

MONSTRE TOI

 **Âge** : 6-99 ans

 **Nb de joueurs** : 1-4

 **Contenu** : 12 cartes "monstre" et 40 cartes défi niveau 1 – bords jaunes.
12 cartes "monstre" et 40 cartes défi niveau 2 – bords violets.



Cartes monstre




Cartes défi

 **But du jeu** : Être le premier à remporter 3 cartes défi.

Principe du jeu : Les monstres de niveau 1 ont 4 éléments qui varient selon 4 modèles. **Yeux** : bleus, rouge, verts ou roses. **Bouche** : rouge, jaune, verte ou bleue. **Bras** : roses, bleus, jaunes, ou verts. **Pieds** : bleus, jaunes, rouge ou roses. Les cartes monstres niveau 2 comportent 2 éléments supplémentaires qui varient selon 4 modèles. **Cornes** : blanches, jaunes, vertes ou bleues. **Détails** : cicatrice, tatouage, moustaches ou pois.

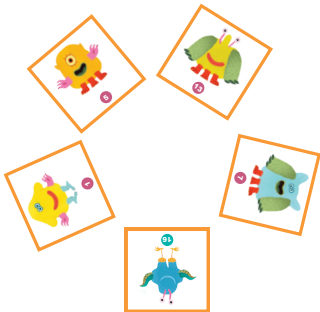
Les cartes "monstre" ont 1 monstre différent sur chaque face. À chaque manche le but sera de retrouver l'élément qui est commun à 5 monstres.

 **Préparation du jeu** : Les joueurs choisissent le niveau de jeu et prennent les cartes "monstre" et "défi" correspondantes. Les cartes "monstre" sont regroupées d'un côté et les cartes défis sont posées en pile à côté.

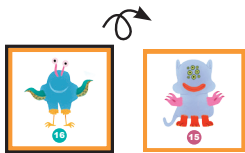
Déroulement du jeu : La partie se joue en plusieurs manches.

Un premier joueur actif est désigné, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il tire une carte défi qui lui indique avec quels monstres va se jouer la manche. Il prend les 5 cartes "monstre" correspondantes (se référer aux numéros des monstres) et les pose sur la table au milieu des joueurs.

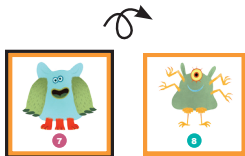
Ex : la carte défi indique les monstres n° 1, 5, 13, 7 et 16 :



Puis le joueur actif désigne un élément présent sur un ou plusieurs des 5 monstres visibles sur la table (ex : *bras roses*), et retourne alors la carte d'un monstre visible ne possédant pas cet élément (ex : *le monstre n° 16*).



- Si le nouveau monstre révélé **possède l'élément désigné** (*bras roses*), le **joueur actif continue de jouer** et retourne une nouvelle carte d'un monstre visible ne possédant pas cet élément (ex : *le monstre n° 7*).



- Si le nouveau monstre révélé **ne possède pas l'élément désigné** (*bras roses*), **son tour de jeu s'arrête** et c'est au joueur suivant de jouer.

Le joueur suivant désigne un nouvel élément présent sur un ou plusieurs des 5 monstres (ex : *pieds jaunes*) et retourne une nouvelle carte d'un monstre visible ne possédant pas cet élément et ainsi de suite.

Tant que le joueur actif fait apparaître l'élément qu'il a désigné sur le dernier monstre révélé, il peut continuer à jouer en retournant une nouvelle carte.

Si les **5 monstres** visibles **possèdent tous, l'élément désigné** (ex : *les 5 monstres ont les pieds jaunes*), la manche se termine et le joueur gagne la carte défi, qu'il pose devant lui.

Une nouvelle manche démarre. Le joueur qui a gagné la précédente devient le 1er joueur actif et tire une nouvelle carte défi. Puis on joue comme précédemment

Cas particulier : Si les 5 monstres visibles possèdent un élément commun mais qu'il ne s'agit pas de l'élément désigné par le joueur actif, le joueur qui annonce en premier l'élément commun gagne la manche.

Fin de la partie : Dès qu'un joueur a gagné 3 cartes "défi" il remporte la partie.

Un jeu d'Erwan Morin.

DJECO

MONSTRE TOI



Ages: 6-99 years



Number of players: 1-4



Contents: 12 "monster" cards and 40 level 1 challenge cards – yellow edges.
12 "monster" cards and 40 level 2 challenge cards – purple edges.



Monster cards



Challenge cards



Aim of the game: Be the first to win 3 challenge cards.

How the game works: Level 1 monsters have 4 features that vary in each of the 4 different versions. **Eyes:** blue, red, green or pink. **Mouth:** red, yellow, green or blue.

Arms: pink, blue, yellow or green. **Feet:** blue, yellow, red or pink.

Level 2 monsters have 2 extra features that vary in each of the 4 different versions.

Horns: white, yellow, green or blue. **Details:** scar, tattoo, moustache or spots.

The "monster" cards have a different monster on each side. The aim of each round is to find a feature shared by 5 of the monsters.

