di base. Prima di iniziare a giocare, assicuratevi che i bambini abbiano compreso bene le regole, poiché in questa variante non vince obbligatoriamente chi finisce per primo: è il numero dei punti a essere decisivo.

### VARIANTI CONSIGLIATE DALL'INSEGNANTE

I bambini sentono spesso parole come "sopra", "sotto", "a destra" o "a sinistra" che riguardano l'orientamento spaziale. Tuttavia comprendere questi termini può essere difficile. Il nostro gioco si può utilizzare per esercitare questo tipo di orientamento. Quando il bambino estrae un oggetto dal sacchetto, deve dire dove lo metterà, ad esempio: "Metterò il pupazzo di peluche vicino alla cesta dei giocattoli", oppure: "Metto la lampada sul comodino". Se un bambino estrae un mostro e lo lancia via, potrà dire dove è andato a finire (nella scatola, sul tavolo, sulla sedia).

Con l'aiuto di questo gioco i bambini imparano anche i colori. Se un giocatore estrae una lampada che non va bene nella sua stanza deve darla al giocatore che ha la stanza del colore giusto. In questa variante non basta saper riconoscere forme e colori, bisogna anche avere un po' di fortuna. I giocatori hanno un obiettivo comune e si aiutano a vicenda dando gli oggetti a chi ha la stanza del colore giusto. Può essere d'aiuto mostrare ai bambini già in precedenza in quali stanze vanno i singoli oggetti.



© 2018 Gamewright / Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. Tutti i diritti riservati. Illustrazioni © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2018 www.gry.nk.com.pl



© gioco di: Gamewright. Licenza con concessione di Gamewright, un marchio di Ceaco, Inc.

Produzione + distribuzione: Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5 89312 Günzburg GERMANIA

© 2021 HUCH! | www.hutter-trade.com Design: NASZA KSIĘGARNIA, HUCH! Redazione HUCH!: Silvia Herzog | Traduzione: Francesca Parenti

**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

# HUCH!



# GO AWAY MONSTER!

"VERDWIJN, MONSTER!"

Illustratie: Maciej Szymanowicz

Dit spel traint de fijne motoriek, het concentratievermogen, de verbeeldingskracht en de ruimtelijke waarneming. De kinderen oefenen de kleuren en leren samen te werken. Bovendien kan door het spel de gewoonte ontstaan dat ze voor het slapengaan hun kamer opruimen.

Anna Karowicz – pedagoge en logopedist. Zij houdt van bordspellen en maakt er vaak gebruik van tijdens haar werk. Bovendien schrijft ze een Poolse blog over het onderwerp "Wetenschap is ook een kunst".

### SPELMATERIAAL

**4 kamer-tableaus** (in 4 verschillende kleuren)

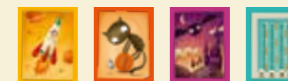


**16 voorwerpen** (in 4 verschillende kleuren)

4 bedden



4 schilderijen



4 lampen



4 knuffeldieren



1 stofzakje



**8 monsters**



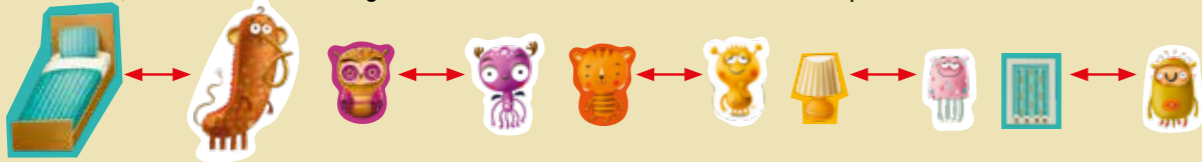
## DOEL VAN HET SPEL

De kinderen proberen hun kamers op te ruimen voor ze naar bed gaan. Iedere speler heeft een kamer-tableau en moet daarop vier voorwerpen plaatsen: een bed, een schilderij, een lamp en een knuffeldier. De voorwerpen worden uit het zakje gepakt: daarbij moeten de spelers voelen wat ze voor hun kamer nog nodig hebben. Maar deze taak wordt moeilijker gemaakt door monsters die eveneens in het zakje zitten en qua vorm op de gezochte voorwerpen lijken.

