

# MONSTER



2-4



7+



15 - 20



- Anleitung



- Rules



- Règles



- Regole







### Eine neue Art des Spielens!

Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.



### A new way to play!

Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



### Jouer autrement

Découvrez les jeux de société LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les jeux de société LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



### Un nuovo modo di giocare!

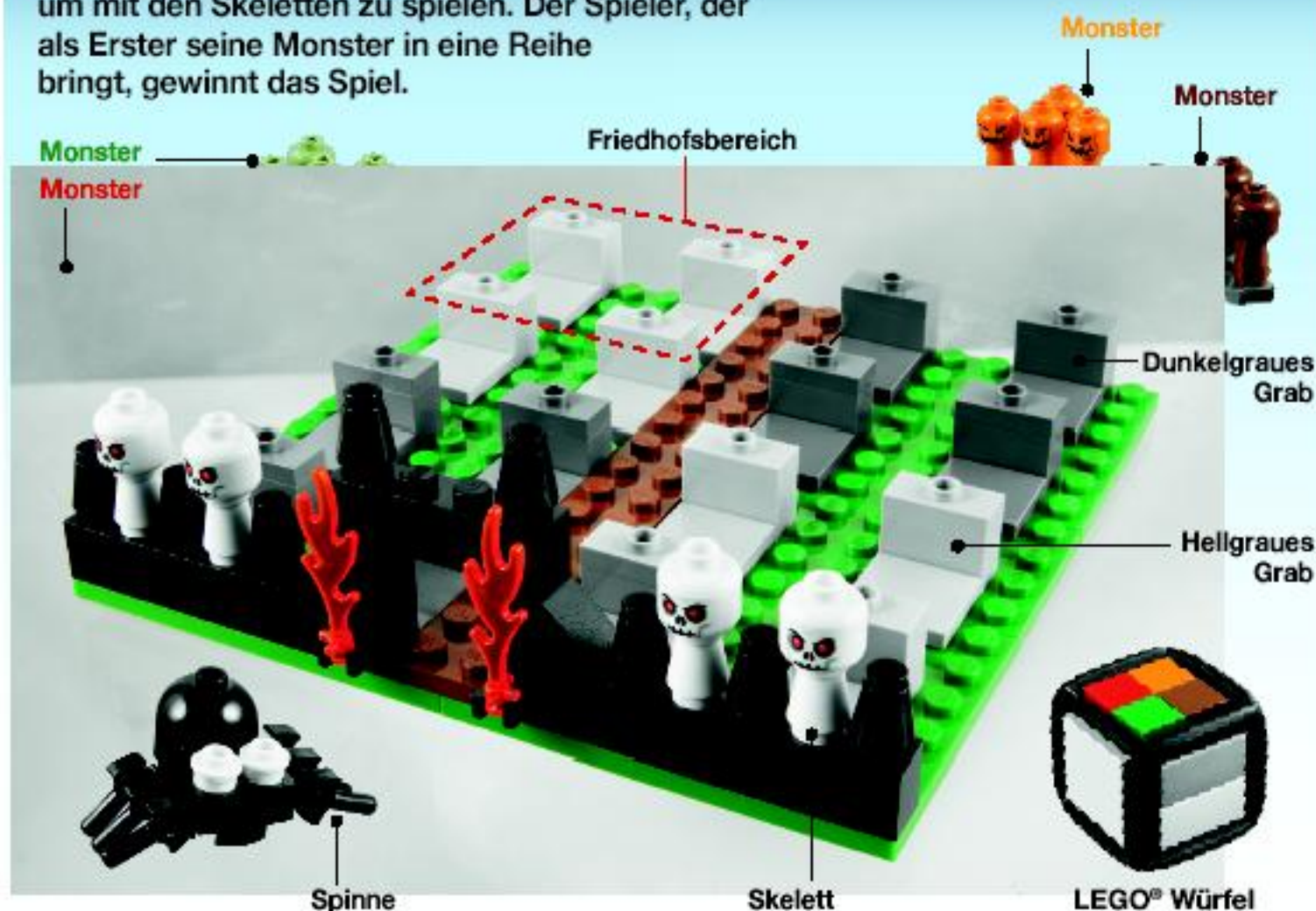
Vi presentiamo LEGO® Games, la prima collezione al mondo di giochi da tavolo che potrai costruire personalmente e modificare. Con l'esclusivo Dado LEGO modificabile, LEGO Games è un nuovo modo di divertirsi e giocare con amici e familiari.







