



EN

Collect candies and hoard sweet sugar cubes to win! Whose Munchie Monster will munch the most and also get to gobble up everyone else's candies?

- A** 24 candy cards in 4 colors
- B** 4 Munchie Monsters (trump cards)
- C** 1 Bo (joker)
- D** 8 sugar chips

Setup:
Depending on the number of players, you'll need the following cards:

- A** 2 candy colors and 2 Munchie Monsters of your choice
- B** 3 candy colors and 3 Munchie Monsters of your choice
- C** 4 candy colors and all Munchie Monsters

Shuffle just the candy cards first and distribute them among all the players. Now shuffle the Munchie Monsters (trump cards) and distribute them as well. Distribute the cards one at a time, until each player has seven cards on their hand.

Now also shuffle the sugar chips and place them face down in a pile in the middle of the table. Return one sugar chip to the box without looking at it.

Tip:
Sort the bigger cards toward the back for a better overview and to be able to hold your cards more easily. Younger players can lay their cards out face up on the table.



You're now ready to begin playing!

Gameplay:
Turn the first sugar chip over. This determines the points for the round (1 star, 2 stars, ant). You **don't** want the **ant** because it will steal a sugar chip from you at the end of the game.

The last person to eat a candy starts and plays any card. The other players then take turns to also play exactly one card and place it in the middle.

If a Munchie Monster is played as the first card, then all players, who still have a Munchie Monster, must also play it.



When each player has played a card, compare the card **sizes**. Whoever played the biggest card wins all the candies – so all of the cards currently in the middle. This will be called a “trick” from now on. Take the sugar chip **turned face up**. Place the trick and chip in front of you.

Choosing which card to play:
IF POSSIBLE, everyone must play the same candy color as the first player.



Don't have a suitable card?
Then you have two options:

- Play any other candy color. It doesn't matter how big your card is, you can NEVER win the trick.
- Play a Munchie Monster. If no one plays a bigger Munchie Monster card, then you win the trick.

A new round now begins: Turn over the next sugar chip. The person who won the last trick begins and plays a card.

Example gameplay:
Felix starts and plays a blue candy. Miri doesn't have any blue candies, so decides to play a green candy instead. Sebastian plays the biggest blue candy he has, while Bea decides to play her smallest. Now everyone compares candy sizes: **Felix's blue candy is bigger than all of the others!** So he takes the pile and the sugar chip with one star.



If the cards are similar in size, put the card you think is the biggest on top. If you can't see the other cards, then it is indeed the biggest!

End of the game
Play until no one has any more cards left in their hand, so exactly **seven** rounds. Before you count your stars, take away one sugar chip for each ant you have in front of you. The player with the **most stars** at the end of the game wins. If there's a tie, then you share the victory!

Example scoring:
Felix has one star and one ant at the end of the game, so he doesn't earn any points as the ant steals his only sugar chip away. Miri and Sebastian each have two stars. Bea has a total of three stars, so she wins the game.

Expert play variation with Bo
Remove one color card from game and shuffle Bo (the monster card!) in among the color cards. Bo can be played at any time and wins against **all** trumps and color cards. You always win the trick if you play Bo.



DE

Schnapp dir die Bonbons und sammle süße Zuckerwürfelchen, um zu gewinnen. Wer setzt sein Munchie-Monster besonders schlauein und mampft die Bonbons der anderen weg?

- A** 24 Bonbon-Farbkarten in 4 Farben
- B** 4 Munchie-Monster (Trümpfe)
- C** 1 Bo (Joker)
- D** 8 Zucker-Chips

Vorbereitung:
Je nach Anzahl der Mitspielenden benötigt ihr folgende Karten:

- A** 2 Bonbon-Farben und 2 beliebige Munchie-Monster
- B** 3 Bonbon-Farben und 3 beliebige Munchie-Monster
- C** 4 Bonbon-Farben und alle Munchie-Monster

Mischt zuerst nur die Bonbon-Farbkarten und teilt sie an alle aus. Nun mischt ihr auch die Munchie-Monster (Trümpfe) und teilt diese ebenfalls aus. Seid fair und teilt die Karten so aus, wie sie kommen. Alle haben also je 7 Karten auf der Hand.

Mischt nun auch die Zucker-Chips, und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Einen Zucker-Chip legt ihr ungesehen in die Dose zurück.

Tipp:
Sortiere die größeren Karten auf deiner Hand nach hinten, so hast du einen besseren Überblick und kannst sie einfacher festhalten. Die jüngsten unter euch können ihre Karten auch offen auf den Tisch legen.