## VOORBEREIDING

### Opmerkingen voor ouders

Voorafgaand aan het spel kunnen alle voorwerpen en monsters op tafel worden gelegd, zodat de kinderen deze beter kunnen bekijken. De vorm van sommige monsters lijkt op de vorm van de voorwerpen die voor de kamers nodig zijn. Om ervoor te zorgen dat de kinderen de vorm en het uiterlijk van de verschillende voorwerpen beter leren kennen, kunt u hen aanmoedigen om hun kamer-tableaus met de voorwerpen te verfraaien.

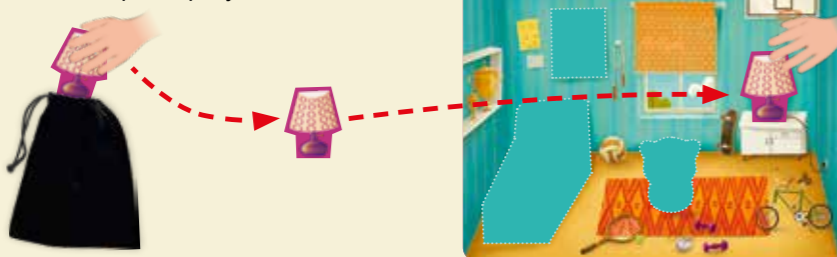


- Elke speler krijgt het **kamer-tableau** van zijn gekozen kleur en legt dit voor zich neer. Als er minder dan vier spelers zijn, gaan de resterende kamers terug in de doos.
- **Alle voorwerpen en monsters worden in het stofzakje gestopt** en geschud.

## HET SPEL ZELF

Wie afgelopen nacht het langst heeft geslapen (of de oudste speler) begint. Vervolgens wordt er om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Wie aan de beurt is, voert een van de volgende acties uit:

- De speler pakt het stofzakje, steekt zijn hand erin en probeert een voorwerp voor zijn kamer te vinden **zonder in het stofzakje te kijken**: een bed, een schilderij, een lamp of een knuffeldier. Hij mag slechts één voorwerp uit het zakje pakken.
- Afhankelijk van wat de speler heeft gepakt, gebeurt het volgende:
  - Als de speler een **voorwerp** uit het zakje heeft gepakt **dat in zijn kamer nog ontbreekt**, legt hij dit op de daarvoor bedoelde plek op zijn tableau.



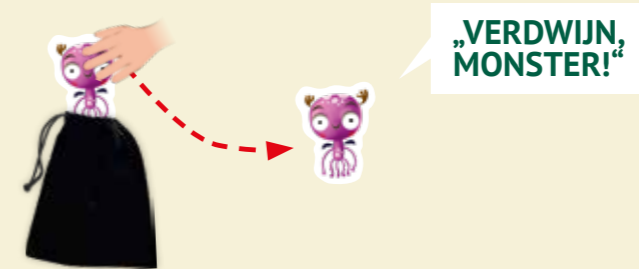
### Let op!

In de basisvariant van het spel doet de **kleur** van het voorwerp er niet toe: alleen de **vorm** is belangrijk.

- Als de speler een **voorwerp** heeft gepakt **dat hij al heeft**, legt hij het terug in het zakje (en schudt alles nog een keer).



- Als de speler een **monster** uit het zakje heeft gepakt, gooit hij dit zo ver mogelijk weg (maar niet uit de raam!) en roept: **“VERDWIJN, MONSTER!”**



- Nadat de speler de passende actie heeft uitgevoerd, geeft hij het zakje door aan zijn linkerbuur.

## EINDE VAN HET SPEL

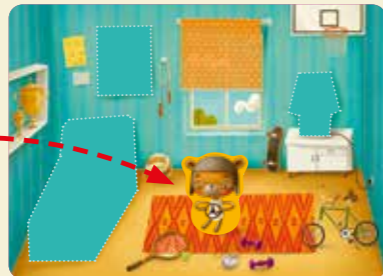
Het spel is voorbij zodra een speler alle voorwerpen bij elkaar heeft die hij voor zijn kamer nodig heeft – dat betekent dat hij **de vier ontbrekende voorwerpen** op zijn tableau heeft gelegd. Deze speler heeft gewonnen.

