BOOGEYMAN BEATER CARD GAME



Rules booklet · Regelsboekje

English · Nederlands · Deutsch · Français · Español · Português · Italiano ·

Polski · Türkçe · 日本語 · 한국어 · 中文 · Русский · العربية

Dragobete cards and Auch Claw surprise cards clearly identified.

BOOGEYMAN BEATER CARD GAME

Tiny Rules Booklet · English / Nederlands

Edition: 21 September 2026

Purpose: A compact reference for the supplied Boogeyman Beater Club card set.

English Rules

1. Objective

Empty your hand before the other players. The game is a fast take-from-the-table card game: each card tells you how many cards to take from the table bundle, while special cards change the turn or the result of the round.

A player wins a round immediately when their hand becomes empty, unless a special losing condition applies first. In a multiplayer game, the remaining players may continue to keep score across rounds.

2. Components and preparation

Use the supplied numbered Boogeyman cards. Shuffle the deck thoroughly. Deal an equal starting hand to each player; five cards per player is a practical setup for the supplied deck. Place five cards face up as the **table bundle**. Put the remaining cards face down as the draw pile.

Choose a first player by agreement or at random. Play proceeds clockwise, or by the order agreed before the round begins. Each player should be able to see the table bundle and their own hand, while hands remain hidden from opponents.

The source game also supports optional weapons. If using them, each player chooses one weapon before playing: **Lightning Bat**, **Ember Hook**, or **Nightstick**. The weapon bonuses are described in Section 7.

3. What a number means

Every ordinary card shows a number. On your turn, play one card from your hand. The number on that card is the number of cards you take from the table bundle.

Take cards from the bundle as one group and add them to your hand. If the bundle contains fewer cards than the number on your played card, take all cards that are available. The played card itself is removed from your hand first; it is not counted as one of the cards taken from the table.

After resolving the card, pass the turn to the next player unless a special rule ends the round.

4. Dragobete cards — number 3

The number **3** cards are **Dragobetes**. A Dragobete is not a normal “take three” card.



The supplied Boogeyman artwork in this card is designated as **Dragobete** artwork. Every card using this artwork is a Dragobete card and follows the number-3 rule below.

When you play a Dragobete, clear **five cards from your hand**. If you have fewer than five cards in your hand, clear every card you have. The Dragobete that you played is already out of your hand and is not counted among the cards cleared.

After the Dragobete effect resolves, check your hand. If it is empty, you win immediately. Otherwise, pass the turn to the next player.

5. The cursed bundle — number 4

The number **4** cards are **Bundle-takers**. First calculate how many cards the card would take, including any weapon bonus. If that number takes the entire table bundle, the player who took the entire bundle **loses the round**. The losing player takes the grabbed cards into their hand as normal, but the round is over and they are recorded as the loser. This rule applies to the first player who takes the entire bundle. If the card takes only part of the bundle, resolve it normally and continue play.

6. Auch Claw — number 5

Auch Claw is the surprise card. It is not part of the ordinary numbered deck. It appears only as a rare surprise during a draw, according to the active game implementation.



The supplied moonlit hand artwork in this card is designated as **Auch Claw** artwork. These are the Auch Claw surprise cards; they are not Dragobete cards and do not use the number-3 effect.

When Auch Claw appears in your hand, it does not take five cards from the table. When you play it, it empties your hand instantly and you win the round. The reveal is intended to be unexpected, so do not announce or reveal Auch Claw before it appears.

7. Optional weapon powers

Before the round begins, each player may select one weapon. A weapon is an advantage and is used throughout that round.



The weapon card above is a visual reminder. The exact effects are explained below in English and again in Dutch.

Lightning Bat: Whenever you play a numbered card that takes cards from the table, take **one additional table card**. This bonus can turn a partial take into a complete-bundle take, so check the Bundle-taker losing condition after applying the bonus.

Ember Hook: When you use the normal draw action, draw **two cards instead of one**. Any surprise Auch Claw that appears during the draw is added to your hand as usual.

Nightstick: When you play a Dragobete, clear **six cards from your hand instead of five**. If you have fewer than six, clear all cards available.