Und schon geht's los!

Ablauf:
Dreht den ersten Zucker-Chip um. Dieser bestimmt die Punkte der Runde (1 Stern, 2 Sterne, Ameise). Die **Ameise** wollt ihr **nicht** haben, da sie euch am Ende des Spiels einen Zucker-Chip stibitzt.



Das Kind, das zuletzt eine Süßigkeit gegessen hat, beginnt und spielt eine beliebige Karte. Dann spielen reihum alle anderen ebenfalls genau eine Karte und legen sie in die Mitte.

Wenn du ein Munchie-Monster als erste Karte spielt, müssen alle, die noch ein Munchie-Monster haben, ihres auch spielen.



Wenn alle eine Karte gespielt haben, vergleicht ihr die **Größen** der Karten. Wer die größte Karte gelegt hat, gewinnt den Bonbon-Haufen, also alle Karten, die gerade in der Mitte liegen. Dies wird ab jetzt „Stich“ genannt. Nimm dir auch den **offenen** Zucker-Chip. Lege den Stich und den Chip vor dir ab.



Beim Aussuchen der Karte gilt:
Alle müssen WENN MÖGLICH dieselbe Bonbon-Farbe spielen, die das erste Kind gespielt hat.



Du hast keine passende Karte?
Dann hast du zwei Möglichkeiten:

- Spiele eine beliebige andere Bonbon-Farbe. Egal wie groß deine Karte ist: Du kannst diesen Stich NIE gewinnen.
- Spiele ein Munchie-Monster. Du gewinnst den Stich, falls niemand anderes ein größeres Munchie-Monster spielt.

Jetzt beginnt eine neue Runde: Dreht den nächsten Zucker-Chip um. Das Kind, das den letzten Stich gewonnen hat, beginnt und spielt eine Karte aus.

Beispiel:
„Felix spielt als erster ein blaues Bonbon. Miri hat keine blauen Bonbons und spielt deswegen ein grünes. Sebastian spielt das größte blaue Bonbon, das er hat und Bea spielt lieber ihr kleinstes. Jetzt vergleichen alle die Größen der Bonbons: **Felix Bonbon überdeckt alle anderen blauen!** Also nimmt er sich den Stapel und den aufgedeckten Zucker-Chip mit einem Stern. Er hat jetzt einen Punkt!“



Wenn die Größen der Karten nah beieinander sind, legt die größte Karte nach oben, wenn ihr die anderen nicht sehen könnt, muss das die Größte sein!



Ende des Spiels
Spielt, bis ihr keine Karten mehr auf der Hand habt, also genau **7** Runden. Bevor ihr eure **Punkte zählt**, müsst ihr für jede Ameise, die vor euch liegt, einen Zucker-Chip weglegen. Wer von euch am Ende des Spiels **die meisten Sterne** hat, gewinnt!

Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Beispiel Wertung:
„Felix hat am Ende des Spiels einen Stern und eine Ameise, also keinen Punkt, da die Ameise den Zucker-Chip klaut. Miri und Sebastian haben je 2 Sterne. Bea gewinnt das Spiel, da sie insgesamt 3 Sterne hat.“

Profi Variante mit Bo
Nehmt zufällig eine Bonbon-Farbkarte aus dem Spiel und mischt Bo das Monster in die Farbkarten mit ein. Bo kann jederzeit gespielt werden und gewinnt gegen **alle** Trümpfe und Farbkarten. Spielst du Bo gehört der Stich in jedem Fall dir.



FR

Récupérez les bonbons et les délicieux morceaux de sucre pour l'emporter. Qui utilisera astucieusement son Munchie-Monster et chipera les bonbons des autres ?

- A** 24 cartes Bonbon de 4 couleurs
- B** 4 Munchie-Monsters (atouts)
- C** 1 Bo (super-atout)
- D** 8 jetons Sucre

Mise en place
Selon le nombre de joueurs, préparez les cartes suivantes :

- A** 2 couleurs de bonbons et 2 atouts au choix
- B** 3 couleurs de bonbons et 3 atouts au choix
- C** les 4 couleurs de bonbons et tous les atouts

Commencez par mélanger toutes les cartes Bonbon et distribuez-en le même nombre à chacun. Mélangez ensuite les cartes Munchie-Monster (atouts) et distribuez-en également 1 à chaque joueur. Distribuez les cartes comme elles viennent, face cachée et sans les regarder. Chacun doit donc avoir 7 cartes en main.