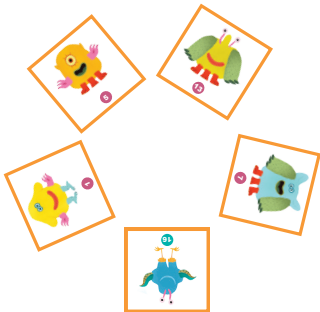


Game set-up: The players choose the game level and take the corresponding monster and challenge cards. All the "monster" cards are put to one side and the challenge cards are placed in a pile next to them.

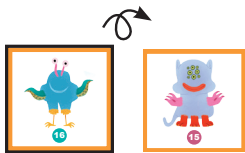
How to play: The game is played in several rounds.

A first active player is picked and then the game continues in a clockwise direction. The active player takes a challenge card which tells them which monsters are going to feature in the round. They take the 5 corresponding "monster" cards (referring to the monster numbers) and place them on the table in the middle of the players.

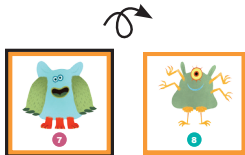
e.g. The challenge card indicates monsters n° 1, 5, 13, 7 and 16:



The active player then declares a feature present on one or more of the 5 monsters visible on the table (e.g. *pink arms*) and turns over a card showing a monster who doesn't have that feature (e.g. *monster n° 16*).



- If the new monster that is revealed **has the feature declared** (*pink arms*), **the player can keep playing** and turn over another monster card that does not have this feature (e.g. *monster n° 7*).



- If the new monster that has been revealed **does not have the feature declared** (*pink arms*), **their turn ends** and it is the next player's turn.

The next player declares a new feature present on one or more of the 5 monsters (e.g. *yellow feet*), turns over a monster card that doesn't have this feature, and so on.

The active player can keep playing by turning over another card, as long as they reveal the feature that they declared on the last monster shown.

If the **5 monsters** visible **all have the declared feature** (e.g. *5 of the monsters visible have yellow feet*), it is the end of the round and the player wins the challenge card and places it in front of them.


A new round begins. The player who won the last round becomes the first active player and draws a new challenge card. The game continues as before.


Special case: if the 5 visible monsters all have a feature in common, but it isn't the feature declared by the active player, the first player to declare the shared feature wins the round.


End of the game: As soon as a player has won 3 challenge cards, they win the game.

A game by Erwan Morin.

MONSTRE TOI

 **Alter:** 6-99 Jahre

 **Anzahl der Spieler:** 1-4

 **Inhalt:** 24 Monsterkarten (12 mit gelbem Rand für Level 1, 12 mit blauem Rand für Level 2) 80 Aufgabenkarten (40 mit gelbem Rand für Level 1, 40 mit blauem Rand für Level 2).



Monsterkarten




Aufgabenkarten

 **Ziel des Spiels:** Als erster Spieler 3 Aufgabenkarten gewinnen.

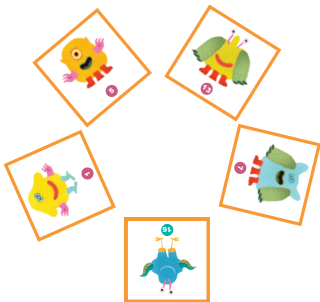
Spielidee: Die Monster von Level 1 haben 4 Eigenschaften, die sich in jeweils 4 Varianten zeigen. **Augen:** blau, rot, grün oder rosa. **Mund:** rot, gelb, grün oder blau. **Arme:** rosa, blau, gelb oder grün. **Füße:** blau, gelb, rot oder rosa. Die Monster von Level 2 haben 2 zusätzliche Eigenschaften, die sich in jeweils 4 Varianten zeigen. **Hörner:** weiß, gelb, grün oder blau. **Details:** Narbe, Tattoo, Schnurrbart oder Punkte.

Die Monsterkarten haben auf jeder Seite ein anderes Monster. In jeder Runde geht es darum, die Eigenschaft zu finden, die 5 Monster gemeinsam haben.

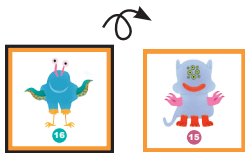
 **Spielvorbereitung:** Die Spieler wählen den Level und nehmen sich die entsprechenden Monster- und Aufgabenkarten. Die Monsterkarten werden auf einer Seite zusammengelegt und die Aufgabenkarten auf einen Stapel daneben.

Spielablauf: Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, bis ein Spieler gewonnen hat. Der erste Spieler wird bestimmt, und dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Er zieht eine Aufgabenkarte, die ihm sagt, welche Monster er in dieser Runde auslegen muss. Er nimmt die 5 entsprechenden Monsterkarten (siehe Monsternummern) und legt sie in die Tischmitte.

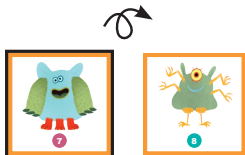
Beispiel: Die Aufgabenkarte zeigt die Monster Nr. 1, 5, 13, 7 und 16:



Dann sagt der Spieler am Zug, eine Eigenschaft an, die an einem oder mehreren der 5 sichtbaren Monster vorhanden ist (z.B. *rosa Arme*) und dreht die Karte eines sichtbaren Monsters um, die diese Eigenschaft "nicht" hat (z.B. *Monster Nr. 16*).



