

# PUSH-a-MONSTER

 Spielregel

 Rules booklet

 Livret de règles

2015

KRITIKERPREIS

nominiert zum  
KINDERSPIEL DES JAHRES

3 Spiele auf der Nominierungsliste



# PUSH-a-MONSTER

Ein monsterstarkes Schiebespiel  
von Wolfgang Dirscherl und Manfred Reindl  
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

*In der Monster-Arena sind die Monster los!*

*Endlich dürfen sie nach allen Regeln der Monsterkunst die anderen Monster ärgern: Da wird gedrückt, geschoben, gezerrt und manchmal sogar ein wenig gequetscht.*

*Aber Vorsicht: Bei der wilden Schieberei sollen die Monster möglichst nicht von der Arena herunterpurzeln.*

## SPIELZIEL

Push a Monster! Die Spieler versuchen, das gewürfelte Monster vorsichtig auf die Monster-Arena zu schieben, ohne dass dabei andere Monster herunterfallen. Doch das ist gar nicht so einfach! Die Monster werden nämlich nicht mit den Händen geschoben, sondern mit zwei speziellen Monster-Schiebern.

Fällt ein Monster herunter, freuen sich die Mitspieler: sie erhalten ein Plättchen des heruntergefallenen Monsters. Sobald ein Monster gewürfelt wurde, das nicht mehr im Vorrat liegt, endet das Spiel. Wer jetzt mit seinen gesammelten Plättchen die längste Reihe legen kann, gewinnt dieses monsterstarke Spiel.

## SPIELMATERIAL UND AUFBAU

### • 27 Monster aus Holz

Vor dem allerersten Spiel heißt es „Monster bekleben“: Jedes Monster wird auf einer Seite mit einem passenden Aufkleber beklebt.



### • 1 Würfel

Klebt auf jede Seite einen Symbolaufkleber.



### • 1 Monster-Arena

Stellt die Monster-Arena in die Tischmitte.



### • 2 Monster-Schieber

Haltet die beiden Schieber bereit.



### • 81 Monster-Plättchen

Sortiert die Plättchen nach ihren Größen in sechs Stapel und haltet die Stapel griffbereit.



### • 1 Spielregel

## SPIELVORBEREITUNG

Zum Spielstart legt ihr folgende **sieben Monster** beliebig auf die Monster-Arena:

- die beiden lilafarbenen Monster
- von jeder anderen Art jeweils ein Monster

Legt die Monster so auf die Monster-Arena, dass sie nicht über den Rand hinausragen und jeweils die Seite mit dem Monster-Aufkleber nach oben zeigt!



## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Monster gesehen hat, darf das Spiel beginnen.  
Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

### Was zeigt der Würfel?

#### Ein Monster



Lege den großen Monster-Schieber vor dir ab. Nimm das gewürfelte Monster aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf die Markierung des Schiebers. Danach nimmst du den Schieber mit dem Monster und hebst ihn hoch. Den kleinen Monster-Schieber nimmst du in die andere Hand.

Jetzt versuchst du, das Monster einzig mit Hilfe der beiden Schieber auf eine beliebige Stelle der Arena zu schieben. Dabei sollen natürlich keine anderen Monster von der Arena herunterfallen.

#### Das Fragezeichen



Sieh nach, welche Monsterart am häufigsten im allgemeinen Vorrat liegt. Nimm dieses Monster, lege es auf den großen Schieber und versuche es mit dem kleinen Schieber auf die Arena zu schieben.