If weapons are not being used, ignore this section and play with the core rules only.

8. Drawing and surprise timing

A draw action is used when a player needs to take a card from the draw pile according to the table rules or the digital game interface. Draw cards from the top of the pile. Resolve any rare Auch Claw surprise at the moment it appears, then continue resolving the draw.

A surprise card is not placed into the ordinary deck, and players should not expect a fixed number of Auch Claws in every round. The surprise system may change the timing from round to round.

9. End of a round and a new round

End the round immediately when one of these conditions occurs:

1. A player empties their hand: that player wins.
2. A player takes the entire table bundle: that player loses.
3. A player resolves an Auch Claw: that player wins immediately.

For a new round, reshuffle the deck, redeal equal hands, rebuild the five-card table bundle, reset the turn order, and let players choose weapons again if weapons are enabled.

10. Multiplayer conduct and scoring

Only the player whose turn it is may play a card or use the draw action. Players may chat and observe the room, but they should not reveal hidden cards or coach another player during a turn unless the group agrees to do so.

For optional scoring, award the winner three points. Record a loss for the player who took the entire bundle. Keep the leaderboard across rounds, and start a fresh match whenever the group agrees.

Nederlandse regels

1. Doel

Raak als eerste al je kaarten kwijt. Boogeyman Beater Club is een snel kaartspel waarin elke kaart aangeeft hoeveel kaarten je van de tafelbundel neemt. Speciale kaarten veranderen het verloop of de uitslag van de ronde. Een speler wint onmiddellijk wanneer zijn of haar hand leeg is, tenzij eerst een speciale verliesregel van toepassing wordt. In een spel met meerdere spelers kunnen de resultaten van verschillende rondes worden bijgehouden.

2. Onderdelen en voorbereiding

Gebruik de meegeleverde genummerde Boogeyman-kaarten. Schud de stapel goed. Deel aan iedere speler evenveel startkaarten uit; vijf kaarten per speler is een praktische opstelling voor deze kaartenset. Leg vijf kaarten open als de **tafelbundel**. Leg de overige kaarten gedekt als trekstapel neer. Bepaal de eerste speler door loting of in overleg. Speel met de klok mee, of volgens de volgorde die vooraf is afgesproken. Iedereen mag de tafelbundel zien; de handkaarten van iedere speler blijven verborgen voor de tegenstanders.

Het spel heeft ook optionele wapens. Als je die gebruikt, kiest iedere speler vóór de ronde één wapen: **Lightning Bat**, **Ember Hook** of **Nightstick**. De bonussen staan in hoofdstuk 7.

3. De betekenis van een getal

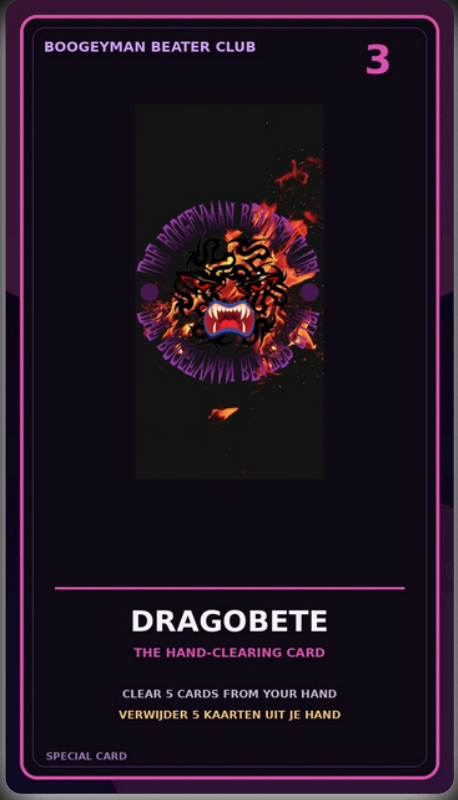
Elke gewone kaart heeft een getal. Tijdens je beurt speel je één kaart uit je hand. Het getal op die kaart bepaalt hoeveel kaarten je van de tafelbundel neemt.

