

SpidMonsters



Dès 5 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 72 cartes



But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes.



Règle du jeu : Le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs. Les joueurs gardent en main leur paquet de cartes faces cachées, et posent devant eux, faces découvertes, les 3 premières cartes de leur pile.

Puis le donneur pose une carte au centre, face découverte. Aussitôt, le plus rapidement possible et simultanément, tous les joueurs tentent de placer leurs cartes découvertes au centre.

Pour pouvoir poser 1 carte, il faut que celle-ci présente

- soit le même motif de fond
- soit la même couleur de planète
- soit le même monstre que la carte précédemment posée.

Chacun des joueurs a le droit d'avoir toujours 3 cartes devant lui. Ainsi, à chaque fois qu'il en dépose 1 au centre, il peut en reprendre 1 dans son paquet de cartes et la poser devant lui.

Au moment où ils placent leur carte au centre sur la pile, les joueurs doivent énoncer ce qu'ils associent à la carte directement posée en dessous.

Exemple 1 : Motif !



Exemple 2 : Planète !



Exemple 3 : Monstre !



Il peut arriver qu'aucun des joueurs ne puisse placer aucune de ses 3 cartes. Dans ce cas, après vérification de toutes les cartes retournées, tous les joueurs retournent une carte supplémentaire de leur paquet et ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu soit débloqué. Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

DJECO

Attention! Danger d'étouffement

SpidMonsters



For ages 5 and over



2 to 4 players



Contents: 72 cards



Aim: To get rid of all your cards.



Rules of the game:

The dealer deals all the cards to the players, who keep their stacks face down. The players take the first three cards from their stacks and place them face up in a row in front of them. The dealer puts one card face up in the middle of the table. All the players then try to put down a card that matches the card in the centre as quickly as possible.

Matching cards have:

- the same pattern
- the same colour planet
- the same monster

Players can have 3 cards face up in front of them. Each time they put a matching card down on the pile in the centre, they can take another card from the top of their stack and place it face up in front of them. Each time players put a matching card down on the pile in the centre, they have to say how it matches the previous card.

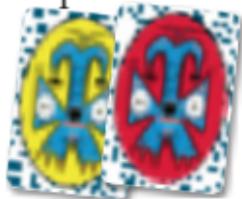
Example 1: Pattern!



Example 2: Planet!



Example 3: Monster!



If none of the players can put down any of their 3 cards, all the players turn over another card from their stack and so on until a playable card is found. The winner is the first person with no cards left.

DJECO

Warning! Choking hazard.

SpidMonsters



Ab 5 Jahre



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 72 Karten



Ziel des Spiels: Alle Karten ablegen.



Spielregel:

Der Geber verteilt alle Karten an die Spieler. Die Spieler nehmen ihren Kartenstapel mit dem Bild nach unten in die Hand und legen dann die drei ersten Karten ihres Stapels aufgedeckt vor sich hin. Dann legt der Geber eine Karte aufgedeckt in die Mitte. Gleichzeitig und so schnell wie möglich versuchen nun alle Spieler, ihre aufgedeckten Karten in der Mitte zu abzulegen.

Es dürfen nur Karten ausgelegt werden, die

- das gleiche Hintergrundmotiv
- die gleiche Farbe des Planeten
- oder das gleiche Monster zeigen wie die zuerst ausgelegte Karte.

Jeder Spieler darf ständig 3 Karten aufgedeckt vor sich haben. Jedes Mal, wenn er eine davon in der Mitte ablegen kann, darf er eine Karte von seinem Stapel nehmen, um sie zu ersetzen. Beim Auslegen der Karten auf den Stapel in der Mitte sagen die Spieler an, worin die Gemeinsamkeit zwischen ihrer Karte und der unmittelbar drunter in der Mitte ausliegenden Karte besteht:

Beispiel 1: Motiv!



Beispiel 2: Planet!



Beispiel 3: Monster!