*Anmerkung: Bei Gleichstand von zwei oder mehreren Monsterarten darfst du dir ein beliebiges von diesen Monstern aussuchen!*



#### Wichtige Regeln in der Monster-Arena:

- *Nachdem du das Monster auf den großen Monster-Schieber gelegt hast, darfst du es nicht mehr mit deinen Händen berühren.*
- *Fällt das Monster vom Schieber herunter, legst du es wieder auf den Schieber und versuchst, es erneut auf die Arena zu schieben.*
- *Es ist erlaubt, die Monster-Arena vorsichtig zu drehen. Fallen dabei Monster herunter, hast du leider Pech gehabt. Achte beim Drehen der Arena außerdem darauf, keine Monster zu berühren.*
- *Das von dir auf die Arena geschobene Monster muss komplett auf der Arena liegen. Das Monster darf dabei nicht über den Rand hinausragen, bereits liegende aber schon. Monster dürfen natürlich auch nicht übereinander liegen! Erst wenn das Monster komplett auf der Arena liegt, endet dein Spielzug.*

#### Fällt ein Monster von der Monster-Arena herunter?

Fällt während deines Spielzugs ein anderes Monster von der Arena herunter, bekommen alle deine Mitspieler ein Monster-Plättchen des heruntergefallenen Monsters und legen es vor sich ab. Das heruntergefallene Monster kommt danach aus dem Spiel.

Fallen dir während deines Spielzugs mehrere Monster herunter, bekommen deine Mitspieler von jedem heruntergefallenen Monster ein Plättchen!

Anschließend ist der nächste Spieler mit seinem Spielzug an der Reihe und würfelt.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, nachdem ein Monster gewürfelt wurde, das nicht mehr im allgemeinen Vorrat liegt.

Jetzt legen alle Spieler ihre gesammelten Monster-Plättchen in eine Reihe. Wer mit seinen Plättchen die längste Reihe legen kann, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



# PUSH-a-MONSTER

A monstrously strong pushing game  
by Wolfgang Dirscherl and Manfred Reindl  
for 2 - 4 players aged 5 years and up.

*The monsters have been let loose in the monster arena!*

*Here they can tease, taunt and tussle with the other monsters using every trick in the book. They push and squeeze and throw elbows and sometimes even poke one another with their sharp fingers.*

*Be careful, though – despite all of this frantic pushing, monsters shouldn't shove other monsters out of the arena!*

## OBJECT OF THE GAME

Turn after turn, players roll a die, then push the chosen monster into the arena, trying to do so without dislodging other monsters already there. This isn't as easy as it might sound because you don't push the monster with your hands, but with two custom made monster pushers.

If you do topple a monster (or two or three), your fellow players will be happy because they then collect a token matching these fallen monsters. When the game ends, whoever can form the longest line with their collected tokens wins this monstrously strong game!

## GAME COMPONENTS AND SET-UP

### • 27 wooden monsters

Before your first game, place the stickers on the monsters, attaching the appropriate sticker to one side of each monster.



### • 1 die

Place one round icon sticker on each side of the die.



### • 1 monster arena

Place the monster arena in the center of the playing area.



### • 2 monster pushers

Keep these pushers handy for all players.



### • 81 monster tokens

Sort these tokens by size into 6 stacks and keep them within easy reach.



### • 1 rules booklet

## PREPARING TO PLAY THE GAME

Before starting the game, place onto the arena the following seven monsters:

- Both purple monsters
- One monster of each other type

Arrange the monsters in any way that you like so long as they don't protrude over the edge of the arena and their stickers are face up (so that everyone can see what type of monster they are).



## PLAYING THE GAME

Players take turns one after another in a clockwise direction. The player who last saw a monster starts the game.

If you can't agree on the starting player, the youngest player begins. At the start of each turn, the active player rolls the die.

### Which icon did you roll on the die?

#### If you rolled a monster...



Place the large monster pusher in front of you. Take the monster showing on the die from the general supply and place it on the light mark on the pusher. Lift the pusher with the monster on it in one hand, then take the smaller monster pusher in your other hand.

Now push the monster onto the arena using only these two pushers, but try not to push any other monsters off the arena while doing so!

#### If you rolled the question mark...



Count each monster type in the general supply. Take one of whichever monster type occurs most frequently, place it on the big monster pusher, then try to push that monster onto the arena with the smaller pusher.