## VARIATIE – MET PUNTENTELLING

Iedere speler probeert de **meeste punten** te behalen. Degene die aan de beurt is, voert een van de volgende acties uit:

- **een voorwerp uit het zakje pakken** (zoals in de basisvariant van het spel)  
OF
- **een voorwerp** uit zijn eigen kamer tegen **een voorwerp van hetzelfde type** in de kamer van een medespeler ruilen.





### Voorbeeld:

De speler met de **oranje** kamer ruilt zijn knuffeldier tegen het knuffeldier uit de **blauwe** kamer. Op die manier krijgt hij het knuffeldier dat bij de kleur van zijn kamer past.

Aan het einde van het spel (zodra een speler vier voorwerpen in zijn kamer heeft) telt iedereen zijn punten:

- Elk voorwerp in de kamer levert **1 punt** op,
- Bovendien krijg je **1 punt** per voorwerp in de **kleur van je eigen kamer**.

Wie de meeste punten heeft, wint.

### Opmerkingen voor ouders

Deze variant is aanbevolen voor oudere kinderen die het basisspel al goed kennen. Let erop dat alle kinderen de regels juist hebben begrepen voor het spel begint, want bij deze variant wint niet noodzakelijk de speler die het eerst klaar is: de punten zijn doorslaggevend.

### MOGELIJKE VARIANTEN, AANGERADEN DOOR DE PEDAGOGEN

Kinderen horen vaak woorden als “boven”, “onder”, “links” of “rechts” die betrekking hebben op ruimtelijke oriëntatie. Het juist begrijpen van deze woorden kan soms een uitdaging zijn. U kunt ons spel gebruiken om deze oriëntatie te oefenen. Als een kind een voorwerp uit het zakje pakt, moet hij zeggen waar dit geplaatst gaat worden. Bijvoorbeeld: “Ik ga het knuffeldier naast de doos met het speelgoed leggen.” of “Ik plaats de lamp op het nachtkastje.” Als het kind een monster pakt en weggooit, kan hij zeggen waar het monster terecht is gekomen (in de doos, op tafel, op een stoel).

Met behulp van dit spel leren de kinderen ook de namen van de kleuren. Als de speler een lamp pakt die niet bij de kleur van zijn kamer past, moet hij deze aan de medespeler geven die de kamer van de juiste kleur heeft. Bij deze variant moeten de spelers niet alleen vorm en kleur herkennen, maar ze hebben ook een beetje geluk nodig. Ze hebben een gemeenschappelijk doel en helpen elkaar door de voorwerpen aan de speler te geven die de kamer van de juiste kleur heeft. Het kan helpen de kinderen van tevoren te laten zien in welke kamer de verschillende voorwerpen thuishoren.



© 2018 Gamewright / Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. Alle rechten voorbehouden. Illustraties © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2018 www.gry.nk.com.pl



© Spel van: Gamewright. Licentie-uitgave met vergunning van Gamewright, een merk van Ceaco, Inc.

**Productie + Verkoop:** Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5 89312 Günzburg DUITSLAND

© 2021 HUCH! | www.hutter-trade.com  
Design: NASZA KSIĘGARNIA, HUCH!  
Redactie HUCH!: Silvia Herzog | Vertaling: Susanne Bonn

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

# HUCH!



# GO AWAY MONSTER!

“¡VETE, MONSTRUO!”

Ilustraciones: Maciej Szymanowicz

Este juego mejora la motricidad fina, la concentración, la imaginación y la percepción espacial de los niños. También resulta muy útil para practicar los colores y aprender a colaborar con los demás. Además, este juego ayuda a reforzar el hábito de ordenar el dormitorio antes de irse a dormir.

Anna Karowicz es pedagoga y logopeda. Le encantan los juegos de mesa y los utiliza a menudo en su trabajo. También es autora de un blog en polaco titulado “La ciencia es también un arte”.

