

Matsch Quatsch



DE

Ein matschiges Würfelspiel für 1–5 Kinder ab 3 Jahren

Matsch Quatsch – was für ein Spaß! In diesem Spiel geht es mitten durch die matschige Pfützenwelt. Die Quatsch-Monster wollen auf die andere Seite hüpfen, aber der freche Matsch hat etwas dagegen! Wer wird gewinnen: die hüpfenden Monster oder der spritzende Matsch? Findet es heraus in diesem Matsch-Quatsch-Abenteuer!

Inhalt: 1 3D-Spielplan
1 Würfel
5 Spielfiguren
33 Karten



Hinweis für Erwachsene

Vor dem ersten Spiel müssen alle Materialien aus den Stanztafeln herausgelöst und die leeren Rahmen entsorgt werden. Aus den Teilen lässt sich anschließend der 3D-Spielplan zusammensetzen. Die Aufbauanleitung befindet sich auf der letzten Seite dieser Anleitung.

Ziel des Spiels

Bevor es los geht, darf sich jedes Kind entscheiden:

Schlüpf in die Rolle der lustigen Quatsch-Monster oder hilf dem Matsch, die Monster in den Pfützen verschwinden zu lassen. Als hüpfende Monster ist euer Ziel, mit einer Spielfigur das gesamte Matschfeld zu überqueren. Und als Matsch versucht ihr, alle Monster daran zu hindern.

Vorbereitung

Die bunten Blumen am Rand des Matschfelds sind die Startfelder der Quatsch-Monster. Setzt alle Spielfiguren auf die Blume mit der jeweiligen Farbe und stellt die 6 Matsch-Schieber so ein, dass alle Löcher geschlossen sind, indem ihr sie alle auf eine Seite schiebt. Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel zusammen mit dem Würfel in der Tischmitte bereit.

Spielverlauf

Es beginnt, wer zuletzt in eine Pfütze gesprungen ist. Im Zweifel beginnt das jüngste Kind. Bist du am Zug, ziehst du eine Karte und schaust, was darauf abgebildet ist:



3 verschiedenfarbige Monster

Suche dir 2 der Monster aus und hüpf mit ihnen jeweils ein Feld auf dem Spielplan vorwärts. Hüpf dabei vom Startfeld aus in gerader Richtung zur anderen Spielplanseite über den Weg aus Matschpfützen.



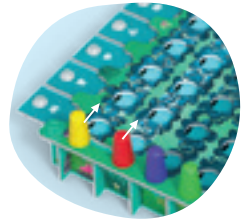
1 buntes Joker-Monster

Entscheide dich für ein beliebiges Monster und hüpf mit diesem wie oben beschrieben ein Feld vorwärts.



1 Matschpfütze mit Würfel

Würfle 1x mit dem Würfel und schaue, welches Symbol zu sehen ist. Bewege dann den Matsch-Schieber mit dem passenden Symbol auf die andere Seite. Standen in dieser Reihe Monster auf den Pfützen? Plumps, dann fallen sie nun alle in den Matsch! Diese Figuren sind von jetzt an aus dem Spiel. Nach diesem Zug sollen die Löcher wieder verschlossen sein.



Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel kann entweder gemeinsam von den Monstern oder dem Matsch gewonnen werden.



Sobald **ein** Monster von der letzten Pfütze aus einen Schritt weiter ziehen darf, hüpfte es vom Spielplan herunter und das Spiel ist vorbei. In diesem Fall gewinnen alle Kinder, die sich vor dem Spiel entschieden haben die Monster zu unterstützen.



Wenn **alle** Monster im Matsch versunken sind, haben alle Kinder gewonnen, die den Matsch unterstützt haben.

Spieltipp: Ihr dürft auch Monster fürs Hüpfen auswählen, die schon im Matsch versunken sind. In diesem Fall verfällt die Bewegung für diese Monster. Das könnt ihr nutzen, wenn ihr den Matsch unterstützt: Vielleicht müsst ihr so nur ein Monster oder sogar gar keines weiterziehen.

Kooperative Variante: Natürlich könnt ihr euch vor dem Spiel auch dafür entscheiden, alle zusammen die Monster oder den Matsch zu unterstützen. Dann gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam.



FR Un jeu de dé pour **1 à 5** joueurs à partir de **3 ans**

Flique Flaque - Amusez-vous à sauter dans la boue ! Dans ce jeu, il s'agit de sauter de flaque en flaque, pleines de boue. Les Drôlimonstres veulent sauter de l'autre côté, mais la Boue essaye de les en empêcher ! Qui l'emportera : les monstres bondissants ou la Boue qui éclabousse ? À vous de le découvrir dans cette aventure !

Contenu : 1 plateau de jeu en 3D
1 dé
5 pions
33 cartes

Conseil pour les adultes

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées, puis jetez les cadres vides. Construisez ensuite le plateau en 3D avec les différentes pièces. Vous trouverez le schéma de montage à la fin de cette notice.