*Note: In case of a tie between two or more types of monsters, you choose one of those kinds.*



#### Important rules in the monster arena:

- After placing the monster on the large pusher, you cannot touch this monster with your hands or anything other than the smaller pusher.
- However, if the monster falls off the pusher, you can place it back on the pusher and try once again to push it onto the arena.
- You may turn the monster arena, or even walk around the table – to gain access to roomier locations. Be careful not to touch any of the monsters. If a monster falls off that's just bad luck.
- You must push the monster completely onto the arena; no part of the monster can protrude over the edge of the arena, and of course monsters cannot lie on top of one another! Your turn ends only once the monster lies completely on the arena.

#### What if a monster falls off the arena?

If a monster falls off the arena during the active player's turn, all other players take one token of that monster type from the general supply and place it in front of them. If more than one monster falls from the arena, all other players take one token for each of the fallen monsters. Then remove the fallen monster(s) from the game. If a monster falls for some other reason – e.g., a cat jumps on the table – simply remove the fallen monster from the game.

After the active player's turn is over, the next player in clockwise order rolls the die and takes their turn.

## END OF THE GAME

The game ends immediately when the die roll shows a monster that is no longer available in the general supply.

All players now arrange their monster tokens in a line, and whoever has the longest line of monster tokens wins!

In case of a tie for the longest line, these players share the victory.



# PUSH-a-MONSTER

Un jeu de bousculade monstrueux  
par Wolfgang Dirscherl et Manfred Reindl  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

*Les monstres sont lâchés dans l'arène !*

*Ils ont enfin l'occasion de se tarabuster entre eux, et tous les coups sont permis. Ils se poussent, se pincet, jouent des coudes et se bagarrent même un peu avec leurs doigts crochus.*

*Mais attention, malgré tout ce tohu-bohu, ils n'ont pas le droit de pousser les autres hors de l'arène !*

## BUT DU JEU

À chaque tour, les joueurs lancent un dé puis poussent le monstre affiché dans l'arène. Ils ne doivent pas déloger les autres monstres qui s'y trouvent. Ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît, car on ne doit pas pousser le monstre à la main : il faut utiliser les perches à monstres spéciales.

Si vous faites tomber un ou plusieurs monstres, vos adversaires seront ravis, parce qu'ils recevront un pion par monstre renversé. En fin de partie, le joueur qui peut former la plus longue file avec ses pions remporte ce jeu de bousculade monstrueuse !

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

### • 27 monstres en bois

Avant la première partie, collez chaque autocollant sur la face de la silhouette de monstre correspondante.



### • 1 dé

Collez un autocollant de symbole rond sur chaque face du dé.



### • 1 monster arena

Placez l'arène des monstres au centre de la zone de jeu.



### • 2 perches à monstres

Posez-les à portée des joueurs.



### • 81 pions Monstre

Triez ces pions par taille en 6 piles et posez-les à portée des joueurs.



### • 1 livret de règles

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, placez les sept monstres suivants dans l'arène :

- les deux monstres violets ;
- un monstre de chacun des autres types.

Disposez les monstres comme vous voulez, du moment que leurs autocollants soient visibles (pour que chacun voie de quel type de monstres il s'agit) et qu'ils ne dépassent pas du bord de l'arène.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un monstre le plus récemment joue en premier. Si vous n'arrivez pas à désigner le premier joueur, c'est le plus jeune qui commence. Au début de chaque tour, le joueur actif lance le dé.

### Quel symbole avez-vous obtenu ?

#### Un monstre



Posez la grande perche à monstres devant vous. Prenez le monstre affiché par le dé dans la réserve générale et posez-le sur la marque claire de la perche. Saisissez la perche où est posé le monstre, puis prenez la plus petite perche à monstres de l'autre main.

Maintenant, poussez le monstre dans l'arène en ne vous servant que des deux perches, mais sans faire tomber les autres monstres de l'arène !

#### Le point d'interrogation



Comptez les monstres de chaque type dans la réserve générale, puis prenez un monstre du type qui en compte le plus. Placez-le sur la grande perche à monstres et essayez de le pousser dans l'arène avec la petite perche.