### CONTENIDO DEL JUEGO

**4 dormitorios en tableros** (de 4 colores diferentes)

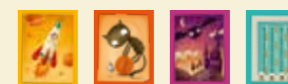


**16 objetos** (de 4 colores diferentes)

4 camas



4 cuadros



4 lámparas



4 peluches



**8 monstruos**



**1 bolsa de tela**



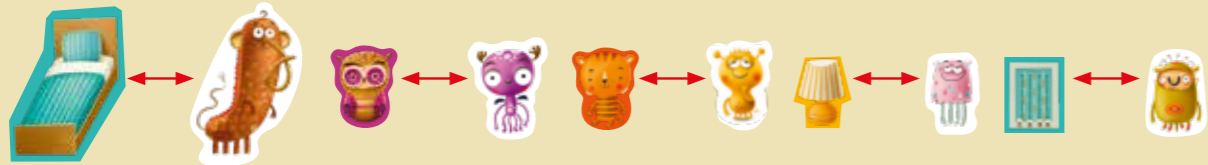
## OBJETIVO DEL JUEGO

Los niños intentan ordenar sus dormitorios antes de irse a la cama. Cada jugador tiene un tablero con un dormitorio y debe colocar en él cuatro objetos: una cama, un cuadro, una lámpara y un peluche. Los objetos se sacan de la bolsa. Para ello, cada jugador debe palpar los objetos guardados en la bolsa e intentar sacar un objeto que necesita. Esta tarea se ve dificultada porque en la bolsa también hay escondidos monstruos que tienen una forma similar a la de los objetos que se necesitan.

## ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

### Consejo para padres

Antes de empezar a jugar, pueden colocarse sobre la mesa todos los objetos y los monstruos para que los niños puedan verlos bien. La forma de algunos monstruos se parece a la forma de los objetos que deben colocarse en los dormitorios. Para que los niños se familiaricen con la forma y el aspecto de los diferentes objetos, se les puede animar a que "decoren" con los objetos el dormitorio de su tablero.

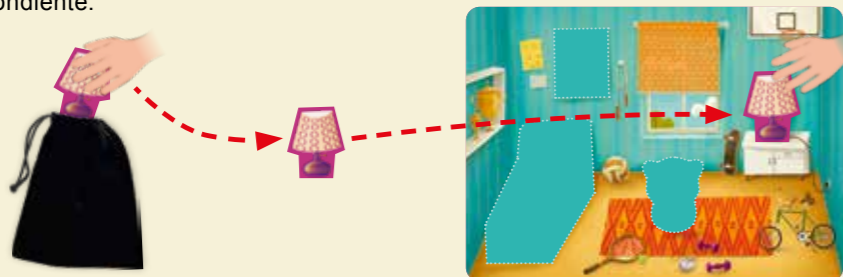


- Cada jugador recibe un **tablero con un dormitorio** en el color elegido y lo coloca ante sí. Si hay menos de cuatro jugadores, los dormitorios restantes se guardan en la caja.
- **Todos los objetos y monstruos se guardan en la bolsa** y se mezclan.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza a jugar el niño que más horas haya dormido (o el jugador de mayor edad) y se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj. En cada turno, el jugador correspondiente deberá realizar las siguientes acciones:

- El jugador toma la bolsa de tela, mete una mano en ella y, **sin mirar en el interior de la bolsa**, intenta encontrar un objeto para su dormitorio: una cama, un cuadro, una lámpara o un peluche. Solo puede sacar de la bolsa un único objeto.
- Según el objeto que haya sacado el jugador, pasará lo siguiente:
  - Si el jugador saca de la bolsa un **objeto que aún falta en su dormitorio**, lo colocará en su tablero en el espacio correspondiente.



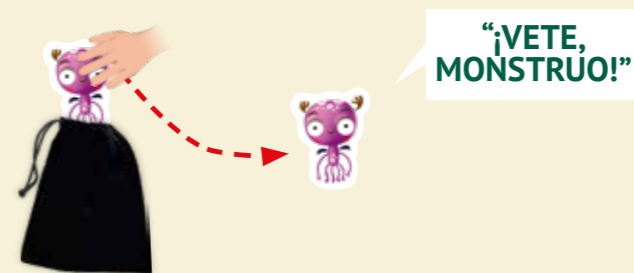
### ¡Atención!

En la versión básica del juego, no importa el **color** del objeto, solo importa su **forma**.