- Wenn das neu aufgedeckte Monster die Eigenschaft besitzt (*rosa Arme*), kann er weiterspielen und eine neue Monsterkarte umdrehen, die diese Eigenschaft nicht besitzt (z.B. *Monster Nr. 7*).



- Wenn das neu aufgedeckte Monster die angekündigte Eigenschaft nicht besitzt (*rosa Arme*), endet sein Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der nächste Spieler sagt ein neues Element an, das auf einem oder mehreren der 5 Monster vorhanden ist (z.B.: *gelbe Füße*), dreht eine Monsterkarte um, die dieses Element "nicht" hat, und so weiter.

Solange der Spieler, der am Zug ist, die von ihm angesagte Eigenschaft auf dem zuletzt aufgedeckten Monster zum Vorschein bringt, kann er weiterspielen, indem er eine neue Karte aufdeckt.

Wenn alle 5 sichtbaren **Monster die angekündigte Eigenschaft haben** (z.B.: *die 5 sichtbaren Monster haben gelbe Füße*), endet die Runde. Der Spieler gewinnt die Aufgabenkarte und legt sie vor sich ab.

Eine neue Spielrunde beginnt. Der Spieler, der die vorherige Runde gewonnen hat, ist Startspieler und zieht eine neue Aufgabenkarte. Dann geht das Spiel wie zuvor weiter.

Sonderfall: Wenn alle 5 sichtbaren Monster eine gemeinsame Eigenschaft haben, die aber nicht die vom Spieler am Zug, angesagte Eigenschaft ist, gewinnt der Spieler die Runde, der die gemeinsame Eigenschaft zuerst ansagt.

Ende des Spiels: Sobald ein Spieler 3 Aufgabenkarten gewonnen hat, ist er der Sieger des Spiels.

Ein Spiel von Erwan Morin.

DJECO

MONSTRE TOI



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 1-4



Inhoud: 12 monsterkaarten en 40 uitdagingskaarten niveau 1 (gele rand), 12 monsterkaarten en 40 uitdagingskaarten niveau 2 (paarse rand).



Monsterkaarten



Uitdagingskaarten



Doel van het spel: Als eerste 3 uitdagingskaarten winnen.

Spelprincipe: De monsters van niveau 1 hebben 4 kenmerken met elk 4 varianten. **Ogen:** blauw, rood, groen of roze. **Mond:** rood, geel, groen of blauw. **Armen:** roze, blauw, geel of groen. **Voeten:** blauw, geel, rood of roze. De monsters van niveau 2 hebben 2 extra kenmerken met elk 4 varianten. **Hoorns:** wit, geel, groen of blauw. **Bijzonderheden:** litteken, tatoeage, snor of stippen.

De monsterkaarten hebben aan beide zijden een ander monster. Bij elke ronde is het de bedoeling het kenmerk te vinden dat 5 monsters gemeen hebben.

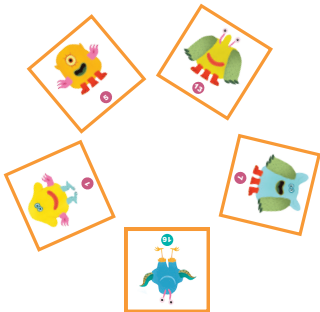


Vorbereiding van het spel: De spelers kiezen het spelniveau en pakken de bijbehorende monster- en uitdagingskaarten. De monsterkaarten worden in een groepje bij elkaar gelegd en de uitdagingskaarten op een stapel ernaast.

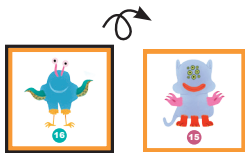
Spelverloop: Het spel wordt in meerdere rondes gespeeld.

Er wordt een speler aangewezen die begint. Vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld. Hij pakt een uitdagingskaart waarop staat met welke monsters er in deze ronde wordt gespeeld. Hij pakt de 5 bijbehorende monsterkaarten (zie de nummers van de monsters) en legt deze midden op de tafel zodat alle spelers ze kunnen zien.

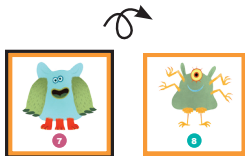
Voorbeeld: op de uitdagingskaart staan de monsters met nummer 1, 5, 13, 7 en 16:



Dan noemt de speler die aan de beurt is een kenmerk dat voorkomt op één of meer van de 5 monsters die op tafel liggen (bijv. *roze armen*) en draait de kaart om van een monster dat dit kenmerk niet heeft (bijv. *monster nr. 16*).



- Als het zojuist omgedraaide monster **dit genoemde kenmerk (*roze armen*) heeft, kan hij verder spelen** en een nieuwe monsterkaart omdraaien waarop dit kenmerk niet voorkomt (bijv. *monster nr. 7*).



- Als het zojuist omgedraaide monster **niet het genoemde kenmerk (*roze armen*) heeft, eindigt zijn beurt** en is de volgende speler aan de beurt.