But du jeu

Avant de commencer, chaque joueur doit choisir entre : être dans le camp des amusants Drôlimonstres ou aider la Boue à faire disparaître les monstres dans les flaques. Si vous choisissez de soutenir les Drôlimonstres, votre but est de réussir à traverser le champ de boue avec l'un d'entre eux. Si vous avez décidé d'aider la Boue, vous devez empêcher tous les monstres d'y parvenir.

Mise en place

Les fleurs colorées au bord du champ de boue sont les cases Départ des Drôlimonstres. Placez chacun des 5 pions sur la fleur de même couleur. Mélangez toutes les cartes pour former une pioche, face cachée, puis placez-la, ainsi que le dé, au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Le dernier à avoir sauté dans une flaque parmi vous commence. À défaut, le plus jeune entame la partie.

À votre tour de jeu, piochez une carte et regardez ce qui est représenté :



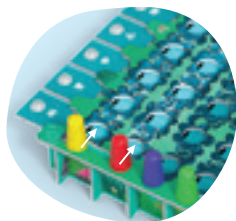
3 monstres de couleur différente

Choisissez 2 d'entre eux et faites-les sauter d'1 case vers l'avant sur le plateau. Sautez d'une case Départ en ligne droite vers le bord opposé du plateau en suivant le chemin de flaques de boue.



1 monstre Joker multicolore

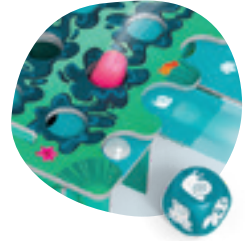
Choisissez n'importe quel monstre et faites-le sauter d'1 case en avant, comme décrit précédemment.





1 flaque de boue avec un dé

Lancez le dé 1 fois et regardez le symbole obtenu. Basculez alors le poussoir avec le symbole correspondant de l'autre côté. Des monstres se trouvaient dans cette rangée ? Après ce tour, tous les trous doivent de nouveau être fermés.



C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

Soit ce sont les monstres, tous ensemble, qui gagnent la partie, soit c'est la Boue.



Dès qu'un monstre se trouvant dans la dernière flaque parvient à faire un saut, il sort du plateau et la partie est terminée. Dans ce cas, tous les joueurs qui soutenaient les monstres l'emportent.



Si tous les monstres disparaissent dans la boue, ce sont les joueurs qui soutenaient la Boue qui gagnent.

Conseil tactique : Vous pouvez également choisir de faire sauter un monstre qui a déjà disparu dans la boue. Dans ce cas, le déplacement de ce monstre est perdu. Ceci peut être utile aux joueurs qui soutiennent la Boue. Vous pouvez ainsi ne faire avancer qu'un seul monstre, voire aucun.

Variante coopérative : Bien entendu, vous pouvez également décider, avant le début de la partie, de tous soutenir les monstres ou de tous soutenir la Boue. Vous gagnez ou perdez alors tous ensemble.



IT Un fangoso gioco di dadi per **1-5** bambini dai **3** anni in su

Pozze Pазze – che divertimento! Questo gioco si svolge nel bel mezzo del fangoso mondo delle pozzanghere. I mostri pazzi vogliono saltare dall'altra parte, ma il fango impertinente ha qualcosa da ridire! Chi vincerà: i mostri saltellanti o il fango? Scopritelo in questa avventura pazza e fangosa!

Contenuto: 1 tabellone 3D
1 dado
5 pedine
33 carte

Nota per gli adulti

Prima della prima partita, tutti i materiali devono essere rimossi dalle fustelle e le cornici vuote devono essere smaltite. Le parti possono poi essere utilizzate per comporre il tabellone 3D. Le istruzioni di montaggio si trovano nell'ultima pagina di questo manuale.

Scopo del gioco

Prima di iniziare, ogni bambino può decidere se:

Calarsi nei panni dei mostri pazzi o aiutare il fango a farli sparire nelle pozzanghere. Se interpretate i mostri saltellanti, il vostro obiettivo è quello di attraversare tutto il campo fangoso con una delle pedine. Invece, nei panni del fango, cercherete di impedire ai mostri di farcela.

Preparazione

I fiori colorati ai margini del campo fangoso sono le caselle di partenza dei mostri pazzi. Posizionate tutte le pedine sul fiore del colore corrispondente. Mescolate tutte le carte e posizionatele coperte al centro del tavolo insieme ai dadi.

Svolgimento del gioco

Comincia il bambino che per ultimo ha saltato in una pozzanghera. In caso di dubbio, inizia il bambino più piccolo.

Quando è il tuo turno, pesca una carta e guarda cosa c'è raffigurato sopra:



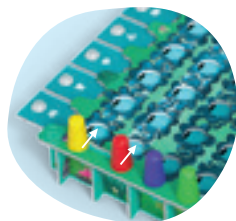
3 mostri di colori diversi

Scegli due mostri e muovili entrambi di una casella in avanti sul tabellone di gioco. Per farlo, salta dalla casella di partenza in linea retta verso l'altro lato del tabellone, passando per il sentiero con le pozzanghere di fango.



1 mostro jolly colorato

Scegli un mostro a tua scelta e salta con esso di una casella in avanti come descritto sopra.