*Note : s'il y a égalité entre plusieurs types de monstres, choisissez-en un parmi ceux-ci.*



#### Règles importantes dans l'arène :

- *Après avoir placé le monstre sur la grande perche, vous n'avez plus le droit de le toucher avec les mains ou autre chose que la petite perche.*
- *Si le monstre tombe de la grande perche, vous avez tout de même le droit de l'y replacer pour essayer de nouveau de le pousser dans l'arène.*
- *Vous avez le droit de faire tourner soigneusement l'arène pour accéder aux zones les plus dégagées. Attention cependant à ne pas toucher les monstres. Si l'un d'entre eux tombe, tant pis pour vous !*
- *Vous devez pousser entièrement le monstre dans l'arène. Aucune partie du monstre ne doit dépasser de l'arène, et bien entendu, les monstres ne peuvent pas être posés les uns sur les autres ! Votre tour s'achève quand le monstre est entièrement placé dans l'arène.*

#### Et si un monstre tombe de l'arène ?

Si un monstre tombe de l'arène pendant le tour du joueur actif, chacun des autres joueurs prend un pion Monstre correspondant dans la réserve générale et le pose devant lui. Si plusieurs monstres tombent en même temps, chaque joueur adverse reçoit 1 pion correspondant à chacun d'entre eux. Ensuite, le monstre qui est tombé est retiré du jeu. Si un monstre tombe pour une autre raison (par exemple quand votre chat saute sur la table !), il est simplement retiré du jeu. Une fois que le joueur actif a terminé son tour, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé et de jouer.

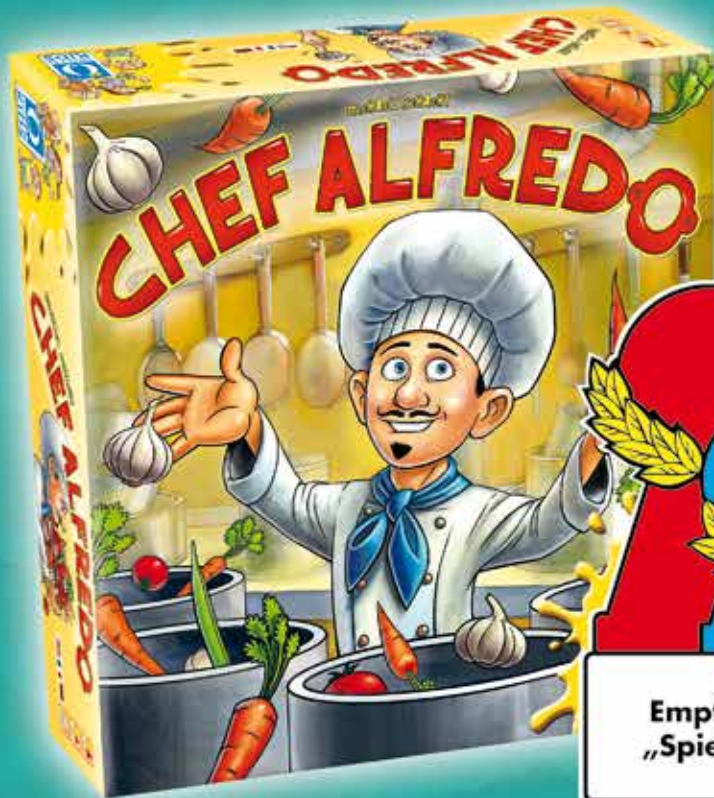
## FIN DE PARTIE

Dès que le dé affiche un monstre qui n'est plus disponible dans la réserve générale, la partie est terminée.

Tous les joueurs alignent les pions Monstre qu'ils ont reçus. Celui qui a la plus longue ligne remporte la victoire !

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.





Auf der  
Empfehlungsliste  
„Spiel des Jahres“  
2015



Auf der  
Empfehlungsliste  
„Spiel des Jahres“  
2012