De volgende speler noemt een nieuw kenmerk dat op één of meer van de 5 monsters voorkomt (bijv. *gele voeten*), draait een monsterkaart om die dat kenmerk niet heeft, enzovoort.

Zolang de speler die aan de beurt is het kenmerk dat hij heeft genoemd op de laatst omgedraaide monsterkaart ziet staan, mag hij verder spelen en een nieuwe kaart omdraaien.

Als alle **5 zichtbare monsters het genoemde kenmerk hebben** (bijv. *alle 5 zichtbare monsters hebben gele voeten*), dan eindigt de ronde en wint de speler de uitdagingskaart, die hij voor zich neerlegt.


Een nieuwe ronde begint. De speler die de vorige ronde heeft gewonnen mag beginnen en pakt een nieuwe uitdagingskaart. Dan gaat het spel verder zoals hierboven beschreven.


Bijzonder geval: Als de 5 monsters een ander kenmerk gemeen hebben dan het kenmerk dat door de speler (die aan de beurt is) is genoemd, dan wint de speler die als eerste het gemeenschappelijke kenmerk noemt de ronde.


Einde van het spel: Zodra een speler 3 uitdagingskaarten heeft gewonnen, wint hij het spel.

Een spel van Erwan Morin.

MONSTRE TOI

 **Edad:** 6-99 años

 **N.º de jugadores:** 1-4


 **Contenido:** 12 cartas "monstruo" y 40 tarjetas-reto nivel 1 – bordes amarillos. 12 cartas "monstruo" y 40 tarjetas-reto nivel 2 – bordes violetas.



Cartas monstruo




Tarjetas-reto

 **Objetivo del juego:** ser el primero en ganar 3 tarjetas-reto.

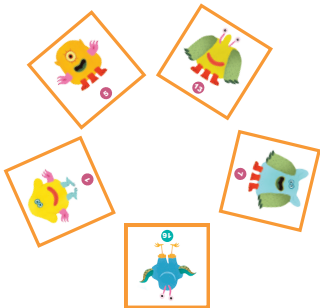
Bases del juego: los monstruos de nivel 1 presentan 4 componentes que varían según 4 pautas. **Ojos:** azules, rojos, verdes o rosas. **Boca:** roja, amarilla, verde o azul. **Brazos:** rosas, azules, amarillos o verdes. **Patas:** azules, amarillas, rojas o rosas. Los monstruos de nivel 2 presentan 2 componentes adicionales que varían según 4 pautas. **Cuernos:** blancos, amarillos, verdes o azules. **Detalles:** cicatriz, tatuaje, bigotes o lunares.

Las cartas "monstruo" presentan 1 monstruo diferente en cada cara. Durante cada mano, el objetivo consiste en identificar el componente común de 5 monstruos.

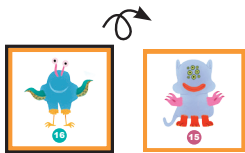
 **Preparación del juego:** los jugadores eligen el nivel de juego y cogen las cartas "monstruo" y las tarjetas-reto correspondientes. Las cartas "monstruo" se colocan juntas en un extremo y, a su lado, las tarjetas-reto en una pila.

Desarrollo del juego: la partida se juega en varias manos. Se nombra un primer jugador activo y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Este coge una tarjeta-reto que le indica los monstruos con los que se jugará durante esta mano. Luego, coge las 5 cartas "monstruo" correspondientes (consultar los números de los monstruos) y las coloca en el centro de la mesa.

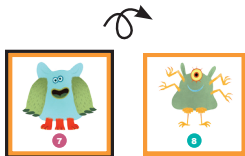
Ej.: la tarjeta-reto indica los monstruos n.º 1, 5, 13, 7 y 16:



Después, el jugador activo anuncia un componente presente en uno o varios de los 5 monstruos visibles sobre la mesa (por ej.: *brazos rosas*) y da la vuelta a la carta de un monstruo visible que no tiene este componente (por ej.: *el monstruo n.º 16*).



- Si el monstruo que aparece al girar la carta **tiene el componente anunciado** (*brazos rosas*), el jugador activo puede seguir jugando y dar la vuelta a una nueva carta "monstruo" que no tenga este componente (por ej.: *el monstruo n.º 7*).



- Si el monstruo que aparece al girar la carta **no tiene el componente anunciado** (*brazos rosas*), entonces su turno termina y pasa al jugador siguiente.

El siguiente jugador anuncia un nuevo componente presente en uno o varios de los 5 monstruos (por ej.: *patas amarillas*), da la vuelta a una carta "monstruo" que no tenga este componente, y así sucesivamente.

Mientras el jugador activo acierte con el componente que ha anunciado en el último monstruo que ha revelado, puede seguir jugando y girar una nueva carta.

Si los **5 monstruos** visibles **tienen todos el componente anunciado** (por ej.: *los 5 monstruos visibles tienen las patas amarillas*), la mano se termina y el jugador gana la tarjeta-reto, que coloca delante de él.


Comienza una nueva mano. El jugador que ha ganado la mano anterior se convierte en el primer jugador activo y coge una nueva tarjeta-reto. La partida discurre igual que la anterior.


