

# MONSTRIO



Age : 7-99 ans



2 à 4 joueurs



Contenu : 72 cartes "monstres"



**But du jeu :** Récolter un maximum de bonbons



**Principe du jeu :** Halloween bat son plein ! Vous décidez d'explorer le manoir hanté du quartier pour récolter un maximum de bonbons que cachent les différents monstres de la maison. Mais attention, tous les monstres n'en cachent pas et si vous attrapez 3 fois le même monstre... Votre quête doit s'arrêter et les bonbons récoltés sont perdus !

Le recto des cartes sont des mosaïques : celles-ci donnent une indication sur le ou les monstre(s) qui peut/peuvent se trouver au verso. Au verso des cartes se trouvent 1 ou 2 monstres identiques, avec ou sans bonbons. Il existe 4 monstres différents.



Recto d'une carte



Versos possibles de la carte



**Préparation du jeu :** Mélangez les cartes.

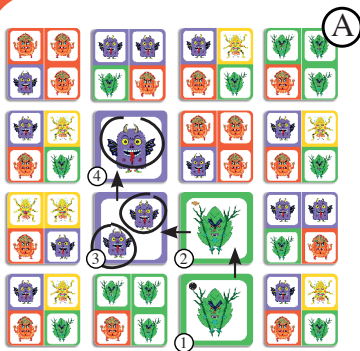
Placez 16 cartes face «mosaïque» visible de façon à obtenir un carré de 4 par 4 cartes. Cela représente la maison hantée.

**Attention:** les joueurs ne doivent pas voir le verso des cartes. Le reste des cartes est posé en pile, face «mosaïque» visible à côté.

**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une

première carte mosaïque, au choix, située obligatoirement au bord de la maison (au bord du carré). Puis, il peut continuer à retourner autant de cartes mosaïques qu'il le souhaite, à condition que chaque nouvelle carte retournée soit placée orthogonalement (pas en diagonale) à côté de la précédente. Il peut s'arrêter quand il atteint une carte située sur un bord de la maison.

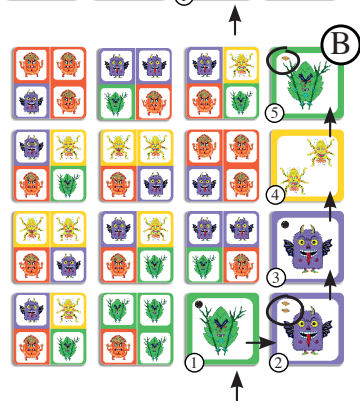
**NB :** au cours de son parcours, il peut y avoir des cartes accumulées les unes sur les autres (voir plus loin). Le joueur retourne alors uniquement la carte du dessus.



- Lors de son tour de jeu, si le joueur découvre 3 monstres identiques : il finit immédiatement son tour et ne remporte aucune carte (exemple A : 3 monstres violet).

**NB :** lorsqu'il y a des cartes accumulées, on ne prend en compte que la carte du dessus.


On recouvre chaque carte retournée par le joueur par une carte de la pioche côté mosaïque.



- Si le joueur décide de stopper son tour de jeu avant d'avoir découvert 3 monstres identiques et qu'il se trouve au bord de la maison : il récupère toutes les cartes et/ou paquets de cartes retourné(s) (exemple B : 3 bonbons gagnés).

On complète chaque emplacement vide de la maison par une carte de la pioche côté mosaïque.

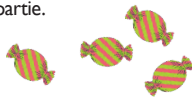
C'est ensuite au prochain joueur, dans le sens horaire, de parcourir la maison hantée.

**Rejouer :** Lorsqu'un joueur retourne une carte monstre avec le symbole , il est obligé, si cela est possible, de retourner une autre carte placée orthogonalement.

**Fin de la partie :** Lorsqu'il n'y a plus assez de cartes pour compléter la maison, le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur additionne les bonbons des cartes qu'il a récupérées. Le joueur qui en possède le plus gagne la partie.

Un jeu de Joan Dufour


**DJECO**




# MONSTRIO




 Age: 7-99

 2 to 4 players

 Contents: 72 "monster" cards

 **Aim of the game:** Collect as much candy as possible.

 **How the game works:** Halloween is in full swing! You decide to explore the local haunted house to collect as much of the candy hidden by the different monsters in the house as possible. But watch out, not all the monsters are hiding candy, and if you catch the same monster 3 times... your search must end and you lose the candy you've collected!

The front of the cards are mosaics: they indicate which monster(s) might be on the back. There are 1 or 2 identical monsters on the back of the cards, with or without candy. There are 4 different monsters.