Mélangez aussi les jetons Sucre, puis empilez-les face cachée au centre de la table. Remettez-en un dans la boîte sans le retourner.

Conseil :
Placez les plus grandes cartes derrière de manière à avoir une meilleure vision et à mieux les tenir en main. Les plus jeunes d'entre vous peuvent placer leurs cartes, face visible, devant eux.



Le jeu peut commencer.

Déroulement de la partie :
Retournez le premier jeton Sucre. Il indique le gain de la manche (1 étoile, 2 étoiles, 1 fourmi). Vous **devez éviter** la fourmi car elle vous piquera un jeton Sucre à la fin de la partie.



Le dernier à avoir mangé une sucrerie commence et joue une carte au choix de sa main au milieu de la table. Puis tous les autres jouent également une carte de leur main.

Si la première carte jouée est un atout tous ceux qui possèdent encore au moins un atout doivent en jouer un.



Une fois que tout le monde a joué une carte, comparez leur **taille**. Le joueur qui a joué la plus grande carte remporte le tas de bonbons, c'est-à-dire toutes les cartes jouées au milieu de la table. Elles forment désormais un « pli ». En récompense, le vainqueur du pli remporte le jeton Sucre retourné et le place devant lui avec son pli.

Quelle carte jouer ?
Tous les joueurs doivent, SI POSSIBLE, jouer la même couleur de bonbons que le premier joueur.



Si vous n'avez pas de carte Bonbon de cette couleur, vous avez 2 possibilités :

- Jouer une carte Bonbon de n'importe quelle autre couleur. Quelle que soit sa taille, vous ne pouvez JAMAIS gagner ce pli.
- Jouer un Munchie-Monster. Vous remportez le pli si aucun autre joueur n'a joué de Munchie-Monster plus grand.

Un nouveau tour commence : retournez le jeton Sucre suivant. La personne qui a remporté le dernier pli commence et joue une carte.

Exemple de manche :
« Félix a entamé en jouant un bonbon bleu. Marie n'a pas de bleu et décide de jouer un bonbon vert. Sébastien joue le plus grand bonbon bleu qu'il possède et Béa préfère jouer son plus petit. Ils comparent ensuite la taille des bonbons : **le bonbon de Félix recouvre tous les autres ! Il gagne la pile de cartes et le jeton Sucre retourné** indiquant 1 étoile. »



Si les tailles des cartes sont très proches, placez celle que vous pensez être la plus grande au-dessus. Si elle cache les autres, c'est que c'est bien la plus grande !



Fin de la partie
La partie continue jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes en main, soit **7** manches. Avant de compter, vous perdez un jeton Sucre avec une ou deux étoiles par fourmi devant vous. Celui qui possède **le plus d'étoiles** à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité, ces joueurs se partagent la victoire !

Exemple de décompte :
« À la fin de la partie, Félix possède 1 étoile et 1 fourmi et ne marque donc aucun point car la fourmi lui vole son jeton Sucre. Marie et Sébastien ont chacun 2 étoiles. Béa remporte la partie car elle en possède 3. »



Variante avancée avec Bo
Retirez au hasard une carte Bonbon du jeu et remplacez-la par la carte Bo le monstre. Vous pouvez le jouer à tout moment. Il l'emporte sur **tous** les atouts et toutes les autres cartes. Celui qui joue Bo le monstre est sûr de remporter le pli.



« À mes deux petits monstres, Mathilda et Nausicaa, dont les jeux m'ont inspiré celui-ci. Puissions-nous tous préserver un peu de l'inventivité de l'enfance. »

Timothée Decroix



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Warning. Small parts. Choking hazard.
Achtung. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Waarschuwing. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Avvertenza. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



IT

Arraffa caramelle e accumula dolci zollette di zucchero per vincere! Quale tra i vostri mostri mangioni mangiucchierà di più, divorando le caramelle di tutti gli altri?

- A 24 carte caramelle colorate in 4 colori
- B 4 mostri mangioni (briscole)
- C 1 Bo (Jolly)
- D 8 zollette di zucchero

Preparazione:
A seconda del numero di giocatori, usate le seguenti carte:

- A 2 caramelle di 2 colori e 2 mostri mangioni casuali
- B 3 caramelle di 3 colori e 3 mostri mangioni casuali
- C 4 caramelle di 4 colori e tutti i mostri mangioni

Per prima cosa, mescolate solo le carte caramelle colorate e distribuitele a tutti i giocatori. Poi, mescolate anche le carte mostri mangioni (briscole) e distribuitele. È importante essere corretti e distribuire le carte così come capitano. Alla fine, ogni giocatore ha 7 carte in mano.