Neem de kaarten als één groep uit de bundel en voeg ze aan je hand toe. Als de bundel minder kaarten bevat dan het getal op je gespeelde kaart, neem je alle kaarten die nog beschikbaar zijn. De gespeelde kaart gaat eerst uit je hand; die kaart telt niet mee als kaart die je van de tafel neemt.

Na het uitvoeren van de kaart gaat de beurt naar de volgende speler, behalve wanneer een speciale regel de ronde beëindigt.

4. Dragobete-kaarten — getal 3

Kaarten met het getal **3** zijn **Dragobetes**. Een Dragobete is geen gewone kaart waarmee je drie kaarten neemt.



Het aangeleverde Boogeyman-beeld op deze kaart is aangewezen als **Dragobete**-beeld. Elke kaart met dit beeld is een Dragobete-kaart en volgt de regel voor nummer 3 hieronder.

Wanneer je een Dragobete speelt, verwijder je **vijf kaarten uit je hand**. Heb je minder dan vijf kaarten in je hand, verwijder dan alle kaarten die je nog hebt. De gespeelde Dragobete is al uit je hand en telt niet mee bij de vijf kaarten.

Controleer daarna je hand. Is die leeg, dan win je onmiddellijk. Zo niet, dan gaat de beurt naar de volgende speler.

5. De vervloekte bundel — getal 4

Kaarten met het getal **4** zijn **Bundle-takers**. Bereken eerst hoeveel kaarten de kaart neemt, inclusief een eventuele wapenbonus. Als dat aantal de hele tafelbundel neemt, **verliest de speler de ronde**.

De verliezende speler neemt de gepakte kaarten wel gewoon in de hand, maar de ronde is voorbij en die speler wordt als verliezer genoteerd. Deze

regel geldt voor de eerste speler die de hele bundel neemt. Neemt de kaart slechts een deel van de bundel, dan wordt de beurt normaal afgehandeld.

6. Auch Claw — getal 5

Auch Claw is de verrassingskaart. Deze kaart maakt geen deel uit van de gewone genummerde stapel. In de actieve spelversie verschijnt hij alleen als zeldzame verrassing tijdens het trekken.



Het aangeleverde beeld van de hand bij maanlicht is aangewezen als **Auch Claw**-beeld. Dit zijn de Auch Claw-verrassingskaarten; ze zijn geen Dragobete-kaarten en gebruiken niet het effect van nummer 3.

Wanneer Auch Claw in je hand verschijnt, neem je er niet vijf kaarten mee van de tafel. Als je hem speelt, maakt hij je hand onmiddellijk leeg en win je de ronde. De onthulling hoort onverwacht te zijn; kondig Auch Claw dus niet aan voordat de kaart verschijnt.

7. Optionele wapenbonussen

Vóór de ronde begint, mag iedere speler één wapen kiezen. Een wapen geeft gedurende de hele ronde een voordeel.



De wapenkaart hierboven is een visuele herinnering. De exacte effecten staan hieronder in het Engels en Nederlands uitgelegd.

Lightning Bat: Tel bij een genummerde kaart die kaarten van de tafel neemt **één extra tafelkaart** op. Door deze bonus kan een gedeeltelijke opname veranderen in het nemen van de volledige bundel. Controleer daarom na de bonus altijd de verliesregel van de Bundle-taker.

Ember Hook: Bij de normale trekactie trek je **twee kaarten in plaats van één**. Als tijdens het trekken een Auch Claw-verrassing verschijnt, voeg je die kaart zoals gewoonlijk aan je hand toe.

Nightstick: Als je een Dragobete speelt, verwijder je **zes kaarten uit je hand in plaats van vijf**. Heb je minder dan zes kaarten, verwijder dan alle beschikbare kaarten.

Gebruik je geen wapens, sla dit hoofdstuk dan over en speel alleen met de basisregels.

8. Trekken en het moment van de verrassing

Een trekactie wordt gebruikt wanneer een speler volgens de tafelregels of de digitale spelinterface een kaart van de trekstapel moet nemen. Trek kaarten

van de bovenkant van de stapel. Verwerk een Auch Claw-verrassing op het moment dat die verschijnt en rond daarna de trekactie af.