Front of a card



Possible backs of the card



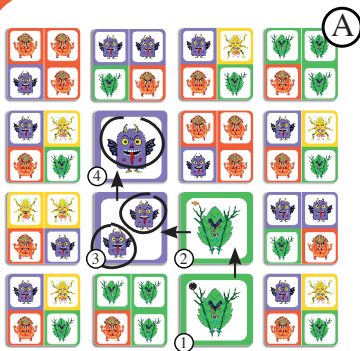
**Game set-up:** Shuffle the cards. Lay out 16 cards "mosaic" side up in a 4 by 4 square. This represents the haunted house.

**Warning:** the players shouldn't see the back of the cards. The remaining cards are placed in a pile to one side, "mosaic" side up.

**How to play:** They turn over their first mosaic card, which can be any card as long as it is on the edge of the house (on the edge of the square).

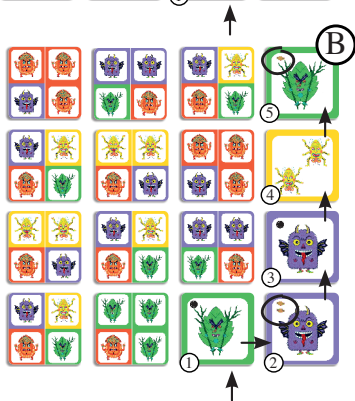
They can then keep turning over as many mosaic cards as they like, as long as each new card turned over is situated at right angles (not diagonally) to the previous card. They can only stop once they have reached a card on the edge of the house.

**NB :** while they are playing, they may encounter several accumulated cards on top of each other (see below). When this happens, the player only turns over the top card.



- If the player finds 3 identical monsters during their turn: their turn ends immediately and they don't win any cards (example A: 3 purple monsters).


**NB:** when there are several accumulated cards, only the top card is taken into account. Each card turned over by the player is covered by a card from the pile, mosaic side up.



- If the player decides to end their turn before they have found 3 identical monsters and they are on the edge of the house: they get all the turned over cards and/or accumulated cards (example B: 3 pieces of candy won).

Each empty space in the house is filled with a card from the pile, mosaic side up.

Then it's the turn of the next player, going clockwise, to head through the haunted house.

**Playing again:** When a player turns over a monster card with the symbol , they must, if possible, turn over another card at right angles to it.

**End of the game:** When there are not enough cards left to fill the house, the game ends immediately. Each player adds up the pieces of candy on the cards they have collected. The player with the most candy wins the game.

A game by Joan Dufour.

**DJECO**



# MONSTRIO



Alter: 7-99



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 72 „Monster“-Karten



**Ziel des Spiels:** So viele Süßigkeiten wie möglich sammeln.



**Spielidee:** Es ist Halloween! Ihr beschließt, das Spukhaus in der Nachbarschaft zu erkunden, um möglichst viele versteckte Süßigkeiten bei den verschiedenen Monstern zu finden. Aber Vorsicht, nicht alle Monster haben Süßigkeiten bei sich, und wenn du dreimal das gleiche Monster fängst, endet deine Jagd ... und deine gerade gesammelten Süßigkeiten gehen verloren! Die Vorderseiten der Karten sind Mosaik: Sie geben einen Hinweis auf das oder die Monster, die sich auf der Rückseite befinden können. Auf der Rückseite der Karten sind 1 oder 2 identische Monster, mit oder ohne Süßigkeiten. Es gibt 4 verschiedene Monster.



Vorderseite



Mögliche Rückseiten der Karte



**Spielvorbereitung:** Die Karten werden gemischt. 16 Karten mit der „Mosaik“-Seite oben werden so ausgelegt, dass ein Quadrat von 4 mal 4 Karten entsteht. Dies ist das Spukhaus.

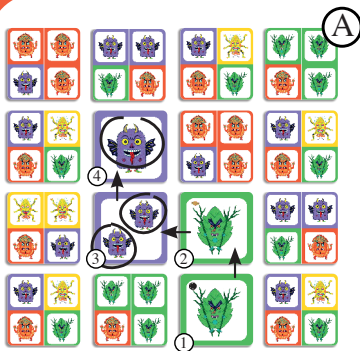
**Achtung:** Die Spieler dürfen die Rückseiten der Karten nicht sehen.

Die restlichen Karten kommen mit der „Mosaik“-Seite nach oben als Stapel daneben.

**Spielablauf:** Der jüngste Spieler beginnt, bevor es im Uhrzeigersinn weitergeht. Er dreht eine beliebige erste Mosaikkarte um, die zwingend am Rand des Spukhauses liegen muss.

Danach darf der Spieler einzeln nacheinander so viele Mosaikkarten umdrehen, wie er möchte, solange jede neue umgedrehte Karte rechtwinklig (nicht diagonal) zur vorherigen angeordnet ist. Er kann aufhören, wenn er eine Karte erreicht, die sich an einem Rand des Hauses befindet.

