Monster MAU MAU

Illustrations: Gabriela Silveira
Playtime: about 15 minutes

A classic card game for 2-5 children ages 4 years and up.

WHAT'S IN THE BOX:



40 Monster Cards



14 Special Cards

BEFORE STARTING:

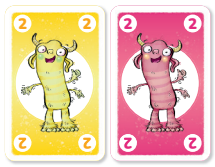
Shuffle all the cards and deal 5 cards face-down to each child for their hand. Place the remaining cards in the center as a draw pile. Is the draw pile ready? Turn over the top card to start a face-up discard pile in the middle.

LET'S GET STARTED:

Take turns playing in a clockwise direction. The youngest monster starts and plays one card from their hand onto the discard pile. The following rules apply: The card must either be the **same color** or show the **same number** as the top card on the discard pile.



same color



same number

Did you find a suitable matching card? Yes: Great!
Place face-up on the discard pile.

No: Too bad. Draw a new card from the deck and add it to your hand. If the draw pile is used up, shuffle the discard pile and form a new draw pile.

Important: As soon as you only have one card left, call "Mau" for everyone's knowledge! If you forget you have to take 2 cards from the draw pile and put them in your hand.

Now it's the next child's turn.

SPECIAL CARD ACTIONS

Wild Color
You may place this card on any card and choose a new color, which the next child should place.

Reversing direction
The direction of play changes, until another change of direction card is played. In a two-player game, the other player must skip their turn.

Draw a card
The following player must take a card from the draw pile and place them in your hand. Only if they already have a +1 card on hand can they play them out and do not have to draw a card. But the next child must then draw 2 cards, etc.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends when one player has no cards left in their hand. Loudly call "Mau Mau" and you win the game.

Monstre MAOU MAOU

Illustrations : Gabriela Silveira
Durée du jeu : env. 15 minutes

Un jeu de cartes classique pour 2 à 5 enfants à partir de 4 ans.

CONTENU DU JEU :



40 cartes de monstres



14 cartes spéciales

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

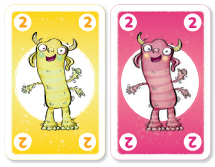
Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur prend 5 cartes dans sa main sans les regarder. Les autres cartes forment la pioche. Retournez la carte du dessus et posez-la face visible au milieu de la table, c'est la pile de défausse.

C'EST PARTI :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune des petits monstres qui commence. Il peut déposer une de ses cartes sur la pile de défausse. Les règles à respecter sont les suivantes : soit la carte est de la **même couleur**, soit elle porte le **même numéro** que la carte située au-dessus de la pile de défausse.



même couleur



même numéro

Tu as une carte qui convient ? Oui : super !
Pose-la face visible sur la pile de défausse.

Non : dommage ! Pioche une carte et garde-la dans ta main avec tes autres cartes. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Attention : dès que tu n'as plus qu'une seule carte en main, crie « Maou » pour que tout le monde le sache ! Si tu oublies de le dire et que quelqu'un te le rappelle, tu dois alors piocher 2 cartes.

C'est au tour du joueur suivant.

ACTIONS AVEC LES CARTES SPÉCIALES

Choix de la couleur
Tu peux placer cette carte sur n'importe quelle carte. Elle te permet de choisir la nouvelle couleur que l'enfant suivant devra respecter pour pouvoir poser une carte.

Changement de sens
Le tour change de sens jusqu'à ce qu'un autre changement de sens se produise. S'il n'y a que deux joueurs, alors l'autre enfant doit passer son tour.

Pioche
L'enfant suivant doit piocher deux cartes et les garder en main. Mais s'il a déjà une carte +1 en main, il peut jouer cette carte et ne pas piocher. L'enfant suivant doit alors tirer 2 cartes, etc.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte en main. Crie « Maou Maou » et la victoire est à toi !

Monster MAU MAU

Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 15 minuten

Een kaartspelklassieker voor 2 - 5 spelers vanaf 4 jaar

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



40 monsterkaarten



14 speciale kaarten

VOOR JULLIE BEGINNEN:

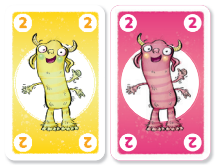
Schud alle kaarten en neem verdekt 5 kaarten in de hand. Houd de overige kaarten als afneemstapel klaar. Draai de bovenste kaart om en leg deze open als aflegstapel in het midden.