Een verrassingskaart wordt niet in de gewone stapel gelegd. Spelers kunnen dus niet uitgaan van een vast aantal Auch Claws per ronde. Het verrassingssysteem kan de timing van ronde tot ronde veranderen.

9. Einde van een ronde en een nieuwe ronde

Beëindig de ronde onmiddellijk wanneer één van deze situaties ontstaat:

1. Een speler heeft geen kaarten meer: die speler wint.
2. Een speler neemt de volledige tafelbundel: die speler verliest.
3. Een speler speelt een Auch Claw uit: die speler wint onmiddellijk.

Voor een nieuwe ronde schud je de kaarten opnieuw, deel je gelijke handen uit, maak je opnieuw een tafelbundel van vijf kaarten, reset je de beurtvolgorde en laat je spelers opnieuw een wapen kiezen als wapens worden gebruikt.

10. Multiplayer en puntentelling

Alleen de speler die aan de beurt is mag een kaart spelen of de trekactie gebruiken. Spelers mogen chatten en de kamer volgen, maar verborgen kaarten mogen niet worden onthuld. Spreek vooraf af of spelers elkaar tijdens een beurt mogen adviseren.

Voor een optionele puntentelling krijgt de winnaar drie punten. Noteer een verlies voor de speler die de volledige bundel nam. Houd de ranglijst over meerdere rondes bij en begin een nieuwe match zodra de groep dat afspreekt.

Quick reference / Korte referentie

Card / Kaart	English	Nederlands
1, 2, 6, 7, 8, 9, 10	Take that many cards from the table.	Neem dat aantal kaarten van de tafel.
3 · Dragobete	Clear 5 cards from your hand.	Verwijder 5 kaarten uit je hand.

Card / Kaart	English	Nederlands
4 · Bundle-taker	Taking the full bundle loses the round.	De volledige bundel nemen betekent rondeverlies.
5 · Auch Claw	Rare surprise; playing it empties your hand and wins.	Zeldzame verrassing; spelen maakt je hand leeg en wint.
Lightning Bat	Number-card take gets +1 table card.	Een nummerkaart neemt +1 tafelkaart.
Ember Hook	Draw 2 instead of 1.	Trek 2 in plaats van 1 kaart.
Nightstick	Dragobete clears 6 instead of 5.	Dragobete verwijdert 6 in plaats van 5 kaarten.

Have fun / Veel plezier — and watch the table bundle.

Multilingual Quick Reference

Core rules and weapon powers in additional languages.

Deutsch

Ziel: Leere deine Hand. Zahlenkarten nehmen die angegebene Anzahl vom Tisch. 3 = Dragobete: Entferne 5 Karten aus deiner Hand. 4 = Bundle-taker: Wer den ganzen Stapel nimmt, verliert die Runde. 5 = Auch Claw: seltene Überraschung; gespielt leert sie deine Hand und gewinnt. Waffen: Lightning Bat +1 Tischkarte, Ember Hook zieht 2 statt 1, Nightstick entfernt 6 statt 5.

Français

But : vider sa main. Les cartes numérotées prennent le nombre indiqué sur la table. 3 = Dragobete : retirez 5 cartes de votre main. 4 = Bundle-taker : prendre tout le paquet fait perdre la manche. 5 = Auch Claw : surprise rare ; la jouer vide votre main et fait gagner. Armes : Lightning Bat +1 carte, Ember Hook pioche 2 au lieu de 1, Nightstick retire 6 au lieu de 5.

Español

Objetivo: vaciar tu mano. Las cartas numeradas toman de la mesa la cantidad indicada. 3 = Dragobete: elimina 5 cartas de tu mano. 4 = Bundle-taker: quien toma todo el montón pierde la ronda. 5 = Auch Claw: sorpresa rara; jugarla vacía tu mano y gana. Armas: Lightning Bat toma +1 carta, Ember Hook roba 2 en vez de 1, Nightstick elimina 6 en vez de 5.

Português

Objetivo: esvaziar a mão. As cartas numeradas retiram da mesa a quantidade indicada. 3 = Dragobete: remova 5 cartas da sua mão. 4 = Bundle-taker: quem pegar o monte inteiro perde a rodada. 5 = Auch Claw: surpresa rara; jogá-la esvazia sua mão e vence. Armas: Lightning Bat +1 carta, Ember Hook compra 2 em vez de 1, Nightstick remove 6 em vez de 5.