Caso especial: si los 5 monstruos visibles tienen un componente común pero que no se corresponde con el componente anunciado por el jugador activo, el primer jugador en anunciar el componente común gana la mano.


Fin de la partida: cuando un jugador consigue llevarse 3 tarjetas-reto, gana la partida.

Un juego de Erwan Morin.

MONSTRE TOI

 **Età:** 6-99 anni

 **N° di giocatori:** 1-4

 **Contenuto:** 12 carte "mostro" e 40 carte sfida di livello 1 - bordi gialli. 12 carte "mostro" e 40 carte sfida di livello 2 - bordi viola.



Carte mostro



Carte sfida

 **Scopo del gioco:** essere il primo a vincere 3 carte sfida.


Principio del gioco: i mostri di livello 1 hanno 4 elementi che variano secondo 4 modelli. **Occhi:** blu, rossi, verdi o rosa. **Bocca:** rossa, gialla, verde o blu.

Braccia: rosa, blu, gialle o verdi. **Piedi:** blu, gialli, rossi o rosa.

I mostri di livello 2 hanno 2 elementi extra che variano secondo 4 modelli.

Corna: bianche, gialle, verdi o blu. **Dettagli:** cicatrice, tatuaggio, baffi o pois.

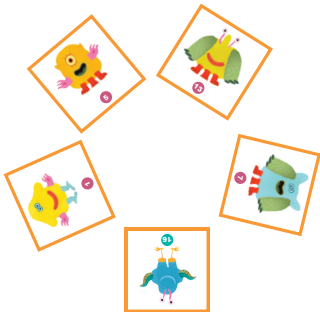
Le carte mostro hanno 1 mostro diverso su ogni lato. A ogni manche, lo scopo è ritrovare l'elemento che accomuna 5 mostri.

 **Preparazione del gioco:** i giocatori scelgono il livello del gioco e prendono le carte mostro e sfida corrispondenti. Le carte mostro sono raggruppate da un lato e le carte sfida sono poggiate a lato in una pila.

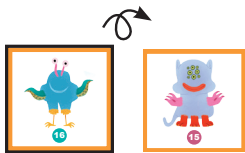
Svolgimento del gioco: la partita è composta da diverse manche.

Viene designato il primo giocatore attivo, poi si gioca in senso orario. Questo pesca una carta sfida che gli indica con quali mostri si giocherà la manche. Pesca poi le 5 carte mostro corrispondenti (fare riferimento ai numeri dei mostri) e le posiziona sul tavolo al centro.

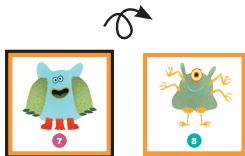
Es: la carta sfida indica i mostri n° 1, 5, 13, 7 e 16:



Poi il giocatore attivo annuncia un elemento presente su uno o più dei 5 mostri visibili sul tavolo (es: *braccia rosa*) e gira la carta di un mostro visibile che non possiede questo elemento (es: *il mostro n° 16*).



- Se il nuovo mostro rivelato **possiede l'elemento annunciato** (*braccia rosa*), può **continuare a giocare** e girare una nuova carta mostro che non possiede questo elemento (es: *il mostro n° 7*).



- Se il nuovo mostro rivelato **non possiede l'elemento annunciato** (*braccia rosa*), il suo **turno di gioco termina** ed è il turno del giocatore successivo.

Il giocatore successivo annuncia un nuovo elemento presente su uno o più dei 5 mostri (es: *piedi gialli*), gira una carta mostro che non possiede questo elemento e così via.

Finché il giocatore attivo fa apparire l'elemento che ha annunciato sull'ultimo mostro rivelato, può continuare a giocare girando una nuova carta.

Se i **5 mostri visibili possiedono tutti l'elemento annunciato** (es: *i 5 mostri visibili hanno i piedi gialli*), la manche finisce e il giocatore vince la carta sfida, che mette davanti a sé.

Inizia una nuova manche. Il giocatore che ha vinto la precedente diventa il 1° giocatore attivo e pesca una nuova carta sfida. Poi si gioca come prima.

Caso particolare: se i 5 mostri visibili possiedono un elemento comune ma non è quello annunciato dal giocatore attivo, il giocatore che annuncia per primo l'elemento comune vince la manche.


Fine della partita: quando un giocatore ha vinto 3 carte sfida, vince la partita.

Un gioco di Erwan Morin.

MONSTRE TOI

 **Idades:** 6-99 anos

 **Nº de jogadores:** 1-4

 **Conteúdo da embalagem:** 12 cartas "monstros" e 40 cartas-desafio nível 1 – contorno amarelo. 12 cartas "monstros" e 40 cartas-desafio nível 2 – contorno roxo.



Cartas monstros




Cartas-desafio

 **Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a ganhar 3 cartas-desafio.

Princípio do jogo: Os monstros de nível 1 possuem 4 elementos variáveis segundo 4 modelos. **Olhos:** azuis, vermelhos, verdes ou cor-de-rosa. **Boca:** vermelha, amarela, verde ou azul. **Braços:** cor-de-rosa, azuis, amarelos ou verdes. **Pés:** azuis, amarelos, vermelhos, cor-de-rosa. Os monstros de nível 2 possuem 2 elementos suplementares que variam segundo 4 modelos. **Cornos:** brancos, amarelos, verdes ou azuis. **Detalhes:** cicatriz, tatuagem, bigode ou mancha.