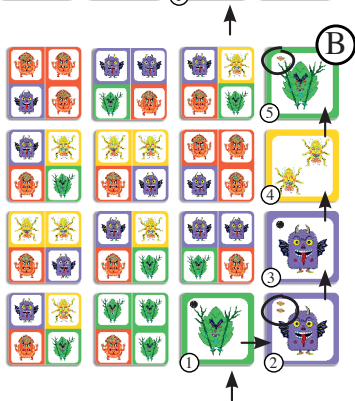
**Hinweis:** Es kann vorkommen, dass mehrere Karten übereinander liegen (siehe weiter unten). Der Spieler dreht in diesem Fall nur die oberste Karte um.



- Wenn ein Spieler in seinem Spielzug drei gleiche Monster aufdeckt, endet sein Zug sofort. Er gewinnt keine Karten (Beispiel A: 3 lila Monster).

**Hinweis:** Bei mehreren übereinanderliegenden Karten wird nur die oberste Karte berücksichtigt.

Jede vom Spieler aufgedeckte Karte wird mit einer Karte vom Stapel mit der „Mosaik“-Seite nach oben abgedeckt.



- Wenn der Spieler beschließt aufzuhören, bevor er drei gleiche Monster aufgedeckt hat, und er sich am Rand des Hauses befindet, gewinnt er alle von ihm umgedrehten Karten und/oder Kartenstapel (Beispiel B: 3 Süßigkeiten gewonnen).

Auf jeden leeren Platz im Haus wird eine Karte vom Stapel mit der „Mosaik“-Seite nach oben gelegt.

Anschließend geht der im Uhrzeigersinn nächste Spieler durch das Spukhaus.

**Erneut spielen:** Wenn ein Spieler eine Monsterkarte mit dem Symbol  umdreht, muss er, wenn möglich, eine weitere rechtwinklig dazu liegende Karte umdrehen.

**Ende des Spiels:** Wenn es nicht mehr genügend Karten gibt, um das Haus zu vervollständigen, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Süßigkeiten der Karten, die er gewonnen hat. Der Spieler mit den meisten Süßigkeiten gewinnt!

Ein Spiel von Joan Dufour

**DJECO**



# MONSTRIO



Edad: 7-99 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 72 cartas "monstruo"



**Objetivo del juego:** conseguir tantos caramelos como sea posible



**Bases del juego:** ¡Es la noche de Halloween! Te dispones a explorar la mansión encantada del barrio para intentar conseguir la mayor cantidad posible de caramelos que esconden los distintos monstruos que hay en su interior. Pero, ¡cuidado! No todos los monstruos esconden caramelos, y si atrapas 3 veces al mismo monstruo... tu búsqueda habrá terminado y perderás los caramelos que habías conseguido. El lado anverso de las cartas está decorado con mosaicos: estos ofrecen una pista acerca del/de los monstruo(s) que puede(n) figurar en el lado reverso. En el lado reverso de las cartas hay 1 o 2 monstruos idénticos, con o sin caramelos. Existen 4 monstruos diferentes.



Lado anverso de una carta / Posibles lados reversos de la carta



**Preparación del juego:** barajar las cartas. Colocar 16 cartas con el lado "mosaico" boca arriba, para conseguir un cuadrado de 4 x 4 cartas. Este cuadrado representa la mansión encantada.

**Importante:** los jugadores no deben ver el lado reverso de las cartas.

El resto de cartas se coloca en una pila, a un lado, con el lado "mosaico" boca arriba.

**Desarrollo del juego:** empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador da la vuelta a una primera carta mosaico,

la que desee, que debe estar situada obligatoriamente al borde de la mansión (al borde del cuadrado). Después, el jugador puede seguir dando la vuelta a tantas cartas mosaico como desee, siempre y cuando cada nueva carta girada se coloque de forma perpendicular (no en diagonal) junto a la anterior. El jugador puede detenerse cuando alcance una carta situada en uno de los bordes de la mansión. **Nota:** durante su recorrido, puede haber cartas acumuladas, unas sobre otras (ver más adelante). En ese caso, el jugador da la vuelta únicamente a la carta situada en la parte superior.



**Volver a jugar:** cuando un jugador da la vuelta a una carta "monstruo" con el símbolo ●, este debe dar la vuelta obligatoriamente y siempre que sea posible, a otra carta colocada de forma perpendicular.


**Fin de la partida:** el juego se termina inmediatamente cuando ya no queden cartas para poder rellenar la mansión. Cada jugador suma los caramelos que aparecen en las cartas que ha conseguido. El jugador que más tenga, gana la partida.