Es kann passieren, dass keiner der Spieler eine seiner drei Karten ablegen kann. Ist unter den aufgedeckten Karten wirklich keine Spielmöglichkeit zu finden, dann decken alle Spieler eine zusätzliche Karte aus ihrem Stapel auf und so weiter, bis das Spiel weitergehen kann. Gewinner ist der Spieler, dem es gelungen ist, als Erster alle seine Karten abzulegen.

DJECO

Achtung! Erstickungsgefahr.

SpidMonsters



Desde los 5 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 72 cartas



Objetivo del juego: Deshacerse de todas las cartas.



Regla del juego: La persona que reparte distribuye todas las cartas entre los jugadores. Los jugadores sujetan en la mano su mazo de cartas ocultándolas, y dejan delante de ellos, boca arriba, las 3 primeras carta de su pila. Luego la persona que reparte deja una carta en el centro, boca arriba. A continuación, lo más rápidamente posible y de forma simultánea, todos los jugadores intentar colocar sus cartas boca arriba en el centro.

Para poder dejar 1 carta, ésta debe presentar

- O bien el mismo motivo de fondo
- O bien el mismo color de planeta
- O bien el mismo monstruo que la carta que han dejado anteriormente.

Cada uno de los jugadores tiene derecho a tener siempre 3 cartas delante de él. De este modo, cada vez que deposita 1 en el centro, puede coger 1 en su mazo de cartas y dejarla delante de él.

En el momento en que dejan su carta en el centro sobre la pila, los jugadores deben enunciar a qué asocian a la carta colocada directamente debajo.

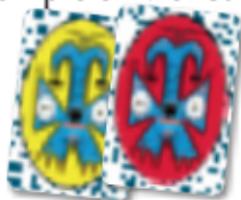
Ejemplo 1: Motivo!



Ejemplo 2: Planeta!



Ejemplo 3: Monstruo!



Puede suceder que ninguno de los jugadores pueda colocar una de sus 3 cartas. En este caso, después de verificar todas las cartas giradas, todos los jugadores giran una carta añadida de su mazo y así sucesivamente hasta que el juego se desbloquee. Gana el primero en deshacerse de todas sus cartas.

DJECO

¡Atención! Peligro de asfixia.

SpidMonsters



A partire dai 5 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 72 carte



Scopo del gioco: Sbarazzarsi di tutte le carte.



Regola del gioco:

Il mazziniere distribuisce tutte le carte fra i giocatori. I giocatori tengono in mano, coperto, il loro mazzo di carte e mettono davanti, coperte, le prime 3 carte della loro pila. Quindi il mazziniere mette giù una carta al centro, scoperta. Subito, il più rapidamente possibile, tutti i giocatori tenteranno di mettere le loro carte, scoperte, al centro.

Per mettere giù 1 carta, occorre che abbia

- o lo stesso motivo di sfondo
- o lo stesso colore di pianeta
- o lo stesso mostro della carta messa giù precedentemente.

Ciascun giocatore ha diritto ad avere 3 carte davanti a sé. Così, ogni volta che ne mette giù una al centro, potrà riprenderne una dal suo mazzo di carta e mettercela davanti.

Nel momento in cui i giocatori mettono la loro carta al centro sopra la pila, dovranno dire che cosa associano alla carta messa direttamente sotto.

Esempio 1: Motivo!



Esempio 2: Pianeta!



Esempio 3: Mostro!



Può capitare che nessun giocatore riesca a mettere nessuna delle sue 3 carte. In questo caso, dopo verifica di tutte le carte girate, tutti i giocatori girano una carta supplementare del loro mazzo e così via fino a quando il gioco non si sarà sbloccato. Vince il giocatore che riesce a sbarazzarsi per primo di tutte le sue carte.

DJECO

Attenzione! Pericolo di soffocamento.

SpidMonsters



A partir dos 5 anos



2 a 4 jogadores



Conteúdo: 72 cartas



Objectivo do jogo : Desembaraçar-se de todas as suas cartas.