Nachts treffen sich die Monster auf dem Friedhof, um mit den Skeletten zu spielen. Der Spieler, der als Erster seine Monster in eine Reihe bringt, gewinnt das Spiel.



## Spielziel

Bringt als Erster vier Monster eurer Farbe in eine Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) und lasst euch dabei von den Skeletten helfen. Aber achtet auf die Spinne! Sie wird versuchen, eure Monster zu vertreiben.

## Spielvorbereitung

Baut das Spiel auf, indem ihr der LEGO® Bauanleitung folgt, die diesem Spiel beiliegt. Dabei lernt ihr nicht nur die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen, sondern auch, wie ihr sie verwenden könnt. Ihr habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die unten abgebildeten Plättchen auf den LEGO Würfel:



*In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.*

Vor jedem neuen Spiel baut ihr das Spielfeld wieder so auf, wie es oben und auf der letzten Seite der Bauanleitung abgebildet ist.

Jeder Spieler nimmt sich vier Monster einer Farbe.



# SPIELEN

## Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, würfelst du und führst eine der folgenden Aktionen aus:



### Hellgraues Grab

Zieh eines deiner Monster auf ein freies hellgraues Grab.  
Ist kein hellgraues Grab frei, musst du aussetzen.



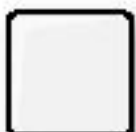
### Dunkelgraues Grab

Zieh eines deiner Monster auf ein freies dunkelgraues Grab.  
Ist kein dunkelgraues Grab frei, musst du aussetzen.



### Beliebiges Grab

Zieh eines deiner Monster auf ein freies Grab.  
Ist kein Grab mehr frei, musst du aussetzen.



### Skelett (Joker)

Zieh mit einem Skelett auf ein freies Grab. Skelette sind Joker und zählen für jeden Spieler als Monster seiner Farbe. Du kannst also z. B. mit 2 Monstern deiner Farbe und 2 Skeletten gewinnen, sofern sie in einer Reihe stehen.



### Monstertausch

Nimm ein Monster eines beliebigen Mitspielers vom Friedhof und stell eines deiner Monster auf das freigewordene Grab. Du kannst entweder ein Monster versetzen, das sich bereits auf dem Friedhof befindet oder ein neues Monster ins Spiel bringen.



### Spinnensprung

- Zieh mit der Spinne in einen anderen Friedhofsbereich. Jeder Friedhofsbereich besteht aus 4 Gräbern der gleichen Farbe.
- Alle Monster, die sich in diesem Bereich befinden, also auch deine eigenen, gehen an ihre Besitzer zurück.
- Skelette bleiben stehen.
- Ihr dürft Monster in den Bereich setzen, in dem sich die Spinne bereits befindet. Die Monster werden nur vertrieben, wenn die Spinne plötzlich auftaucht.

## Spielende

Du gewinnst, sobald du eine Vierer-Reihe gebildet hast, in der sich mindestens ein Monster deiner Farbe befindet.

*Diese Kombinationen sind möglich:*

*4 Monster deiner Farbe,*

*3 Monster deiner Farbe und 1 Skelett,*

*2 Monster deiner Farbe und 2 Skelette,*

*1 Monster deiner Farbe und 3 Skelette.*



**Die LEGO® Neigung**  
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.





## DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spielfeld, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Am besten probierst du nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, **VOR** jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.



### 1) Skelett-Schreck

Skelette sind keine Hilfe mehr. Ganz im Gegenteil: Sie **BLOCKIEREN** dich! Würfelst du weiß, hast du zwei Möglichkeiten:

- Stelle ein Skelett deiner Wahl auf ein freies Grab und blockiere damit die komplette Reihe und Spalte, in der es sich befindet **ODER**
- Stelle ein Skelett auf ein Monster deiner Wahl. Dieses Monster kann nicht gezogen oder ausgetauscht werden und wird auch nicht von der Spinne vertrieben. Es darf erst wieder ziehen, wenn sein Besitzer ebenfalls weiß würfelt und das Skelett wieder entfernt.



### 2) Freundliche Spinne

Würfelst du schwarz, wird die Spinne zu deinem Freund. Versetzt du sie in einen anderen Friedhofsbereich, vertreibt sie nur die Monster deiner Mitspieler, nicht deine eigenen.



### 3) Monstertausch

- Stelle eines deiner Monster auf ein beliebiges Grab **ODER**
- Vertausche zwei **BELIEBIGE** Monster miteinander, die sich bereits auf dem Friedhof befinden. Danach muss eines dieser Monster auf einem hellgrauen, das andere auf einem dunkelgrauen Grab stehen.