# MONSTRIO




 Et : 7-99 anni

 da 2 a 4 giocatori

 **Contenuto:** 72 carte mostro

 **Scopo del gioco:** raccogliere pi  caramelle possibile

 **Principio del gioco:** ode a Halloween! Decidete di avventurarvi nella casa infestata del quartiere per raccogliere pi  caramelle nascoste dai diversi mostri che ci abitano. Ma attenzione: non tutti i mostri nascondono le caramelle e, se catturate 3 volte lo stesso mostro, l'avventura finisce e perdete l'intero bottino! Sul fronte delle carte, un mosaico d  indicazioni sul o sui mostro/i che potrebbe/ potrebbero trovarsi sul retro. Sul retro delle carte c' /ci sono 1 o 2 mostro/i identici, con o senza caramelle. Esistono 4 mostri diversi.



Fronte di una carta



Possibili versioni del retro della carta



**Preparazione del gioco:** mischiare le carte.

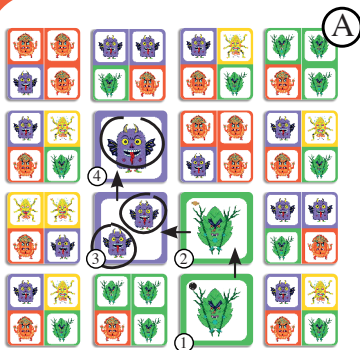
Posizionare 16 carte con il lato mosaico visibile in modo da formare un quadrato composto da 4 per 4 carte. Quest'ultimo rappresenta la casa infestata.

**Attenzione:** i giocatori non devono vedere il retro delle carte. Mettere a lato le carte rimanenti in una pila con il lato mosaico visibile.

**Svolgimento del gioco:** Il giocatore pi  giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Gira una prima

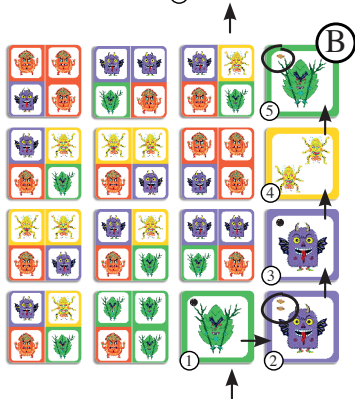
carta mosaico, a scelta, che si trova obbligatoriamente sul bordo della casa (il bordo del quadrato). Poi pu  continuare a girare tante carte mosaico quante vuole a condizione che posizioni ogni nuova carta girata ortogonalmente (non in diagonale) a fianco a quella precedente. Pu  fermarsi quando raggiunge una carta sul bordo della casa.

**N.B.:** nel suo percorso pu  trovare carte impilate le une sulle altre (o pi  in l ). In questo caso il giocatore gira solo la carta sopra.



- Durante il proprio turno di gioco, se trova 3 mostri identici, il giocatore termina immediatamente il turno e non vince alcuna carta (esempio A: 3 mostri viola).


**N.B.:** per le carte impilate, si prende in conto solo quella sopra. Coprire tutte le carte girate dal giocatore con una carta del mazzo, dal lato mosaico.



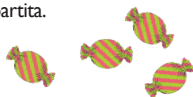
- Se il giocatore decide di terminare il proprio turno di gioco prima di aver trovato 3 mostri identici e si trova sul bordo della casa: recupera tutte le carte e/o i mazzi di carte girate/i (esempio B: 3 caramelle vinte).

Riempire ogni spazio vuoto della casa con una carta del mazzo, dal lato mosaico.

Tocca ora al giocatore successivo, in senso orario, percorrere la casa infestata.

**Rigiocare:** quando un giocatore gira una carta mostro con il simbolo , se possibile, girare un'altra carta posizionata ortogonalmente.

**Fine del gioco:** quando non ci sono più carte per poter completare la casa, il gioco termina immediatamente. Ciascun giocatore somma le caramelle delle carte che ha recuperato. Quello o quella che ne possiede di più vince la partita.



# MONSTRIO



Idades: 7-99 anos



2 a 4 jogadores



Conteúdo: 72 cartas “monstros”



**Objetivo do jogo:** acumular o máximo de rebuçados



**Princípio do jogo:** Halloween atinge o seu auge! Tu decides explorar a mansão mal-assombrada do teu bairro para apanhar o máximo de rebuçados, escondidos pelos monstros que habitam a casa. Mas, cuidado! Nem todos os monstros escondem rebuçados e se tu apanhares 3 vezes o mesmo monstro, a tua busca cessa e perdes todos os rebuçados que apanhaste!

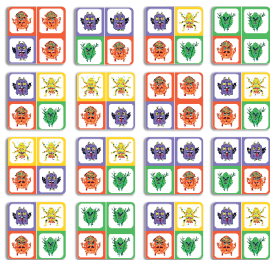
Na frente das cartas encontram-se mosaicos que dão indicações sobre o ou os monstros que se encontram eventualmente nas costas. Nas costas das cartas apresenta-se 1 ou 2 monstros idênticos, com ou sem rebuçados. Existem 4 monstros.