Regras do jogo: O distribuidor dá todas as cartas entre os jogadores. Os jogadores guardam na sua posse o respectivo monte de cartas com as faces escondidas e pousam diante deles, viradas para cima, as 3 primeiras cartas do seu monte. Depois o distribuidor pousa uma carta ao centro, com a face descoberta. Logo depois, o mais rapidamente possível e, em simultâneo, todos os jogadores tentam colocar as suas cartas com as faces para cima no centro.

Para poder pousar 1 carta, é preciso que a mesma:

- seja do mesmo motivo de fundo
- seja da mesma cor de planeta
- seja o mesmo monstro que a carta anteriormente pousada.

Cada jogador tem o direito de ter sempre, diante de si, 3 cartas. Deste modo, cada vez que este poussa 1 carta no centro, pode retirar 1 carta do seu monte e colocá-la diante de si.

No momento que os jogadores colocam a sua carta no centro do monte, estes devem anunciar que associam à carta directamente colocada em baixo.

Exemplo 1 : Motivo !



Exemplo 2 : Planeta !



Exemplo 3 : Monstro!



Pode acontecer que nenhum dos jogadores possa colocar nenhuma das suas 3 cartas. Neste caso, depois de verificar todas as cartas viradas, todos os jogadores viram uma carta suplementar do seu monte e assim por diante até que o jogo seja desbloqueado. O vencedor é o que se desembaraçar de todas as suas cartas.

DJECO

Cuidado! Perigo de asfixia.

SpidMonsters



Vanaf 5 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 72 kaarten



Doel van het spel: al zijn kaarten kwijtraken.



Spelregels: Alle kaarten worden onder de spelers uitgedeeld. De spelers houden hun kaarten vast met de plaatjes naar onderen en leggen de eerste drie kaarten van hun stapeltje met de plaatjes naar boven voor zich neer. Vervolgens legt degene die de kaarten uitgedeeld heeft één kaart met het plaatje naar boven midden op tafel. Onmiddellijk hierna proberen de spelers zo snel mogelijk en gelijktijdig kaarten met de plaatjes naar boven aan het stapeltje midden op tafel toe te voegen.

- Om een kaart te kunnen neerleggen, moet deze
- ofwel hetzelfde achtergrondmotief als de voorgaande kaart hebben;
 - ofwel dezelfde kleur van de planeet als die kaart hebben;
 - ofwel hetzelfde monster als die kaart hebben.

Elke speler mag altijd drie kaarten voor zich hebben. Elke keer dat hij dus één kaart midden op tafel legt, mag hij een nieuwe kaart van zijn stapeltje pakken en deze voor zich neerleggen. Op het moment dat de spelers hun kaart op het stapeltje midden op tafel neerleggen, moeten zij zeggen waarmee zij deze ten opzichte van de vorige op het stapeltje neergelegde kaart in verband brengen.

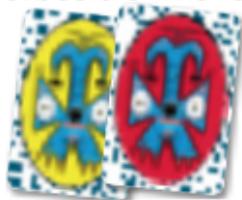
Voorbeeld 1: motief!



Voorbeeld 2: planeet!



Voorbeeld 3: monster!



Het kan voorkomen dat geen van de spelers een van zijn drie kaarten kan neerleggen. In dat geval draaien alle spelers, nadat eerst alle omgedraaide kaarten gecontroleerd zijn, een extra kaart van hun stapeltje om, en zo verder totdat het spel weer verder kan gaan. De winnaar is degene die als eerste al zijn kaarten kwijt is.

DJECO

Opgepast! Verslikkingsgevaar.

SpidMonsters



Från 5 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 72 kort



Det här går spelet ut på: att bli av med alla sina kort.



Spelregler: Givaren delar ut korten mellan spelarna. Spelarna lägger sina kort i en hög, med framsidorna neråt, framför sig och lägger upp de tre översta korten från sin hög med framsidorna upp. Sedan lägger givaren ett kort med framsidan upp i mitten. Därefter ska spelarna samtidigt och så snabbt som möjligt försöka lägga sina kort med framsidorna upp i mitten.

För att få lov att lägga ut ett kort, måste detta ha:

- antingen samma bakgrundsmotiv,
 - eller samma planetfärg,
 - eller samma monster,
- som föregående utlagda kort.