AAN DE SLAG:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Het jongste monster onder jullie begint en mag een handkaart op de aflegstapel leggen. Daarbij geldt: de kaart moet **dezelfde kleur** hebben of **hetzelfde getal** weergeven als de bovenste kaart op de aflegstapel.



dezelfde kleur



hetzelfde getal

Heb je een passende kaart gevonden? Ja! Top!
Leg de kaart open op de aflegstapel.

Nee? Jammer! Trek een nieuwe kaart van de afneemstapel en neem ze in je hand. Als de afneemstapel op is, meng dan de aflegstapel en maak een nieuwe afneemstapel.

Let op: Zodra je nog maar één kaart in je hand hebt, roep je ‚Monster!', zodat iedereen dit weet. Vergeet je dit, dan moet je 2 kaarten van de afneemstapel in je hand nemen.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

ACTIES VAN DE SPECIALE KAARTEN

Kleuropties
Deze kaart mag je op elke willekeurige kaart leggen en je een nieuwe kleur wensen die de volgende speler moet leggen.

Richting wijzigen
De spelrichting verandert tot opnieuw een richtingswijziging wordt gespeeld. Bij het spel met twee spelers moet de andere speler een beurt overslaan.

Kaart nemen
De volgende speler moet twee kaarten van de afneemstapel trekken en in de hand nemen. Alleen als de speler al een +1 kaart in de hand heeft, kan hij/zij deze uitspelen en moet hij/zij geen kaart te trekken. De volgende speler moet dan echter 2 kaarten trekken, enz.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel is afgelopen als een speler geen kaarten meer heeft. Roep luid "Monster, monster!" en win het spel!

HABA

Monstruo MAO MAO

Ilustraciones: Gabriela Silveira
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Un clásico juego de cartas para 2-5 jugadores/as a partir de 4 años.

CONTENIDO DEL JUEGO:



40 cartas de monstruos | 14 cartas especiales

ANTES DE EMPEZAR:

Mezclad todas las cartas y coged boca abajo 5 cartas en la mano. Con el resto de las cartas boca abajo formad en el centro una pila para robar. Destapad la primera carta y colocadla boca arriba como pila de descarte.

¡EMPEZAMOS!

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El monstruo más joven empieza y debe colocar una carta de su mano en la pila de descarte. Se siguen las siguientes reglas: La carta debe ser del **mismo color** o mostrar el **mismo número** que la primera carta de la pila de descarte.



mismo color | mismo número

¿Tienes una carta que coincida? Sí: ¡Genial!
Colócala boca arriba en la pila de descarte.

No: Lástima. Coge la primera carta de la pila de robar y añádela a tu mano. Si la pila de robar se ha agotado, mezclad la pila de descarte y forman una nueva pila de robar.

Atención: En cuanto solo tengas una carta en la mano, grita «Mao», ¡para que todo el mundo lo sepa! ¿Te has olvidado? Entonces, debes coger 2 cartas de la pila de robar.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

CARTAS ESPECIALES

Color preferido
Puedes colocar esta carta sobre cualquier otra carta y escoger un nuevo color, que debe colocar el siguiente jugador/a.

Cambio de sentido
El sentido de juego cambia, hasta que se juegue otro cambio de sentido. Si solo jugáis 2 personas, el otro jugador/a pierde el turno.

Coger una carta +1
El siguiente jugador/a debe coger una carta de la pila de robar. Aunque si en la mano tiene una carta +1, puede jugarla y no tiene que coger ninguna carta. Sin embargo, el siguiente jugador/a debe coger 2 cartas, y así sucesivamente.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

El juego finaliza cuando un jugador/a se quede sin cartas en la mano. Entonces dice en voz alta «Mao Mao» y gana el juego.

Mostro MAU MAU

Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: circa 15 minuti

Un gioco di carte classico per 2-5 bambini a partire da 4 anni.