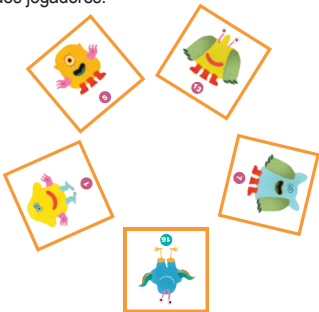
As cartas "monstro" têm 1 monstro diferente em cada face. Em cada jogada, o objetivo é encontrar o elemento comum aos 5 monstros.

 **Preparação do jogo:** Os jogadores escolhem o nível de jogo e pegam nas cartas monstros e nas cartas-desafio correspondentes. As cartas monstros ficam agrupadas lateralmente e as cartas desafio em monte junto às outras.

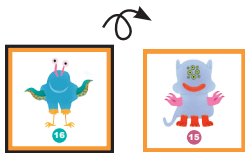
Como jogar: A partida disputa-se em vários jogos.

Primeiro designa-se um jogador ativo, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Esse primeiro jogador tira uma carta-desafio que lhe indica os monstros em jogo. Ele pega nas 5 cartas "monstro" correspondentes (ver os números dos monstros) e pouasa-as em cima da mesa no meio dos jogadores.

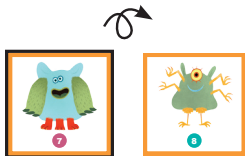
Ex.: A carta-desafio indica os monstros nº 1, 5, 13, 7 e 16:



Em seguida o jogador anuncia um elemento presente em um ou vários dos 5 monstros visíveis na mesa (Ex.: *braços cor-de-rosa*) e volta a carta de um monstro visível que não possui esse elemento (Ex.: *o monstro n° 16*).



- Se o novo monstro revelado **possui o elemento anunciado** (*braços cor-de-rosa*), ele **pode continuar a jogar** e volta outra carta monstro que não possua esse elemento (Ex.: *o monstro n° 7*).



- Se o novo monstro revelado **não possui o elemento anunciado** (*braços cor-de-rosa*), a **vez termina** e dá a vez ao jogador seguinte.

O jogador a seguir anuncia outro elemento presente em um ou vários dos 5 monstros (Ex.: *pés amarelos*) volta uma carta monstro que não possua esse elemento e assim de seguida.

O jogador ativo pode continuar a jogar enquanto encontrar o elemento que anunciou no último monstro revelado, para o efeito volta outra carta.

Se os **5 monstros visíveis possuem todos o elemento anunciado** (Ex.: *os 5 monstros visíveis têm os pés amarelos*), o jogo termina e o jogador ganha a carta-desafio que pousa à sua frente.

Começa outro jogo. O jogador que ganhou o jogo anterior começa o jogo a seguir e tira outra carta desafio. Em seguida, joga-se como anteriormente.

Caso particular: Se os 5 monstros visíveis possuem um elemento comum, mas esse elemento não é o anunciado pelo jogador ativo, o jogador que anunciar o primeiro elemento comum ganha o jogo.


Fim da partida: Assim que um jogador ganha 3 cartas-desafio, vence a partida.

Um jogo de Erwan Morin.

MONSTRE TOI

 **Ålder:** 6–99

 **Antal spelare:** 1–4

 **Innehåll:** 12 monsterkort och 40 utmaningskort nivå 1 – gul inramning.
12 monsterkort och 40 utmaningskort nivå 2 – lila inramning.



Monsterkort



Utmaningskort


 **Spelets mål:** Att vara den första som får 3 utmaningskort.

Spelprinciper: Monstren i nivå 1 har 4 kännetecken som varierar utifrån 4 modeller.

Ögon: blå, röda, gröna eller rosa. **Mun:** röd, gul, grön eller blå. **Armar:** rosa, blå, gula eller gröna. **Fötter:** blå, gula, röda eller rosa.

Monstren i nivå 2 har 2 extra kännetecken som varierar utifrån 4 modeller. **Horn:** vita, gula, gröna eller blå. **Detaljer:** ärr, tatuering, mustasch eller prickar.

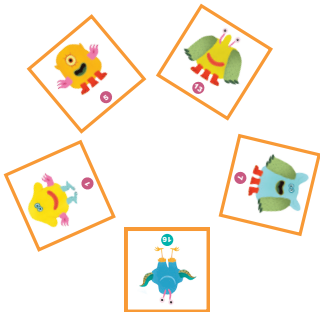
Monsterkorten har olika monster på varje sida. Vid varje omgång gäller det att hitta det gemensamma kännetecknet för de 5 monstren.

 **Spelförberedelse:** Spelarna väljer nivå för spelet och tar de motsvarande monster- och utmaningskort. Monsterkorten samlas på ena sidan och utmaningskort läggs på hög intill.