Frente de uma carta



Versos possíveis da carta



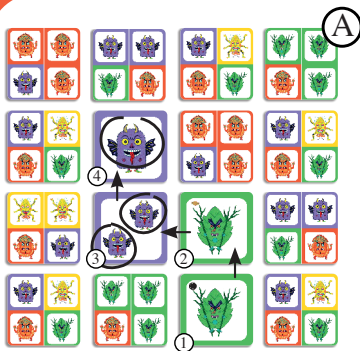
**Preparação do jogo:** Baralhar as cartas. Pousar 16 cartas com a face “mosaico” voltada para cima formando um quadrado de 4 por 4 cartas. Este quadrado representa a mansão assombrada. **Atenção!** Os jogadores não podem ver as costas das cartas. O baralho com as cartas restantes é pousado em monte, com a face “mosaico” visível, ao lado da mansão.

**Como jogar:** É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio. Ele volta uma carta

mosaico à sua escolha, das que formam o contorno da mansão (lados do quadrado).

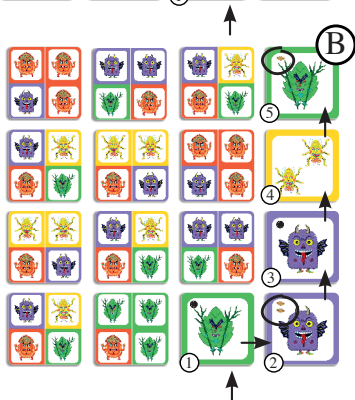
Depois, ele continua a voltar as cartas mosaico que ele quiser contanto que cada nova carta voltada seja colocada perpendicularmente, e não na diagonal, junto à carta anterior. Ele pode parar quando alcança uma carta situada num dos lados da mansão.

**Nota :** ao longo do seu trajeto, pode encontrar cartas amontoadas umas sobre as outras (ver abaixo). O jogador só pode voltar a carta que se encontra no cimo do monte.



- Durante a sua vez de jogar, se o jogador descobre 3 monstros idênticos, ele termina imediatamente a sua vez e não ganha nenhuma carta (exemplo A: 3 monstros roxos).


**Nota:** quando existem cartas amontoadas só se considera a carta do cima. Cobre-se cada carta voltada pelo jogador com uma carta do baralho, lado mosaico para cima.



- Se o jogador decide parar de jogar antes de ter descoberto 3 monstros idênticos e se ele se encontra num dos lados da mansão, ele recupera todas as cartas e/ou montes de cartas voltadas (exemplo B: 3 rebuçados ganhos).

Preenche-se cada lugar vazio da mansão com uma carta tirada do baralho, lado mosaico voltado para cima.

Em seguida, é a vez do jogador seguinte, no sentido horário, percorrer a mansão assombrada.

**Voltar a jogar:** Quando um jogador volta uma carta monstro com o símbolo , ele é obrigado, se for possível, a voltar outra carta colocada na perpendicular.

**Fim do jogo:** Quando deixa de haver cartas suficientes para formar a mansão, o jogo termina. Cada jogador adiciona os rebuçados presentes nas cartas que recuperou. O jogador que acumulou mais rebuçados ganha a partida.

Um jogo de Joan Dufour

**DJECO**



# MONSTRIO



Leeftijd: 7-99 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 72 monsterkaarten



**Doel van het spel:** Zoveel mogelijk snoepjes verzamelen.



**Spelprincipe:** Halloween is in volle gang! Je besluit een bezoek te brengen aan het spookhuis bij jou in de buurt om zoveel mogelijk snoepjes te verzamelen die hier door de verschillende monsters zijn verstoppt. Maar let op: niet alle monsters hebben snoepjes en als je 3 keer hetzelfde monster tegenkomt, is je beurt voorbij en ben je het verzamelde snoep kwijt!

Op de voorzijde van de kaarten staan vier monsters. Hierdoor weet je welk(e) monster(s) er op de achterkant kan/kunnen staan. Op de achterzijde van de kaarten vind je 1 of 2 dezelfde monsters, met of zonder snoepjes. In totaal zijn er 4 verschillende monsters.



Voorzijde kaart



Mogelijke achterzijden kaart



**Vorbereiding van het spel:** Schud de kaarten.

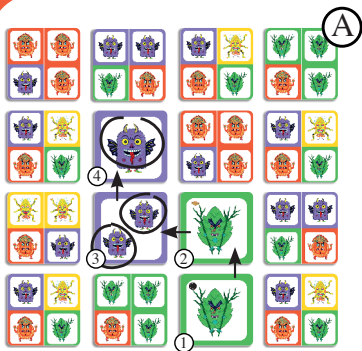
Leg 16 kaarten in een vierkant van 4 bij 4 op tafel, met het plaatje van de vier monsters naar boven. Dit stelt het spookhuis voor.