- Si el jugador saca un **objeto que ya tiene**, lo meterá de nuevo en la bolsa (mezclándolo con los demás).



- Si el jugador saca de la bolsa un **monstruo**, lo lanzará lo más lejos posible (pero no por una ventana) y exclamará: **"¡VETE, MONSTRUO!"**



- En cuanto el jugador haya completado la acción correspondiente, pasará la bolsa al vecino de su izquierda.

## FINAL DEL JUEGO

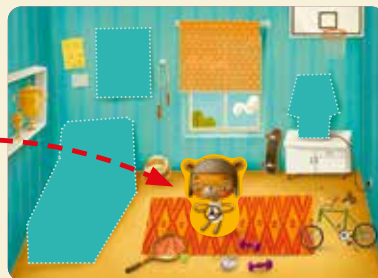
El juego finaliza en cuanto uno de los jugadores haya logrado reunir todos los objetos que necesita para su dormitorio, es decir, haya colocado sobre su tablero **los cuatro objetos que faltan**. Ese jugador habrá ganado la partida.

## VERSIÓN CON PUNTAJACIÓN

Cada jugador intenta conseguir el **mayor número de puntos**. En cada turno, el jugador correspondiente deberá realizar una de las siguientes acciones:

- **sacar un objeto de la bolsa** (como en la versión básica del juego)
- O BIEN
- **cambiar un objeto** de su dormitorio por un **objeto del mismo tipo** del dormitorio de otro de los jugadores.





### Ejemplo:

El jugador con el dormitorio **naranja** cambia su peluche por el peluche del dormitorio **azul**. De esta forma, consigue el peluche del mismo color que su dormitorio.

Al final de la partida (en cuanto uno de los jugadores haya conseguido los cuatro objetos de su dormitorio), cada jugador sumará los puntos obtenidos:

- **1 punto** por cada objeto colocado en su dormitorio
- **1 punto** más por cada objeto que tenga el **color de su dormitorio**.

Gana quien más puntos haya obtenido.

### Consejo para padres

Esta versión se recomienda para niños algo mayores que dominen la versión básica. Antes de empezar a jugar, es importante asegurarse de que los niños han entendido bien las reglas, ya que en esta versión no siempre gana el jugador que acaba antes, sino que importa más la puntuación obtenida.

## VARIACIONES RECOMENDADAS POR LA AUTORA

Los niños escuchan a menudo términos como “encima”, “debajo”, “a la derecha”, “a la izquierda” u otras palabras relacionadas con la orientación espacial. Sin embargo, no siempre es fácil comprender bien el significado de esos conceptos. Este juego puede resultar muy útil para practicar la orientación espacial. Cuando un jugador saque el objeto de la bolsa, deberá decir dónde lo va a colocar: p. ej. “voy a poner el peluche junto a la caja de juguetes” o “voy a colocar la lámpara sobre la mesita de noche”. Y si el niño saca de la bolsa un monstruo y lo lanza lejos, deberá decir dónde ha caído (p. ej. en la caja, encima de la mesa, sobre la silla).

Con este juego, los niños también pueden aprender y practicar los nombres de los colores. Si el jugador saca una lámpara de un color distinto al de su dormitorio, deberá dársela al jugador que tenga el dormitorio del mismo color de la lámpara. En esta versión, los jugadores no solo tienen que reconocer la forma y el color de los objetos, sino que también necesitan un poco de suerte. Tienen un objetivo común y ayudan a los demás dando los objetos a quienes tienen el dormitorio de ese color. También puede ser útil enseñarles antes a los niños a qué dormitorio pertenecen los distintos objetos.



© 2018 Gamewright / Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. Todos los derechos reservados. Ilustraciones © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2018 [www.gry.nk.com.pl](http://www.gry.nk.com.pl)



© Juego de: Gamewright. Licencia con autorización de Gamewright, marca de Ceaco, Inc.

**Producción + distribución:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
ALEMANIA

**¡Advertencia!** No conviene para niños menores de 3 años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.

© 2021 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Diseño: NASZA KSIĘGARNIA, HUCH!

Redacción HUCH!: Silvia Herzog | Traducción: Birgit Irgang