Mescolate quindi anche i zollette di zucchero e impilatele a faccia in giù al centro del tavolo. Rimettete una delle zollette di zucchero nella scatola senza guardarla.

Suggerimento:
Tenete le carte più grandi che avete in mano in fondo, per avere una visione d'insieme migliore e per poterle tenere in mano più facilmente. I giocatori più piccoli possono anche posare le loro carte scoperte sul tavolo.



E ora siete pronti per giocare!

Svolgimento del gioco:
Rivelate la prima zolletta di zucchero. Questa indica i punti del round (1 stella, 2 stelle o formica). Cercate di non prendere la formica, perché a fine partita vi ruberà una zolletta di zucchero!

Inizia il giocatore che ha mangiato una caramella più di recente, giocando in centro una carta a scelta dalla sua mano. Dopodiché, a turno e in senso orario, tutti gli altri giocatori giocano a loro volta una sola carta al centro del tavolo.

Se una carta mostro mangione viene giocata come prima carta, allora tutti gli altri giocatori che hanno in mano un mostro mangione ne devono giocare uno a loro volta.

Una volta che tutti i giocatori hanno giocato una carta, confrontate le dimensioni delle carte. Chi ha giocato la carta più grande vince tutte le caramelle - tutte le carte in centro - ossia effettua una "presa". Prende anche la zolletta di zucchero a faccia in su. Mette la presa e la zolletta di fronte a sé.

Nella scelta della carta da giocare, ricordate che:
SE POSSIBILE, tutti devono giocare una carta caramella dello stesso colore di quella giocata dal primo giocatore.

Non avete una carta di quel tipo?
Allora avete due possibilità:
1. Giocare una caramella di un qualsiasi altro colore. A prescindere dalla dimensione della tua carta, non potrà MAI vincere questa presa.

oppure
2. Giocare un mostro mangione. Se nessun altro giocatore dovesse giocare una carta mostro mangione più grande, vincerai la presa.

A questo punto, cominciate un nuovo round: rivelate la prossima zolletta di zucchero. Il giocatore che ha vinto la presa precedente inizia e gioca una carta.

Esempio di round:
Felix inizia e gioca una caramella blu. Miri non ha nessuna caramella blu in mano, quindi decide di giocare una caramella verde. Sebastian gioca la caramella blu più grande che ha, mentre Bea decide di giocare la più piccola che possiede. Ora tutti confrontano le dimensioni delle caramelle: la caramella di Felix è più grande di tutte le altre caramelle blu! Quindi Felix prende tutta la pila di carte e la zolletta con una stella. Ora ha un punto!

Se le dimensioni delle carte sono simili, provate a mettere la carta più grande in cima. Se non riuscite a vedere l e altre carte, allora è sicuramente quella più grande!

Fine del gioco
Giocate fino a quando nessuno ha più carte in mano, ossia esattamente sette round. Prima di contare i propri punti, ogni giocatore deve scartare una delle proprie zollette di zucchero per ogni formica che ha davanti a sé. Il giocatore che ha più stelle alla fine del gioco è il vincitore! In caso di parità, la vittoria è condivisa!

Esempio di punteggio:
Alla fine del gioco, Felix ha una stella e una formica, quindi non fa nessun punto, perché la formica gli ruba la zolletta di zucchero. Miri e Sebastian hanno due stelle ciascuno. Bea vince la partita perché ha tre stelle in totale.

Variante esperti con Bo
Rimuovete dal gioco una carta caramella colorata a caso, e al suo posto mescolate nel mazzo la carta di Bo il Mostro. Bo può essere giocato in qualsiasi momento e vince contro tutte le briscole e contro tutte le carte colorate. Se giochi Bo, la presa è sempre tua.

NL

Pak de snoepjes en verzamel zoete suikerklontjes om te winnen. Wie gebruikt zijn Munchie-monster het slimst en eet de snoepjes van de anderen op?

- A 24 snoepkaarten in 4 kleuren
- B 4 Munchie-monsters (troefkaarten)
- C 1 Bo (joker)
- D 8 suikerfiches

Voorbereiding
Afhankelijk van het aantal spelers heb je de volgende kaarten nodig:

- A 2 snoepkleuren en 2 willekeurige troefkaarten
- B 3 snoepkleuren en 3 willekeurige troefkaarten
- C 4 snoepkleuren en alle troefkaarten

Schud eerst alleen de snoepkaarten en deel ze aan iedereen uit. Schud nu ook de Munchie-monsters (troeven) en deel deze ook uit. Verdeel de kaarten met de afbeelding naar beneden, zonder ernaar te kijken Iedere speler heeft dus 7 kaarten in de hand.

