

ALLARME MOSTRI

Per 2-4 giocatori, a partire da 6 anni, durata del gioco ca. 15 minuti
Un gioco di: Ivan de Faveri, **concessore di licenza:** Projekt Spiel
Contenuto del gioco: 104 carte da gioco

Preparazione del gioco: Prendere le carte dalla scatola del gioco, mischiare bene e distribuire equamente tra tutti i giocatori. In seguito, ogni giocatore prende le proprie carte, le dispone davanti a sé in due grandi mazzi uguali con il lato raffigurato verso l'alto – e si parte.

Svolgimento del gioco: Inizia il giocatore più giovane. Quando hai il turno, disponi una delle tue due carte superiori al centro del tavolo. **Vige la regola che:** al centro del tavolo ci sono quattro file, ognuna rispettivamente per i mostri gialli, verdi, blu e rossi. Più i mostri di un colore vengono disposti uno accanto all'altro, più emozionante si fa il gioco. Infatti, appena posizioni il quarto mostro dello stesso colore in fila, devi prendere tutte e quattro le carte e disporle davanti a te. Inoltre, i mostri verdi e gialli contano come mostri buoni che, alla fine del gioco, ti regalano un punto in più per ogni carta. I mostri blu e rossi, alla fine del gioco, ti tolgono rispettivamente un punto per ogni carta. I mostri colorati di violetto sono jolly e si adattano agli altri mostri nella propria fila. Essi contano o come punto in più o in meno. Disporre in modo separato le carte ricevute, poi al termine potrete conteggiare velocemente i punti in più o in meno e i jolly vengono ordinati automaticamente nel gruppo corretto.

Fine del gioco: Il gioco si conclude appena tutti i giocatori avranno giocato la loro ultima carta. Questo significa che: se hai già usato durante il gioco l'ultima carta di uno dei tuoi mazzetti, non potrai più scegliere la carta nei turni successivi ma deve essere sempre giocata la carta che sta sopra a tutto.

Vince il giocatore che ha raccolto la maggior parte di mostri buoni e di punti in più.

Consiglio da mostro: Osserva sempre anche i mazzi di carte aperti dei tuoi avversari. Così puoi sapere se ricevono mostri buoni o meno.

ALERTA DE MONSTRUOS

Per 2-4 giocatori, a partire da 6 anni, durata del gioco ca. 15 minuti
Un gioco di: Ivan de Faveri, **concessore di licenza:** Projekt Spiel
Contenuto del gioco: 104 carte da gioco

Preparazione del gioco: Prendere le carte dalla scatola del gioco, mischiare bene e distribuire equamente tra tutti i giocatori. In seguito, ogni giocatore prende le proprie carte, le dispone davanti a sé in due grandi mazzi uguali con il lato raffigurato verso l'alto – e si parte.

Svolgimento del gioco: Inizia il giocatore più giovane. Quando hai il turno, disponi una delle tue due carte superiori al centro del tavolo. **Vige la regola che:** al centro del tavolo ci sono quattro file, ognuna rispettivamente per i mostri gialli, verdi, blu e rossi. Più i mostri di un colore vengono disposti uno accanto all'altro, più emozionante si fa il gioco. Infatti, appena posizioni il quarto mostro dello stesso colore in fila, devi prendere tutte e quattro le carte e disporle davanti a te. Inoltre, i mostri verdi e gialli contano come mostri buoni che, alla fine del gioco, ti regalano un punto in più per ogni carta. I mostri blu e rossi, alla fine del gioco, ti tolgono rispettivamente un punto per ogni carta. I mostri colorati di violetto sono jolly e si adattano agli altri mostri nella propria fila. Essi contano o come punto in più o in meno. Disporre in modo separato le carte ricevute, poi al termine potrete conteggiare

velocemente i punti in più o in meno e i jolly vengono ordinati automaticamente nel gruppo corretto.

Fine del gioco: Il gioco si conclude appena tutti i giocatori avranno giocato la loro ultima carta. Questo significa che: se hai già usato durante il gioco l'ultima carta di uno dei tuoi mazzetti, non potrai più scegliere la carta nei turni successivi ma deve essere sempre giocata la carta che sta sopra a tutto. Vince il giocatore che ha raccolto la maggior parte di mostri buoni e di punti in più.