CONTENUTO:



40 carte dei mostri | 14 carte speciali

PRIMA DI COMINCIARE:

Mescolate tutte le carte e prendetene in mano 5 carte a testa, tenendole coperte. Tenete pronte le carte rimanenti come mazzo di pesca. Estraete la carta in cima e sistematela al centro, scoperta, come mazzo degli scarti.

SI COMINCIA:

Giocate a turno in senso orario. Il mostro più giovane tra voi inizia e può posizionare una delle carte che ha in mano sul mazzo degli scarti. Osservare le seguenti regole: La carta deve o essere dello **stesso colore** o mostrare lo **stesso numero** della carta in cima al mazzo degli scarti.



stesso colore | stesso numero

Hai una carta adatta? Sì: Ottimo!
Posizionala scoperta sul mazzo degli scarti.

No: Peccato. Estrai la carta in cima al mazzo di pesca e tienila in mano. Se il mazzo di pesca è esaurito, mescolate il mazzo degli scarti formando così un nuovo mazzo di pesca.

Attenzione: Non appena ti resta in mano una sola carta, grida „Mau", per far sì che tutti lo sappiano! Se te lo dimentichi, devi prendere 2 carte dal mazzo di pesca.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

AZIONI DELLE CARTE SPECIALI

Colore preferito
Puoi posizionare questa carta su qualsiasi carta e decidere il nuovo colore della carta che il bambino successivo deve piazzare.

Cambio di direzione
La direzione di gioco cambia, fino al successivo cambio di direzione. Se si gioca in due, l'altro bambino deve saltare un turno.

Pescare una carta +1
Il bambino successivo deve pescare due carte dal mazzo di pesca e tenerle in mano. Solo se ha già in mano una carta +1, può giocarla e non deve pescare nessuna carta. Il bambino successivo deve però pescare 2 carte, ecc.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco termina non appena uno dei giocatori finisce le carte. Grida forte „Mau Mau" e vinci il gioco!

Monstro MAU MAU

Ilustrações: Gabriela Silveira
Duração do jogo: aprox. 15 minutos

Um jogo de cartas clássico para 2 a 5 crianças a partir dos 4 anos de idade.

O QUE INCLUI:



40 cartas de monstros | 14 cartas especiais

ANTES DE COMEÇAR:

Baralhem todas as cartas e peguem em 5 cartas sem mostrá-las aos outros, e segurem-nas na mão. Disponham as cartas restantes numa pilha de baralho pronta para o jogo. Virem para cima a carta de cima e coloquem-na virada para cima no meio, ois formará a pilha de descarte.

AGORA SIM, VAMOS COMEÇAR:

Joga-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio. O monstrinho mais novo entre vocês começa e pode tirar da mão uma carta e colocá-la na pilha de descarte. Aplica-se o seguinte: A carta tem de ter a **mesma cor** ou o **mesmo número** que a carta de cima na pilha de descarte.



mesma cor | mesmo número

Tens alguma carta que corresponda? Sim: Boa!
Pousa-a virada para cima sobre a pilha de descarte.

Não: Que pena! Tira a carta de cima da pilha de baralho e segura-a na mão. Se a pilha de baralho tiver chegado ao fim, baralhem as cartas da pilha de descarte e formem uma nova pilha de baralho para continuarem a jogar.

Atenção: Assim que só tiveres uma carta na mão, diz em voz alta "Mau", para que todos ouçam! Se te esqueceres de o fazer, tens de pegar em 2 cartas da pilha de baralho para a mão.

Em seguida, joga o jogador seguinte na fila.

AÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS

Cor desejada
Podes colocar esta carta sobre qualquer carta e desejares para ti uma nova cor, à qual o jogador seguinte tem de jogar de modo correspondente.

Mudança de sentido
O sentido do jogo muda até que se jogue de modo a mudar novamente o sentido do jogo. No jogo a dois, o outro jogador tem de deixar passar a sua vez.

Tirar cartas +1
O jogador seguinte tem de tirar uma carta da pilha de baralho para a mão. Só se já tiver uma carta +1 na mão é que pode jogar e não tem de tirar nenhuma carta. Mas o jogador seguinte tem de tirar 2 cartas, etc.

QUANDO TERMINA O JOGO?

O jogo termina assim que um jogador já não tiver mais cartas na mão. Diz em voz alta "Mau Mau" e ganhas o jogo!

HABA