## Erfinde deine eigenen Spielregeln

Trau dich, neue Spielregeln zu erfinden. Wenn sie gut funktionieren, kannst du sie unter [spiele.LEGO.de](http://spiele.LEGO.de) veröffentlichen. Hier siehst du auch, was andere Spieler erfunden haben. Vielleicht ist etwas dabei, das du auch gerne ausprobieren möchtest.

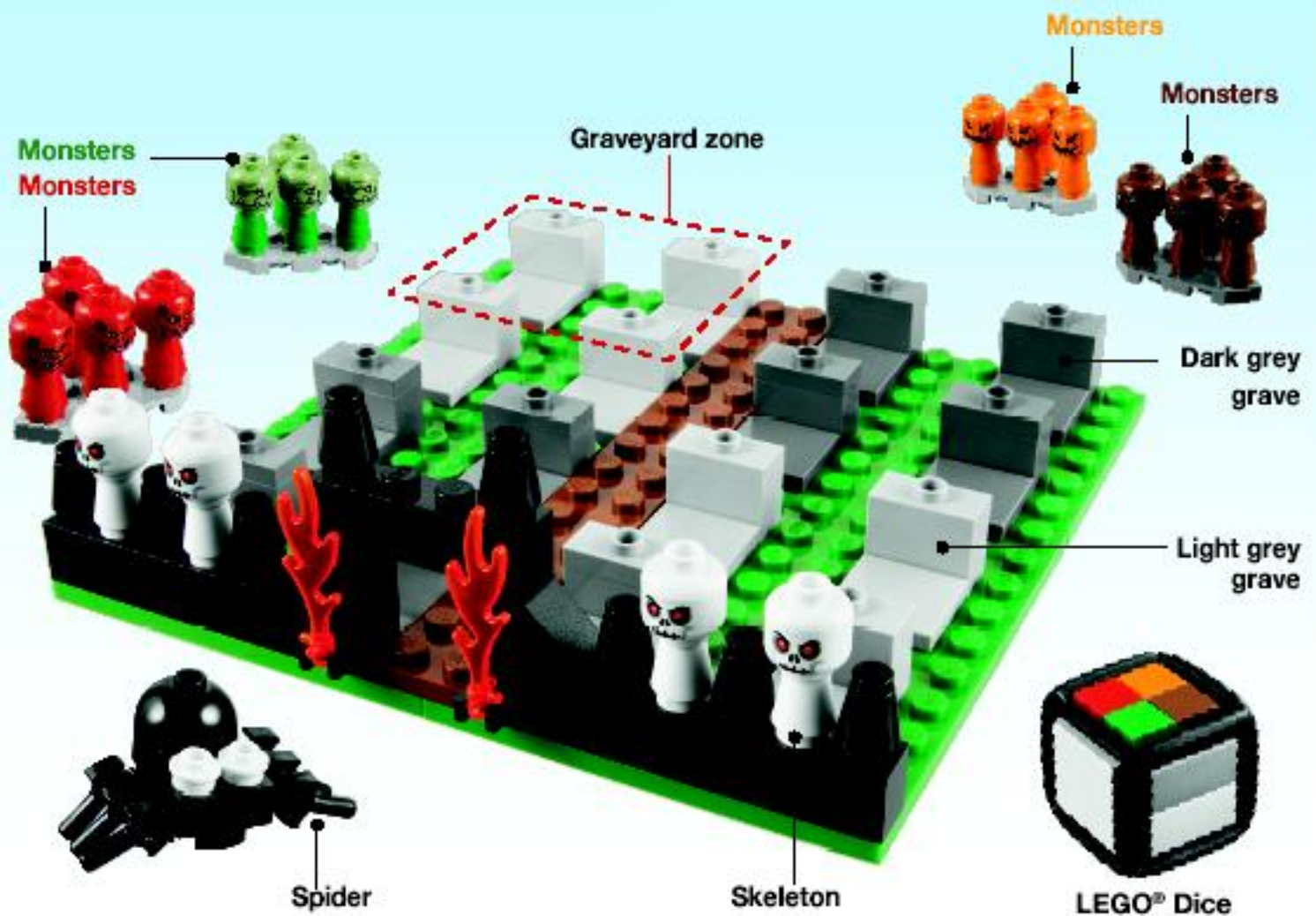
## Besuche unsere Homepage

Auf [spiele.LEGO.de](http://spiele.LEGO.de) findest du u.a. kurze Filme, die zeigen, wie die einzelnen LEGO Spiele gespielt werden sowie tolle Vorschläge, wie du sie nach Lust und Laune verändern kannst.