**Let op:** De spelers mogen de achterzijde van de kaarten niet zien.

Leg de overige kaarten op een stapel ernaast, met het plaatje van de vier monsters naar boven.

**Spelverloop:** De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij draait een eerste kaart naar keuze om, maar deze

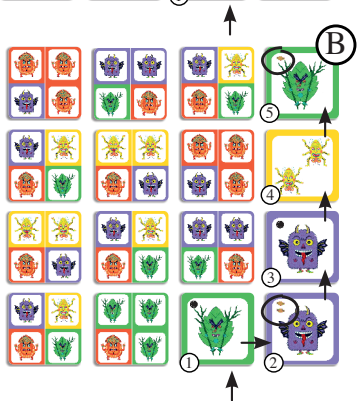
moet wel aan de rand van het spookhuis (dus aan de rand van het vierkant) liggen. Daarna mag hij zoveel kaarten omdraaien als hij wil, zolang elke nieuwe kaart die hij omdraait horizontaal of verticaal (dus niet diagonaal) ligt ten opzichte van de vorige kaart. Hij kan stoppen als hij op een kaart terechtkomt die aan de rand van het spookhuis ligt. **NB:** In de loop van het spel kunnen er meerdere kaarten op elkaar komen te liggen (zie hieronder). De speler draait dan alleen de bovenste kaart om.



- Als de speler tijdens zijn beurt 3 dezelfde monsters tegenkomt, is zijn beurt meteen voorbij en wint hij geen kaarten (voorbeeld A: 3 parse monsters).

**NB:** Wanneer er meerdere kaarten op elkaar liggen, telt alleen de bovenste kaart mee.


Op elke omgedraaide kaart wordt een kaart van de stapel gelegd, met het plaatje van de vier monsters naar boven.



- Als de speler besluit om te stoppen voordat hij 3 dezelfde monsters tegenkomt én hij bevindt zich aan de rand van het spookhuis, krijgt hij alle omgedraaide (stapeltjes) kaarten (voorbeeld B: 3 snoepjes gewonnen).

Op elke lege plek van het spookhuis wordt een kaart van de stapel gelegd, met het plaatje van de vier monsters naar boven.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Er wordt met de klok mee gespeeld.

**Doorspelen:** Wanneer een speler een monsterkaart met het symbool  omdraait, moet hij doorspelen en indien mogelijk nog een kaart omdraaien die horizontaal of verticaal ligt ten opzichte van de vorige kaart.

**Einde van het spel:** Als er niet genoeg kaarten meer over zijn om het spookhuis af te maken, is het spel meteen afgelopen. Elke speler telt het aantal snoepjes op de kaarten die hij heeft verzameld. De speler met de meeste snoepjes wint het spel.

Een spel van Joan Dufour

**DJECO**




# MONSTRIO




 Alder: 7–99 år

 2 till 4 spelare

 Innehåll: 72 "monsterkort"

 Spelets mål: Samla så mycket godis som möjligt.

 **Spelprinciper:** Halloween är här! Ni bestämmer er för att utforska en hemskt herrgård i närheten och samla in så mycket som möjligt av det godis som monstren i huset har gömt. Men se upp! Alla monster har inte godis och får man upp samma monster 3 gånger avbryts sökandet och det insamlade godiset förloras!

Kortens framsida visar en mosaik. De ger en indikation om vilket eller vilka monster som kan finnas på andra sidan. Kortets baksida visar 1 monster eller 2 likadana monster, med eller utan godis. Det finns 4 olika monster.



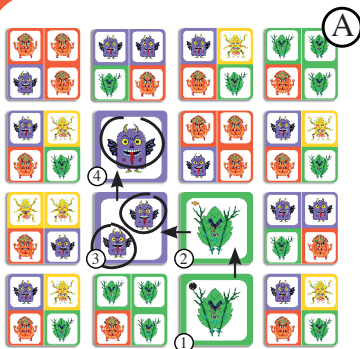
Framsidan på ett kort    Möjliga illustrationer på kortets baksida



**Spelförberedelse:** Blanda korten. Placera 16 kort i rader om 4 gånger 4 kort, med mosaiksidan synlig. Dessa kort motsvarar det hemsökta huset.

**Observera:** Spelarna får inte se kortets baksida. De resterande korten läggs på hög bredvid, med mosaiksidan synlig.

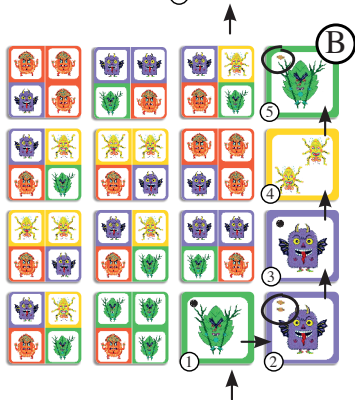
**Spelets gång:** Den yngsta spelaren börjar, och sedan spelar man vidare medurs. Spelaren vänder upp ett första mosaikkort, vilket som helst så länge det är ett kantkort (motsvarar husets väggar). Sedan kan spelaren fortsätta att vända på så många mosaikkort hen vill, förutsatt att varje nytt kort som vänds upp är intill det föregående kortet nedanför/ovanför eller bredvid (det går inte att flytta diagonalt). Spelaren behöver vara på ett kantkort för att kunna avsluta sin omgång. **OBS!:** Under spelets gång kan det hända att det finns flera kort på hög (se längre fram). Spelaren vänder då endast på det översta kortet.