Schud nu de suikerfiches en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel. Leg één suikerfiche ongezien terug in het bakje.

Tip:
Doe de grotere kaarten achteraan in je hand, zodat je een beter overzicht hebt en ze gemakkelijker kunt vasthouden. De jongste spelers kunnen hun kaarten ook open op tafel leggen.



En beginnen maar!

Spelverloop:
Draai de eerste suikerfiche om. Deze bepaalt de punten van de ronde (1 ster, 2 sterren, mier). De mier wil je niet hebben, want die pikt aan het eind van het spel een suikerfiche van je.

Het kind dat als laatste een snoepje heeft gegeten, begint en speelt een willekeurige kaart. Daarna spelen alle anderen om de beurt ook precies één kaart en leggen die in het midden.

Als je een troefkaart als eerste kaart speelt, moeten alle spelers die nog een troefkaart hebben, ook een troefkaart spelen.

Als iedereen een kaart heeft gespeeld, vergelijk je de grootte van de kaarten. Wie de grootste kaart heeft gelegd, wint de stapel snoepjes, dus alle kaarten die op dat moment in het midden liggen. Dit wordt vanaf nu 'slag' genoemd. Neem de open suikerfiche. Leg de slag en de fiche voor je neer.



Bij het kiezen van de kaart geldt het volgende:
Iedereen moet, INDIEN MOGELIJK, dezelfde snoepkleur spelen, die het eerste kind heeft gespeeld.

Heb je geen geschikte kaart?
Dan heb je twee mogelijkheden:

1. Speel een willekeurige andere snoep kleur. Hoe groot je kaart ook is: je kunt deze slag NOOIT winnen.

2. Speel een Munchie-monster. Je wint de slag als niemand anders een groter Munchie-monster speelt.

Nu begint een nieuwe ronde: draai de volgende suikerfiche om. De speler die de laatste slag heeft gewonnen, begint en speelt een kaart.

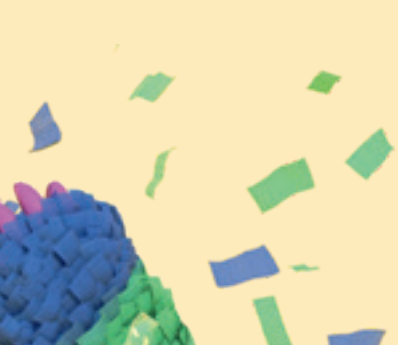
Voorbeeld kaarten spelen:
„Tim heeft als eerste een blauw snoepje gespeeld. Mila heeft geen blauw snoepje en besluit een groen snoepje te spelen. Sebastiaan speelt het grootste blauwe snoepje dat hij heeft en Lea speelt liever haar kleinste. Nu vergelijken ze allemaal de grootte van de snoepjes: Tims snoepje bedekt alle andere! Dus neemt hij de stapel en de onbedekte suikerfiche met een ster.”

Als de kaarten ongeveer even groot zijn, leg je de grootste kaart bovenop. Als je de andere kaarten niet kunt zien, moet dat de grootste zijn!

Einde van het spel
Speel tot niemand meer kaarten in zijn hand heeft, dus precies 7 rondes. Voordat jullie gaan tellen, moeten jullie voor elke mier die voor je ligt een suikerfiche neerleggen. De speler die aan het einde van het spel de meeste sterren heeft, wint. Bij een gelijkspel delen jullie de overwinning!

Voorbeeld van een beoordeling:
„Tim heeft aan het einde van het spel een ster en een mier, dus hij verdient geen punten omdat de mier zijn suikerfiche steelt. Mila en Sebastiaan hebben 2 sterren. Lea wint het spel omdat ze in totaal 3 sterren heeft.”

Professionele versie met Bo
Neem willekeurig een kleurenkaart uit het spel en meng Bo het monster tussen de kleurenkaarten. Het monster kan op elk moment worden gespeeld en wint van alle troeven en kleurenkaarten. Als je het monster speelt, is de slag in ieder geval voor jou.



ES

Coge caramelos y acumula dulces azucarillos para ganar. ¿Quién utilizará mejor a su monstruo glotón y se jalará los caramelos de los demás?