Varje spelare får alltid lov att ha tre öppna kort framför sig. Varje gång en spelare sedan lägger ut ett kort i mitten får hon/han ta ett kort från sin hög och vända upp det framför sig.

När de lägger sitt kort på högen i mitten måste spelarna tala om hur de associerar sitt kort med föregående kort på högen.

Exempel 1: motiv!



Exempel 2: planet!



Exempel 3: monster!



Det kan inträffa att ingen av spelarna kan lägga något av sina tre kort. I det fallet, när alla de uppvända korten har kontrollerats, vänder alla spelarna upp ytterligare ett kort från sin hög, och fortsätter så tills spelet flyter på igen. Vinnaren är den spelare som först har blivit av med sina kort.

DJECO

Varning! Risk för kvävning.

SpidMonsters



Fra 5 år



Fra 2 til 4 deltagere



Indhold: 72 kort



Spillet's mål: At komme af med alle sine kort.



Spilleregler:

Giveren fordeler alle kortene mellem spillerne. Spillerne holder kortene på hånden i en bunke med skjult billedside, og lægger de 3 første kort foran sig med billedsiden opad. Derefter lægger giveren et kort midt på bordet med billedsiden opad. Så forsøger spillerne straks og så hurtigt som muligt og samtidigt at lægge deres kort med billedsiden opad midt på bordet.

For at kunne lægge et kort skal det vise

- enten det samme baggrundsmotiv
- eller den samme planetfarve

Hver enkelt spiller har ret til at hele tiden at have 3 kort foran sig. Hver gang spilleren lægger et af sine 3 kort i midten, kan han således tage 1 nyt kort fra sin beholdning og lægge det foran sig. I det øjeblik spillerne lægger deres kort i midten i bunken, skal de sige, hvad der passer mellem det kort han/hun lægger og det kort, som han/hun lægger sit kort på.

Eksempel 1: Motiv!



Eksempel 2: Planet!



Eksempel 3: Monster!



Det kan ske, at ingen af spillerne kan lægge nogen kort. Hvis det sker, vender spillerne, efter at have kontrolleret alle de vendte kort, alle et ekstra kort fra deres bunke. Man fortsætter hermed, indtil der fremkommer et kort, der kan bruges, og spillet kan fortsætte. Vinderen er den første, der kommer af med alle sine kort.

DJECO

Advarsel! Fare for kvælning.

SpidMonsters



Для детей от 5 лет и старше



Количество игроков: 2-4



Игровой комплект: 72 карты



Цель игры: избавиться от всех карт.



Правила игры:

все карты раздаются игрокам.

Каждый игрок держит свою пачку карт в руках, лицевой стороной вниз, и выкладывает на стол перед собой 3 первые карты из этой пачки, лицевой стороной вверх.

Затем игрок, раздавший карты, кладет одну карту в центр стола, лицевой стороной вверх. Все игроки тут же начинают искать возможность как можно скорее выложить свои карты в центре стола, лицевой стороной вверх.

В центр стола можно выкладывать только те карты, которые идентичны уже выложенной карте по одному из следующих признаков:

- один и тот же узор фона,
- один и тот же цвет планеты,
- одно и то же чудище.

Каждый игрок имеет право на то, чтобы перед ним на столе всегда лежали 3 карты. Поэтому каждый раз после того, как он выкладывает одну из своих карт в центр стола, он имеет взять еще одну карту из своей пачки и положить ее перед собой. Каждый раз, выкладывая карту в центр стола, игроки должны громко называть тот признак, по которому установлено сходство с той картой, которая была изначально выложена в центр стола.

Пример 1: Узор!



Пример 2: Планета!



Пример 3: Чудище!



Может случиться так, что ни один из игроков не может выложить в центр стола ни одну из своих трех карт. В таком случае, после проверки всех открытых карт, все игроки открывают еще по одной карте из своей пачки, и так продолжается до тех пор, пока не обнаружится карта, которую можно выкладывать в центр стола. Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих карт.

DJECO

Осторожно! Внимание: риск попадания в дыхательные пути.