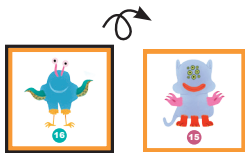
Spelets gång: Spelet spelas i flera omgångar.

En första aktiv spelare utses, och sedan spelar man vidare medurs. Spelaren drar ett utmaningskort som visar vilka monster som är med i omgången. Spelaren tar de motsvarande 5 monsterkort (se monstrens nummer) och lägger dem på bordet mellan spelarna.

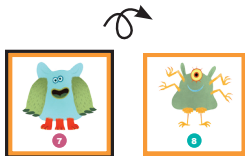
Ex.: Utmaningskortet visar monstren nr 1, 5, 13, 7 och 16:



Sedan säger den aktiva spelaren ett kännetecken som visas på ett eller flera av de 5 monstren som syns på bordet (t.ex.: *rosa armar*) och vänder på ett kort med ett synligt monster som inte har detta kännetecken (t.ex.: *monster nr 16*).



- Om det nya monstret som kommer upp **har det annonserade kännetecknet** (*rosa armar*), kan spelaren fortsätta att spela och vända på ett nytt monsterkort som inte har detta kännetecken (t.ex. *monster nr 7*).



- Om det nya monstret som kommer upp **inte har det annonserade kännetecknet** (*rosa armar*), är spelarens tur över och turen går vidare till nästa spelare.

Nästa spelare säger ett nytt kännetecken som visas på ett eller flera av de 5 monstren (t.ex.: *gula fötter*), och vänder på ett monsterkort som inte har detta kännetecken, och så vidare.

Så länge den aktiva spelaren får upp det annonserade kännetecknet på det senaste uppvända monstret, kan spelaren fortsätta att vända upp ett nytt kort.

Om **alla de 5 monstren** som syns **har det annonserade kännetecknet** (t.ex.: *de 5 synliga monstren har gula fötter*), är omgången slut och spelaren vinner utmaningskortet och lägger detta framför sig.

En ny omgång inleds. Spelaren som vann föregående omgång blir den 1a aktiva spelaren och drar ett nytt utmaningskort. Sedan fortsätter spelet som innan.


Specialfall: Om de 5 synliga monstren har ett gemensamt kännetecken men det är inte det kännetecken som annonserats av den aktiva spelaren, vinn omgången av den spelare som först säger det gemensamma kännetecknet.


Spelets slut: Den spelare som först har vunnit 3 utmaningskort vinner spelet.

Ett spel av Erwan Morin.

MONSTRE TOI

 **Alder:** 6-99 år

 **Antal spillere:** 1-4


 **Indhold:** 12 monsterkort og 40 udfordringskort, niveau 1 - gul kant.
12 monsterkort og 40 udfordringskort, niveau 2 - lilla kant.



Monsterkort




Udfordringskort

 **Spillets formål:** At være den første til at få 3 udfordringskort.

Spillets princip: Niveau 1-monstre har 4 elementer, der varierer i henhold til 4 modeller. **Øjne:** blå, røde, grønne eller lyserøde. **Mund:** rød, gul, grøn eller blå.

Arme: lyserøde, blå, gule eller grønne. **Fødder:** blå, gule, røde eller lyserøde. Niveau 2-monstre har 2 elementer, der varierer i henhold til 4 modeller.

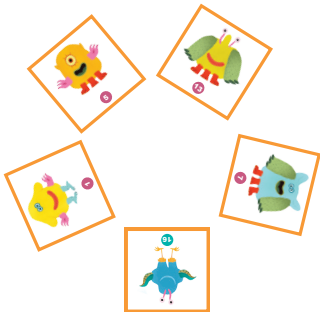
Horn: hvide, gule, grønne eller blå. **Detaljer:** ar, tatovering, overskæg eller prikker. Monsterkortene har forskellige monstre på hver side. I hver runde er målet at finde det element, som de 5 monstre har til fælles.

 **Forberedelse af spillet:** Spillerne vælger spileniveauet og de tilsvarende monster- og udfordringskort. Monsterkortene lægges sammen i den ene side, og udfordringskortene i en bunke ved siden af.

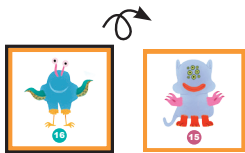
Sådan foregår spillet: Der er flere runder i hvert spil.

Den første aktive spiller vælges, og man spiller i urets retning. Han eller hun trækker et udfordringskort, som viser, hvilke monstre, der er med i runden. Han eller hun tager så de tilsvarende 5 monsterkort (se monstrenes tal) og lægger dem på bordet imellem spillerne.

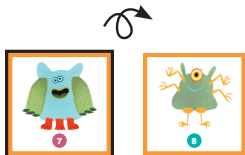
F.eks. angiver kortet monster nr. 1, 5, 13, 7 og 16:



Den aktive spiller nævner et element, som er til stede på et eller flere af de 5 monstre på bordet (f.eks. *lyserøde arme*) og vender et monsterkort om, som ikke har dette element (f.eks. *monster nr. 16*).