- A 24 cartas de caramelo de 4 colores diferentes
- B 4 monstruos glotones (ases)
- C 1 Bo (comodín)
- D 8 fichas de azúcar

Preparación:
Según el número de jugadores necesitaréis las siguientes cartas:

- A 2 colores de caramelo y 2 monstruos glotones de vuestra elección
- B 3 colores de caramelo y 3 monstruos glotones de vuestra elección
- C 4 colores de caramelo y todos los monstruos glotones

Primero, mezclad solo las cartas de caramelo y repartidlas a todos los jugadores. A continuación, mezclad también las cartas de monstruos glotones (ases) y repartid una a cada jugador. Sed justos y repartid las cartas en el orden en el que salgan. Así, cada jugador tendrá 7 cartas en la mano.

Mezclad también las fichas de azúcar y colocadlas en un montón bocabajo en el centro de la mesa. Poned una ficha de azúcar (sin mirarla) en la caja de nuevo.

Consejo:
Pon las cartas más grandes de tu mano en la parte de atrás, así podrás tener una mejor visión general de todas y podrás sujetarlas mejor. Los más pequeños también pueden poner sus cartas bocarriba sobre la mesa. ¡Y empezamos!



Desarrollo:
Dadle la vuelta a la primera ficha de azúcar. Esta determinará los puntos de la ronda (1 estrella, 2 estrellas, hormiga). Mejor que no os salga la hormiga, porque os birlará un azucarillo al final de la partida.

Empieza jugando una carta cualquiera el niño que haya sido el último en comer un dulce. Luego, por turnos, todos los demás jugadores juegan una carta y la ponen en el medio.

Si tú juegas un as como primera carta, todos los demás que aún tengan ases deberán también jugar uno.

Cuando todos hayan jugado una carta, comparad el tamaño de las cartas. Quien haya jugado la carta más grande se lleva el montón de caramelos (o sea, todas las cartas) que haya en el medio. A partir de ahora llamaremos a esto «baza». El que ha ganado coge la ficha de azúcar revelada y la pone delante suyo junto con la baza.

A la hora de elegir carta hay que tener en cuenta:
Todos deben jugar el mismo color de caramelo que haya jugado el primer niño, SI ES POSIBLE.



¿No tienes ninguna carta válida? Entonces tienes dos opciones:

1. Juega cualquier otro color de caramelo. No importa lo grande que sea la carta, NO podrás ganar este bote.
2. Juega un monstruo glotón. Ganas la baza si nadie juega otro monstruo glotón más grande.

Ahora empieza una nueva ronda: dadle la vuelta a la siguiente ficha de azúcar. Empieza el jugador que haya ganado la última baza y juega una carta.

Ejemplo de jugar cartas:
«Diego juega primero un caramelo azul. Miriam no tiene uno azul y decide jugar un caramelo verde. Javi juega su caramelo azul más grande y Bea prefiere jugar su caramelo más pequeño. Ahora todos comparan el tamaño de sus caramelos: ¡el de Diego cubre a todos los demás! De manera que se lleva la baza y la ficha de azúcar revelada, que tiene 1 estrella.»

Si el tamaño de las cartas es similar, poned la carta más grande en la parte superior; si no podéis ver las demás cartas, ¡esa debe ser la más grande!

Fin de la partida
Seguid jugando hasta que nadie tenga más cartas en la mano, o sea 7 rondas. Antes de contar, tendréis que apartar un azucarillo por cada hormiga que tengáis delante vuestro.

El que tenga mayor número de estrellas al final de la partida será el ganador. En caso de empate, ¡compartís la victoria!

Ejemplo de puntuación:
«Diego tiene una estrella y una hormiga al final de la partida, así que no obtiene ningún punto, porque la hormiga cancela la ficha de azúcar. Miriam y Javi tienen 2 estrellas. Bea gana la partida, pues tiene 3 estrellas en total.»

Variante profesional con Bo
Escoged un color de carta al azar y mezclad al monstruo Bo junto con ellas. El monstruo puede ser jugado en todo momento y gana contra todas las cartas y ases. Si juegas el monstruo, te quedas la baza en todos los casos.

PT

Digitaliza o QR code para acceder às regras em Português.

Game Design: Timothée Decroix
Illustration: AJ Jefferies · Logo: Jonathan Ball
Art Direction: Ingrid Rieger
Technical Development: Ina Franz
Game Development: Kimberly Wichniarz

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB
Ravensburger North America Inc.
PO Box 9333 · Seattle WA 98109 · USA
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
©2026
ravensburger.com/service