1 pozzanghera di fango con il dado

Tira il dado una volta e vedi quale simbolo appare. Quindi sposta il cursore del fango con il simbolo wcorrispondente sull'altro lato.

Ci sono dei mostri sulle pozzanghere di questa fila? Plop, ora cadono tutti nel fango! Queste pedine sono ora rimosse dal gioco.



A quel punto, tocca al bambino successivo, e così via in senso orario.

Fine del gioco

La partita può essere vinta insieme dai mostri oppure dal fango.



Non appena un mostro può muoversi oltre la pozzanghera finale, salta giù dal tabellone e il gioco è finito. In questo caso vincono tutti i bambini che giocavano per i mostri.



Se tutti i mostri sono affondati nel fango, vincono i bambini che giocavano per il fango.

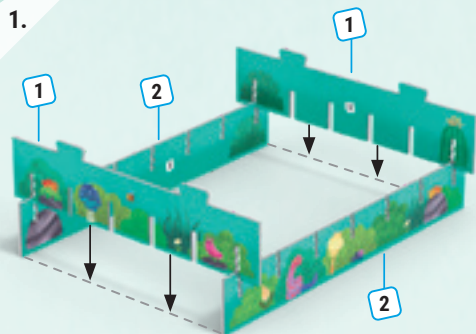
Consiglio di gioco: Per saltare, potete anche scegliere dei mostri che sono già caduti nel fango. In quel caso, il movimento di quel mostro non ha effetto. Potete usare questa strategia se giocate per il fango: potreste voler spostare solo un mostro o addirittura nessuno.

Variante cooperativa: Naturalmente, prima di iniziare a giocare potete anche decidere di giocare tutti insieme per i mostri o per il fango. Allora vincerete o perderete tutti insieme.

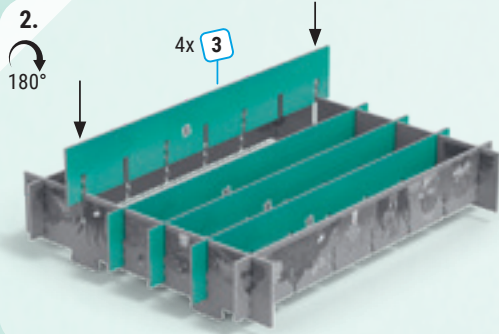


Aufbauanleitung • Montage du plateau • Istruzioni di montaggio

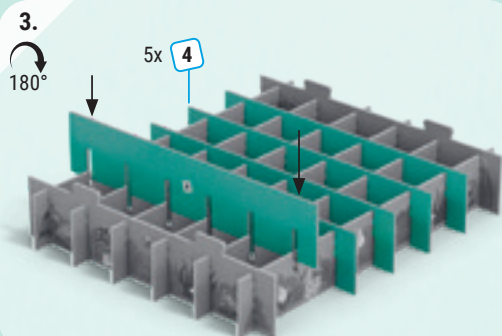
1.



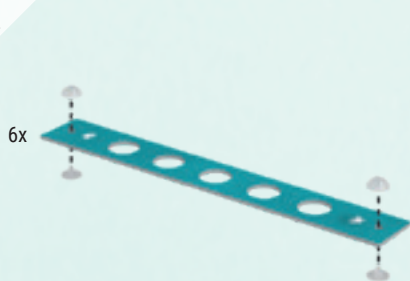
2.



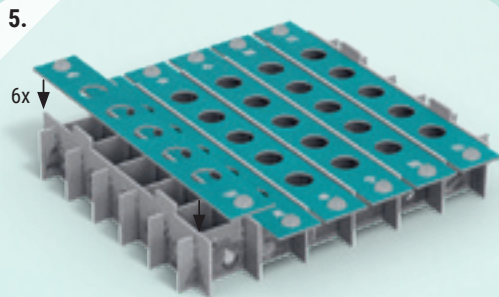
3.



4.

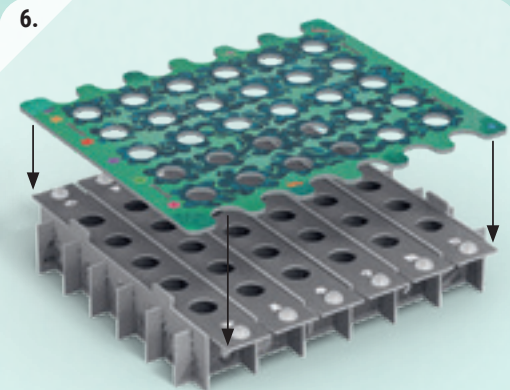


5.



Reihenfolge beliebig • Ordre sans importance • Ordine a piacere

6.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

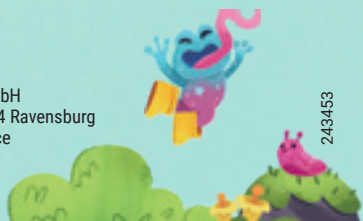
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Game Design: Peter Wichmann
Game Development: Valentin Köberlein, Lena Burkhardt
Illustration: Desiree Gneco
Art Direction: Chiara Bellavite, Steffi Hahn
Technical Development: Tobias Kesselring



© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service



243453