Consiglio da mostro: Osserva sempre anche i mazzi di carte aperti dei tuoi avversari. Così puoi sapere se ricevono mostri buoni o meno.

MONSTER-ALARM

Voor 2-4 spelers, vanaf 6 jaar, spelduur ca. 15 minuten
Een spel van: Ivan de Faveri, **licenciegever:** Projekt Spiel
Spelinhoud: 104 spelkaarten

Vorbereiding: De kaarten worden uit de doos gehaald, goed geschud en zo over alle spelers verdeeld, dat iedereen evenveel kaarten heeft. Vervolgens pakt iedere speler zijn kaarten en legt ze als twee even grote stapels met de afbeelding naar boven voor zich neer – en het spel kan beginnen.

Verloop van het spel: De jongste speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent dan leg je één van jouw twee bovenste kaarten in het midden van de tafel daarbij geldt: In het midden van de tafel bevinden zich vier rijen, telkens één voor de gele, groene, blauwe en rode monsters. Hoe meer monsters van één kleur naast elkaar worden neergelegd, des te spannender wordt het. Want zodra jij het vierde monster van dezelfde kleur

aan de rij aansluit, moet je alle vier de kaarten pakken en voor je neerleggen. Daarbij tellen de groene en gele monsters als goede monsters die je aan het einde van het spel per kaart een pluspunt geven. De blauwe en rode monsters pakken aan het einde van het spel telkens één punt per kaart van je af. De violetkleurige monsters zijn jokers en passen zich aan de andere monsters in hun rij aan. Ze kunnen op die manier als plus- of als minpunt tellen. Het beste kunnen jullie de kaarten die je uit het midden van de tafel hebt gekregen gescheiden voor je neerleggen, dan kunnen jullie plus en min aan het einde snel bij elkaar optellen en de jokers worden automatisch aan de juiste groep toegevoegd.

Einde van het spel: Het spel is afgelopen als alle spelers hun laatste kaart hebben uitgespeeld. Dat betekent: als je al tijdens het spel de laatste kaart van één van jouw stapels hebt gespeeld, kun je in de volgende rondes niet meer kiezen, maar moet je altijd die kaart spelen die bovenop ligt. De speler die de meeste goede monsters en dus de meeste pluspunten heeft verzameld, is de winnaar.

Monster-tip: Kijk altijd goed naar de open kaartenstapels van je medespelers. Op die manier kun jij mee bepalen of ze goede of slechte monsters krijgen.



MONSTER-ALARM




KARTEN SPIELE

Spielanleitung
Rules of the game
Règles du jeu

DIE SPIEGELBURG®

Istruzioni d'uso
Instrucciones de juego
Spelregels



MONSTER-ALARM

Für 2-4 Spieler, ab 6 Jahre
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Ein Spiel von: Ivan de Faveri
Lizenzgeber: Projekt Spiel
Spielinhalt: 104 Spielkarten

Spielvorbereitung: Die Karten werden aus der Spielschachtel genommen, gut gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Karten und legt sie als zwei gleich große Stapel mit der Bildseite nach oben vor sich ab – und los geht's.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, legst du eine deiner beiden oberen Karten in die Tischmitte.

Dabei gilt: In der Tischmitte gibt es vier Reihen, je eine für die gelben, grünen, blauen und roten Monster. Je mehr Monster einer Farbe nebeneinander abgelegt werden, desto spannender wird es. Denn sobald du das vierte Monster der gleichen Farbe in die Reihe legst, musst du alle vier Karten nehmen und vor dir ablegen (s. Abb.).

Dabei zählen die grünen und gelben Monster als gute Monster: Sie schenken dir am Ende des Spiels pro Karte einen Pluspunkt. Die blauen und roten Monster nehmen dir am Ende des Spiels je einen Punkt pro Karte ab. Die violett-farbenen Monster sind Joker und passen sich den anderen Monstern in ihrer Reihe an. Sie zählen damit entweder als Plus- oder als Minuspunkt. Am besten legt ihr die erhaltenen Karten getrennt ab, dann könnt ihr Plus und Minus am Schluss schnell zusammenzählen und die Joker werden automatisch der richtigen Gruppe zugeordnet.