- Om spelaren under sin tur får upp 3 identiska monster avslutas turen och spelaren får inte ta något kort (exempel A: 3 lila monster).

**OBS!:** Om det finns flera kort på varandra, räknar man endast det översta kortet.


Varje kort som spelaren har vänt upp täcks över av ett nytt kort ur högen, med mosaiksidan uppåt.



- Spelaren kan välja att avsluta sin omgång om hen ännu inte har vänt upp 3 identiska monster och om hen befinner sig vid en av husets kanter: Då får hen ta alla uppvända kort och/ eller korthögar (exempel B: spelaren får 3 godisbitar).

Varje tom plats täcks sedan av ett nytt kort ur högen, med mosaiksidan uppåt.

Sedan är det nästa spelares tur, medurs, att ta en tur i det hemsökta huset.

**Fortsätta spela:** När en spelare får upp ett monsterkort med symbolen , måste hen, om det är möjligt, vända på ett till valfritt kort intill det förra (dock ej diagonalt).

**Spelets slut:** Spelet är slut när det inte längre finns tillräckligt med kort för att fylla på huset. Varje spelare räknar sina insamlade godisbitar. Den som har flest godisbitar vinner.

Ett spel av Joan Dufour

**DJECO**





# MONSTRIO



Alder: 7-99 år



2-4 spillere



Indhold: 72 monsterkort



**Spillets formål:** At samle så meget slik sammen som muligt



**Spillets princip:** Halloween er over os! Du beslutter dig for at udforske en hjemstøt herregård og finde så meget som muligt af det slik, husets forskellige monstre har gemt. Men pas på, det er ikke alle monstre, som gemmer slik, og hvis du bliver fanget 3 gange af det samme monster... så slutter din mission, og du mister det slik, du har samlet.

På forsiden af kortene er der mosaikker med ledetråde til det eller de monstre, som måske er på bagsiden. På bagsiden er der 1 eller 2 identiske monstre med eller uden slik. Der er 4 forskellige monstre.



Forsiden på et kort



Mulig bagside på kortet



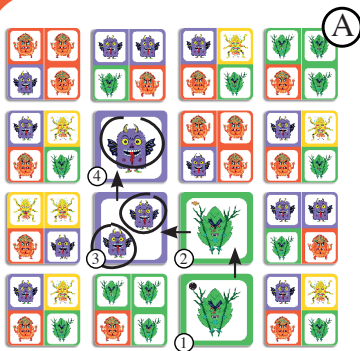
**Forberedelse af spillet:** Bland kortene. Læg 16 kort med mosaiksiden opad, så de danner en firkant med 4 x 4 kort. Kortene udgør tilsammen et hjemstøt hus.

**Bemærk:** Spillerne må ikke se kortenes bagside. Resten af kortene lægges i en bunke ved siden af med mosaiksiden opad.

**Sådan foregår spillet:** Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Spilleren vender et første mosaikkort, som udgør husets kant (kanten på firkanten) efter eget valg.

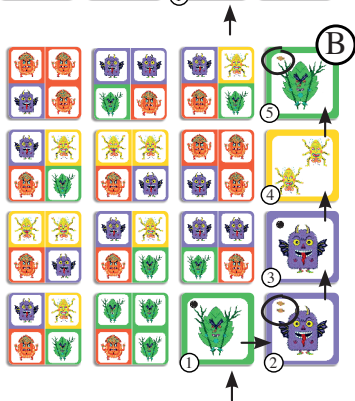
Herefter må man vende så mange mosaikkort, man vil, så længe kortene, der vendes om, ligger efter hinanden i en lige linje (ikke diagonalt). Spilleren kan stoppe, når han eller hun når til et kort på kanten af huset.

**NB:** I løbet af spillet kan der være kort, som ligger oven på hinanden (se længere nede). Spilleren vender i så fald kun det øverste kort.



- Hvis man i løbet af sin tur finder 3 identiske mønstre, slutter turen med det samme, og man får ingen kort (eksempel A: 3 lilla mønstre).

**NB:** Når der er flere kort, tager man kun det øverste kort i betragtning. Man dækker de kort, som er blevet vendt, med et kort fra bunken med mosaiksiden opad.



