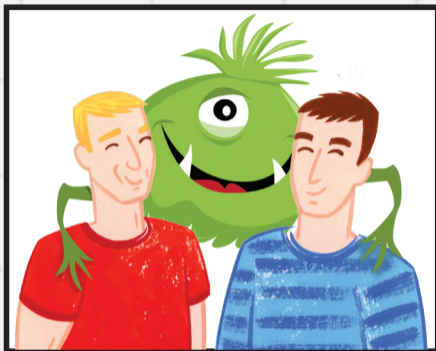


## ECCO GLI AUTORI



Ispirati dalla domanda "chi si papperà l'ultima ciambella?" Ken e Quentin hanno dato fondo alla loro immaginazione e hanno creato **Monster Match**, il gioco in cui si va a caccia di ladri di ciambelle pasticcioni!

## RICONOSCIMENTI

**Autori:** Ken Gruhl e Quentin Weir

**Sviluppo:** Edoardo Kulp e Apinya Ramakomud

**Design:** Linda DeSantis

**Design dei mostri:** Linda DeSantis e Ben Goldman

**Collaboratori:** Kristen Rahman, Dominic Crapuchettes, Rick Butler, Bruce Voge III, Matt Mariani, Satish Pillalamarri

### UN GRAZIE SPECIALE A:

The Kulp, Crapuchettes, Kotecha, Higday, Marlin, Hirsch e la famiglia Fernandez, Jennifer, Sam, Ellie e Bridget Robinson, DJ Mouyard, Linnea Hultman, Aaron Krucoff, Joey Flynn, Luke Rose, Kevin Canha e Maya Bonovich.



**Lolly  
DOGS**

Chi ha mangiato le caramelle?  
I principali sospettati sono cagnolini  
che non sanno resistere alle dolcezze!

NorthStarGames



Prodotto e pubblicato  
da daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia  
Localizzato su licenza di NorthStar Games, LLC  
10605 Concord St., Ste #205  
Kensington, MD 20895

www.dvgames.com  
info@dvgames.com  
Tutti i diritti riservati



Vietata la riproduzione di regole, materiali  
o illustrazioni senza previo consenso scritto.  
Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgames.com

**MONSTER  
MATCH**

REGOLAMENTO



**Benvenuti a Ciambellonia, capitale mondiale delle ciambelle!**

**Abbiamo un problema: i mostri hanno invaso le strade e si stanno pappando tutti i dolci! Aiutateci ad acchiappare questi ladri pasticcioni!**



## CONTENUTO:

55 carte Mostro, 2 dadi, 1 tessera Nessun Mostro.

## SCOPO DEL GIOCO:

Raccogliere carte Mostro per fare più punti possibile.

## PREPARAZIONE

- Metti la tessera Nessun Mostro in mezzo al tavolo.



- Mischia il mazzo di carte e mettile 10, a faccia in su, sparse attorno alla tessera.

- Metti le carte avanzate a faccia in giù come mazzo di pesca.

- Il giocatore che ha più di recente mangiato una ciambella prende i dadi.

## IL GIOCO

1. TIRA I DADI
2. RACCOGLI I MOSTRI INDICATI
3. NESSUNA CORRISPONDENZA?  
Prendi la tessera Nessun Mostro e aggiungi 10 carte
4. PRESE SBAGLIATE
5. FAI PUNTI E PASSA I DADI

## TIRA I DADI

Il giocatore coi dadi li tira sul tavolo. Tutti i giocatori (incluso chi ha tirato), contemporaneamente, cercano i mostri che corrispondono ai risultati dei dadi. Ad esempio:

0



"0 Gambe"  
Trova un mostro senza gambe

3



"3 braccia"  
Trova un mostro con 3 braccia

4



"4 occhi"  
Trova un mostro con 4 occhi

## RACCOGLI I MOSTRI

- Quando trovi un mostro che corrisponde ai risultati dei dadi, mettilo sopra il dito!
- Puoi scegliere un solo mostro per turno. Una volta che tocchi un mostro, non puoi cambiare idea.
- Chi non ha ancora toccato un mostro, può continuare a cercare.
- Il turno finisce quando ogni giocatore sta toccando un mostro, oppure quando non ci sono più mostri corrispondenti.

- Se hai toccato un mostro che corrisponde ai dadi, prendilo e mettilo a faccia in giù davanti a te: fa ora parte delle tue prese. Le ciambelle raffigurate su ogni carta sono i punti che vale.

- **Lascia tutti gli altri mostri sul tavolo. Non aggiungere carte dal mazzo!**

- Passa i dadi al giocatore alla tua sinistra: inizia un nuovo turno!

## NESSUNA CORRISPONDENZA?

- Se dopo aver tirato i dadi non ci sono mostri che corrispondono ai risultati, allora bisogna essere il primo a prendere la tessera Nessun Mostro! Non puoi prendere la tessera dopo che un altro giocatore ha toccato un mostro che corrisponde ai dadi.
- Se prendi la tessera Nessun Mostro quando va fatto, prendi una carta dalla cima del mazzo e aggiungila alle prese come ricompensa. Puoi guardarla ed esultare!
- Lascia gli altri mostri sul tavolo, e aggiungi 10 carte pescate dalla cima del mazzo. Passa i dadi a sinistra: inizia un nuovo turno!



## PRESE SBAGLIATE

Ci sono due modi di sbagliare:

- tocchi un mostro che non corrisponde ai dadi.
- prendi la tessera Nessun Mostro quando non devi.

In entrambi i casi, non hai diritto a nessuna carta Mostro. Al contrario, devi prendere la carta in cima alle tue prese (se ne hai) e rimetterla in gioco sul tavolo.

## FINE DELLA PARTITA

- Quando il mazzo finisce, la partita termina immediatamente. Non si continua a giocare con le carte rimaste sul tavolo: si passa invece subito a contare i punti.
- Per il punteggio, somma tutte le ciambelle sulle carte Mostro che hai nelle prese. Ogni carta vale da 1 a 3 ciambelle.
- Chi ha più ciambelle vince! Se più giocatori sono in parità, vince tra loro chi ha raccolto più carte. Se la parità persiste, comprate qualche ciambella e giocate di nuovo!