Italiano

Obiettivo: svuotare la mano. Le carte numerate prendono dal tavolo il numero indicato. 3 = Dragobete: elimina 5 carte dalla mano. 4 = Bundle-taker: chi prende tutto il mazzo perde il round. 5 = Auch Claw: sorpresa rara; giocarla svuota la mano e fa vincere. Armi: Lightning Bat +1 carta, Ember Hook pesca 2 invece di 1, Nightstick elimina 6 invece di 5.

Polski

Cel:opróżnij swoją rękę. Karty z numerami zabierają ze stołu wskazaną liczbę kart. 3 = Dragobete: usuń 5 kart z ręki. 4 = Bundle-taker: osoba, która zabierze cały stos, przegrywa rundę. 5 = Auch Claw: rzadka niespodzianka; zagranie opróżnia rękę i daje zwycięstwo. Broń: Lightning Bat +1 karta, Ember Hook dobiera 2 zamiast 1, Nightstick usuwa 6 zamiast 5.

Türkçe

Amaç: elini boşaltmak. Numaralı kartlar masadan belirtilen sayıda kart alır. 3 = Dragobete: elinden 5 kart çıkar. 4 = Bundle-taker: tüm desteyi alan oyuncu turu kaybeder. 5 = Auch Claw: nadir sürpriz; oynandığında elini boşaltır ve kazandırır. Silahlar: Lightning Bat +1 masa kartı, Ember Hook 1 yerine 2 çeker, Nightstick 5 yerine 6 kart temizler.

日本語

目的：手札をなくす。数字カードは表示された枚数をテーブルから取ります。3＝Dragobete：手札から5枚を除く。4＝Bundle-taker：束全体を取った人はラウンドに負ける。5 = Auch Claw：まれなサプライズで、出すと手札が空になり勝利。武器：Lightning Batは+1枚、Ember Hookは1枚の代わりに2枚、Nightstickは5枚の代わりに6枚を除く。

한국어

목표: 손에서 카드를 모두 버리세요. 숫자 카드는 테이블에서 표시된 수만큼 가져옵니다. 3=Dragobete: 손에서 5장을 제거합니다. 4=Bundle-taker: 묶음 전체를 가져간 사람은 라운드에서 집니다. 5=Auch Claw: 희귀한 깜짝 카드로, 내면 손패를 비우고 승리합니다. 무기: Lightning Bat +1장, Ember Hook은 1장 대신 2장, Nightstick은 5장 대신 6장을 제거합니다.

中文

目标：清空手牌。数字牌从桌面拿走对应数量的牌。3 = Dragobete：从手牌中清除5张。4 = Bundle-taker：拿走整叠牌的玩家输掉本回合。5 = Auch Claw：稀有惊喜牌，打出后清空手牌并获胜。武器：Lightning Bat多拿1张，Ember Hook抽2张而不是1张，Nightstick清除6张而不是5张。

Русский

Цель: опустошить руку. Числовая карта забирает со стола указанное количество карт. 3 = Dragobete: уберите 5 карт из руки. 4 = Bundle-taker: взявший всю стопку проигрывает раунд. 5 = Auch Claw: редкий сюрприз; сыграв её, вы опустошаете руку и побеждаете. Оружие: Lightning Bat +1 карта, Ember Hook берёт 2 вместо 1, Nightstick убирает 6 вместо 5.

العربية

الهدف: إفراغ يدك. تأخذ البطاقات المرقمة العدد الموضح من الطاولة. 3 = Dragobete: أزل 5 بطاقات من يدك. 4 = Bundle-taker: يأخذ الحزمة كاملة ويخسر الجولة. 5 = Auch Claw: مفاجأة نادرة؛ لعبها يفرغ يدك ويمنحك الفوز. الأسلحة: Lightning Bat بطاقة إضافية، Ember Hook يسحب بطاقتين بدلاً من واحدة، Nightstick يزيل 6 بدلاً من 5.