- Hvis det nye monster **har dette element** (*lyserøde arme*), **fortsætter man med at spille** og vender endnu et monsterkort, som ikke har dette element (f.eks. *monster nr. 7*).



- Hvis det nye monster **ikke har dette element** (*lyserøde arme*), **er turen slut**, og det er næste spillers tur.

Næste spiller nævner et nyt element, som er til stede på et eller flere af de 5 monstre (f.eks. *gule fødder*), vender et monsterkort, som ikke har dette element og så fremdeles.

Så længe den aktive spiller finder elementet, han/hun har angivet på det sidste monsterkort, kan han/hun fortsætte med at spille.

Hvis de **5 monstre**, som er synlige **alle har det angivne element** (f.eks. *hvis de 5 monstre har gule fødder*), så slutter runden, og spilleren vinder udfordringskortet, som man lægger foran sig.

Herefter begynder en ny runde. Spilleren som har vundet det forrige kort, bliver den 1. aktive spiller og trækker et nyt udfordringskort. Der spilles videre som beskrevet.

Særtilfælde: Hvis de 5 monstre har et fælles element, som ikke er det element, den aktive spiller har angivet, så vinder den spiller, som angiver det første fælles element runden.

Spillets slutning: Den spiller, som først vinder 3 udfordringskort, vinder spillet.

Et spil af Erwan Morin.

MONSTRE TOI



Возраст: 6–99 лет



Количество игроков: 1–4



Игровой комплект: 12 карточек «монстр» и 40 карточек с заданием уровня 1 – желтая окантовка. 12 карточек «монстр» и 40 карточек с заданием уровня 2 – фиолетовая окантовка.



Карточки «монстр»



Карточки с заданием



Цель игры: первым выиграть 3 карточки с заданием.

Принцип игры: Монстры 1-го уровня имеют 4 приметы, представленные в 4 вариантах. **Глаза:** синие, красные, зеленые или розовые. **Рот:** красный, желтый, зеленый или синий. **Руки:** розовые, синие, желтые или зеленые. **Ноги:** синие, желтые, красные или розовые.

Монстры 2-го уровня имеют 2 дополнительные приметы в 4 вариантах. **Рога:** белые, желтые, зеленые или синие. **Особые приметы:** шрам, татуировка, усы или крапинки.

С двух сторон карточек «монстр» изображено по одному разному монстру. Цель каждого раунда – найти примету, общую для 5 монстров.

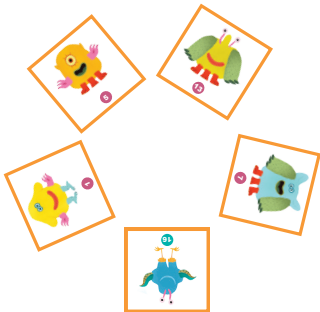


Подготовка к игре: Участники выбирают уровень игры, берут соответствующие карточки «монстр» и карточки с заданием. С одной стороны кладутся все карточки «монстр», с другой – колода карточек с заданием.

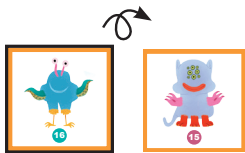
Ход игры: Партия состоит из нескольких раундов.

В начале первого раунда выбирается активный игрок, далее ход переходит по часовой стрелке. Активный игрок вытягивает карточку с заданием, на которой указаны используемые в раунде монстры. Он берет 5 соответствующих карточек «монстр» (с указанными номерами) и кладет их в центр стола.

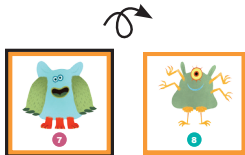
Пример: на карточке с заданием указаны монстры № 1, 5, 13, 7 и 16:



Затем активный игрок называет примету одного или нескольких из 5 разложенных на столе монстров (*напр.: розовые руки*) и переворачивает карточку с монстром без данной приметы (*напр.: монстр № 16*).



- Если у перевернутого монстра **есть указанная примета** (*розовые руки*), участник продолжает играть и переворачивает новую карточку с монстром без данной приметы (*напр.: монстр № 7*).



- Если у нового перевернутого монстра **нет указанной приметы** (*розовые руки*), ход переходит к следующему игроку.

Следующий игрок называет новую примету одного или нескольких из 5 монстров (*напр.: желтые ноги*), переворачивает карточку с монстром без этой приметы и так далее.

Активный игрок продолжает игру до тех пор, пока на перевернутых карточках с монстром имеется названная им примета.

Если у **всех 5 монстров есть указанная примета** (*напр.: у разложенных на столе 5 монстров желтые ноги*), раунд заканчивается, и участник выигрывает карточку с заданием, которую кладет перед собой.

Начинается новый раунд. Победивший в предыдущем раунде игрок становится 1-м активным игроком и вытягивает новую карточку с заданием. Игра продолжается по ранее описанному принципу.

Особый случай: Если у 5 разложенных на столе монстров есть общая примета, но она отличается от приметы, указанной активным игроком, то тот, кто первым назовет эту общую примету, выигрывает раунд.

Конец игры: Победителем игры становится участник, выигравший 3 карточки с заданием.

Автор игры: Эрван Моран.