Spielende: Das Spiel endet, nachdem alle Spieler ihre letzte Karte ausgespielt haben. Das bedeutet: Wenn du schon

während des Spiels die letzte Karte von einem deiner Kartenstapel gespielt hast, darfst du nur noch die Karte ausspielen, die ganz oben auf dem Stapel liegt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten guten Monster und damit Pluspunkte gesammelt hat.

Monster-Tipp: Schau dir immer auch die offenen Kartenstapel deiner Mitspieler an. So kannst du mitbestimmen, ob sie gute oder schlechte Monster bekommen.



MONSTER-ALARM

For 2-4 players, ages 6 and up, playing time approx. 15 minutes
A game by Ivan de Faveri, Licensing Agency: Projekt Spiel
Contents: 104 playing cards

Setting up the game: Remove the cards from the box, shuffle them thoroughly, and divide them equally between the players. Each player then has to split their cards into two equal piles and place them in front of them with the picture side exposed. You are now ready to start!

How to play: The youngest player goes first. When it's your turn, choose the top card from one of your two piles and place it in the middle of the table. You must pay attention to the following when you do this: In the middle of the table you make four rows, one each for the yellow, green, blue, and red monsters. The game becomes more exciting as the rows of monsters with the same colour get longer, because as soon as you add the fourth monster to a row, you have to take all four cards and place them in front of you.

The green and yellow monsters are classed as good monsters, and you receive a point for each "good monster card" at the end of the game. You lose a point for each card you have with a blue or red monster on at the end of the game. The violet monsters are jokers and can be placed in any row. They then become "good monster cards" or "bad monster cards" depending on which row they are in. It is best to keep the cards you receive in two new separate piles, one for the "bad monster cards" and one for the "good monster cards". This will make it easy to calculate how many points you have received and how many you need to deduct at the end, and the jokers will automatically end up in the correct group.

The end of the game: The game ends when all the players have played all the cards from the two piles they started with. This means that if you use up all the cards in one of your piles at an earlier stage in the game, you will no longer be able to choose which card to play during the final rounds of the game. You will only be able to play the top card of your remaining pile. The player with the most good monsters and therefore the most points wins the game.

Monster tip: Keep an eye on the top cards of the other players. This can give you some control over whether they receive good or bad monsters.

ALERTE AUX MONSTRES

Pour 2-4 joueurs, à partir de 6 ans, durée du jeu env. 15 minutes
Un jeu de: Ivan de Faveri, breveté: Projekt Spiel
Contenu du jeu: 104 cartes à jouer

Préparation du jeu: Sortir les cartes de la boîte, bien les mélanger et les répartir également entre les joueurs. Chaque joueur divise ses cartes et les pose en deux tas égaux devant lui, face vers le haut - c'est parti !

Déroulement du jeu: C'est le plus jeune qui commence. Quand c'est ton tour, tu poses une de tes deux cartes du dessus au milieu de la table en tenant compte des choses suivantes: Il y a quatre rangées au milieu de la table, une pour les monstres jaunes, une pour les verts, une pour les bleus et une pour les rouges. Plus il y a de monstres d'une couleur dans une rangée, plus le jeu est palpitant. Car dès que tu poses le quatrième monstre dans une rangée, tu peux ramasser toutes les cartes de la rangée et les mettre devant toi.

Les monstres jaunes et verts sont des monstres gentils qui te rapporteront un point par carte à la fin du jeu. Les monstres bleus et rouges te retranchent un point par carte à la fin du jeu. Les monstres violets sont des jokers et s'assortissent aux monstres de leur rangée. Ils ne rapportent ni ne retranchent aucun point. Déposez vos cartes gagnées en différents tas, cela vous permettra de compter plus vite les points positifs et négatifs et d'attribuer les jokers au groupe correspondant.

Fin du jeu: Le jeu est fini quand tous les joueurs ont joué leur dernière carte. C'est-à-dire, que si tu as posé la dernière carte d'un de tes deux tas pendant le jeu, tu ne peux plus choisir entre les deux tas lors des tours suivants, tu dois toujours prendre la carte du dessus de ton tas restant. Le joueur qui a le plus de monstres gentils et donc de points positifs a gagné.

Tuyau monstrueux: Regarde toujours les tas des autres joueurs en même temps que le tien. Comme ça, tu pourras décider s'ils tireront des monstres gentils ou méchants.

