

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, speluur ca. 15 minuten

Een spel van: Ivan de Faveri, **licentiegever:** 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.



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.



CÖPPENRATH VERLAG, Hafengeweg 30, 48155 Münster, Germany,
CH: Baumgartner AG, 8910 Affoltern, Ill.: Carla Miller,
Bestell-Nr. 21218, www.spiegelburg.de