Hvis man beslutter at sig for at stoppe sin tur, før man har fundet 3 identiske mønstre, og man befinder sig på kanten af huset, får man alle de vendte kort eller vendte kortbunker (eksempel B: 3 stykker vundet slik).

Man dækker de tomme pladser i huset med kort fra bunken med mosaiksiden opad. Derefter er det næste spillers tur i urets retning, til at gå igennem det hjemsgøtte hus.

**Spil igen:** Når en spiller vender et monsterkort med symbolet ●, skal han eller hun, hvis det er muligt, vende et andet kort, som ligger ved siden af (ikke diagonalt).

**Spillets slutning:** Spillet slutter i det øjeblik, der ikke er flere kort til at fylde huset ud. Hver spiller regner mængden af vundet slik sammen. Han eller hun, som har mest, vinder omgangen.

Et spil af Joan Dufour

**DJECO**



# MONSTRIO



Возраст: 7–99 лет



Кол-во игровых: 2–4



Игровой комплект: 72 карты с монстрами



Цель игры: собрать как можно больше конфет



**Принцип игры:** Хэллоин в самом разгаре! Вы решили пробраться в заколдованный дом с монстрами, которые прячут там конфеты. Ваша задача — найти как можно больше конфет. Но будьте осторожны и помните, что не у всех монстров есть конфеты, а если вы схватите одного и того же монстра 3 раза, приключение сразу же закончится и вы потеряете всю свою добычу! На лицевой стороне карт изображены мозаики, которые дают подсказки о том, какой или какие монстры скрываются на обратной стороне. На обратной стороне карт находятся 1 или 2 одинаковых монстра с конфетами или без. В ходе игры вам могут встретиться 4 разных монстра.



Лицевая сторона карты / Варианты рисунка на обратной стороне



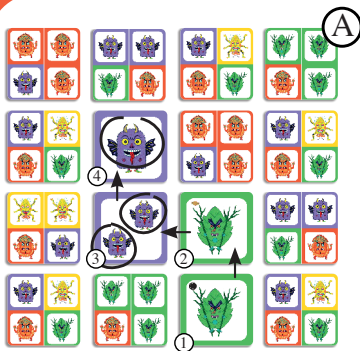
**Перед началом игры:** Перемешайте все карты. Разложите 16 карт мозаикой вверх в 4 ряда по 4 карты в каждом. Это будет дом с монстрами.

**Важное правило:** игроки не должны видеть обратную сторону карт. Оставшиеся карты собирают в стопку мозаикой вверх и кладут рядом.

**Ход игры:** Начинает самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке. Он переворачивает первую карту с мозаикой по своему выбору, но только из тех, которые

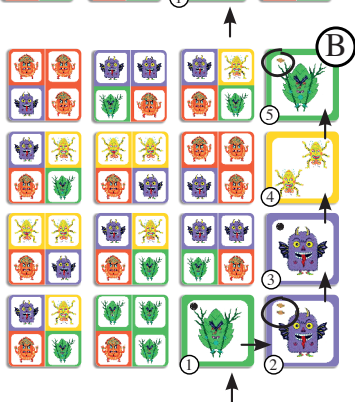
расположены по краям дома (по крайним рядам квадрата). Затем он может переворачивать столько карт, сколько захочет, но при этом каждая следующая перевернутая карта должна располагаться под прямым углом (а не по диагонали) рядом с предыдущей. Он может остановиться только тогда, когда дойдет до карты в крайнем ряду дома.

**Примечание:** по пути игроку могут встретиться карты, которые лежат стопкой друг на друге (см. далее). В этом случае игрок переворачивает только карту, которая находится сверху.



- Если во время своей очереди игрок переворачивает карты с 3 одинаковыми монстрами, он сразу же заканчивает ход и не получает ни одной карты. (пример А: 3 фиолетовых монстра).

**Примечание:** если карты лежат стопкой друг на друге, в расчет принимается только верхняя карта. На каждую перевернутую игроком карту следует положить одну карту из оставшейся колоды мозаикой вверх.



- Если, дойдя до крайнего ряда дома, игрок решает закончить свой ход и при этом на его картах не оказалось 3 одинаковых монстров, он забирает все перевернутые карты и/или стопки карт (пример В: 3 выигранные конфеты).

В этом случае на освободившиеся места в доме следует положить по одной карте из оставшейся колоды мозаикой вверх.

Затем ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

**Повторный ход:** Если на перевернутой карте рядом с монстром изображен знак ●, игрок должен по возможности перевернуть еще одну карту, расположенную под прямым углом по отношению к предыдущей.

**Конец игры:** Если остается недостаточно карт, чтобы заполнить все пустые места в доме, игра сразу же заканчивается. Каждый игрок складывает количество конфет на своих картах. Выигрывает тот, у кого больше всего конфет.

Автор игры: Жоан Дюфур

**DJECO**