# BUILD

Night has fallen in the graveyard and the monsters have come out to play with the skeletons. The first to get four of their monsters in a row wins.



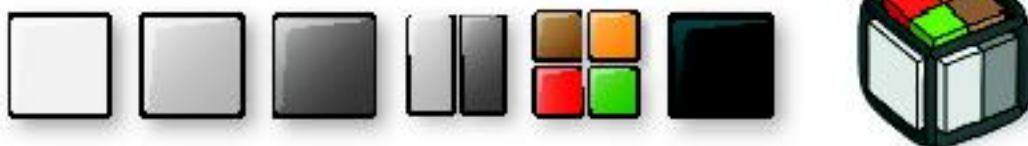
## Aim of the game

The first to get four-in-a-row using your monsters and the skeleton jokers wins the game. But beware the big black spider – it will try to scare your monsters away.

## Building the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

Build the LEGO Dice using the coloured sides shown below:



Before each new game, reset the game to match the picture above, or the last page of the building instructions.

*This set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice*

Before beginning, each player selects a colour and takes a team of four monsters.



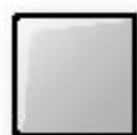
# PLAY



## Playing the game

The youngest player starts first. Play then continues clockwise.

Each turn a player rolls the LEGO® Dice and does one of the following:



### Light grave

Place or move one of your monsters onto a light grey grave.  
If a light grey grave is not available, you lose your turn.



### Dark grave

Place or move one of your monsters onto a dark grey grave.  
If a dark grey grave is not available, you lose your turn.



### Any grave

Place or move one of your monsters onto any available grave of your choice.  
If a grave is not available, you lose your turn.



### Skeleton jokers

Place one skeleton joker onto any empty grave of your choice. Skeleton jokers count for every player as a monster of their colour and every player can combine them with his or her monsters to make four-in-a-row.



### Graveyard shift

Take one monster of another player off the board and replace it with one of your monsters which is already on the board or not yet on the board.



### Spider Jump

- Move the spider to a new graveyard zone. A graveyard zone consists of four graves of the same colour in a corner of the game board.
- When the spider jumps into a new graveyard zone, ALL monsters in that zone are scared off and returned to their players.
- Skeletons are not scared off by the spider and remain where they are.
- On their turn players can still place or move their monsters into a graveyard zone occupied by the spider. The spider only scares monsters away when it jumps.

## Winning the game

The first player to get four-in-a-row wins! You can also win using the two diagonal lines on the board, and any combination of your monsters and skeleton jokers:

*4 x same colour monster*

*3 x same colour monsters and 1 x skeletons.*

*2 x same colour monster and 2 x skeletons*

*1 x monster and 3 x skeletons*



### The LEGO tilt

*The best way to pick up your LEGO pieces is by tilting them before you pick them up.*



# CHANGE

## YOUR GAME – YOUR RULES

The LEGO® Dice gives you the freedom to change the game and make it your own. You can change the playing area, the pieces and even the rules. Every little change makes it more and more YOUR game.

The secret to changing a game is to change only one thing at a time. That way, you can see if the change makes the game more fun. If it does, keep it and then try another.

Changing a game is always more fun when done together. That way everyone knows the rules and knows what is being changed. Remember to make sure everyone playing is aware of any new rules **BEFORE** you start playing.

Now that you know how to play the game using our rules, try one of the following suggestions to change the game, and then try to make one of your own.



### 1) Skeleton blocker

Skeletons are no longer jokers, now they **BLOCK** the way.

When rolling white, players now have two options to choose from:

- Place a skeleton blocker onto one of the empty graves to block it and any rows connected to the skeleton blocker, **OR**
- Place a skeleton blocker on top of a monster. Monsters stuck under a skeleton blocker cannot be scared away by the spider, moved or exchanged by another player until the skeleton blocker is removed by a player rolling white.



### 2) Friendly spider

What if the spider became your friend when you rolled black?

Now when the spider jumps into a new zone it only scares away the other players' monsters – not your own.



### 3) Exchange places

Place one of your monsters onto any available grave, **OR** swap the locations of ANY two monsters already on the board. One has to be on a light grey grave and the other on a dark grey grave.

## Invent and share your own rules

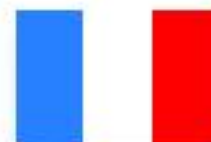
Challenge yourself and see what new rules you can create. If they work, upload your "house rules" of the game to [games.LEGO.co.uk](http://games.LEGO.co.uk) and share it with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules

## Go online!

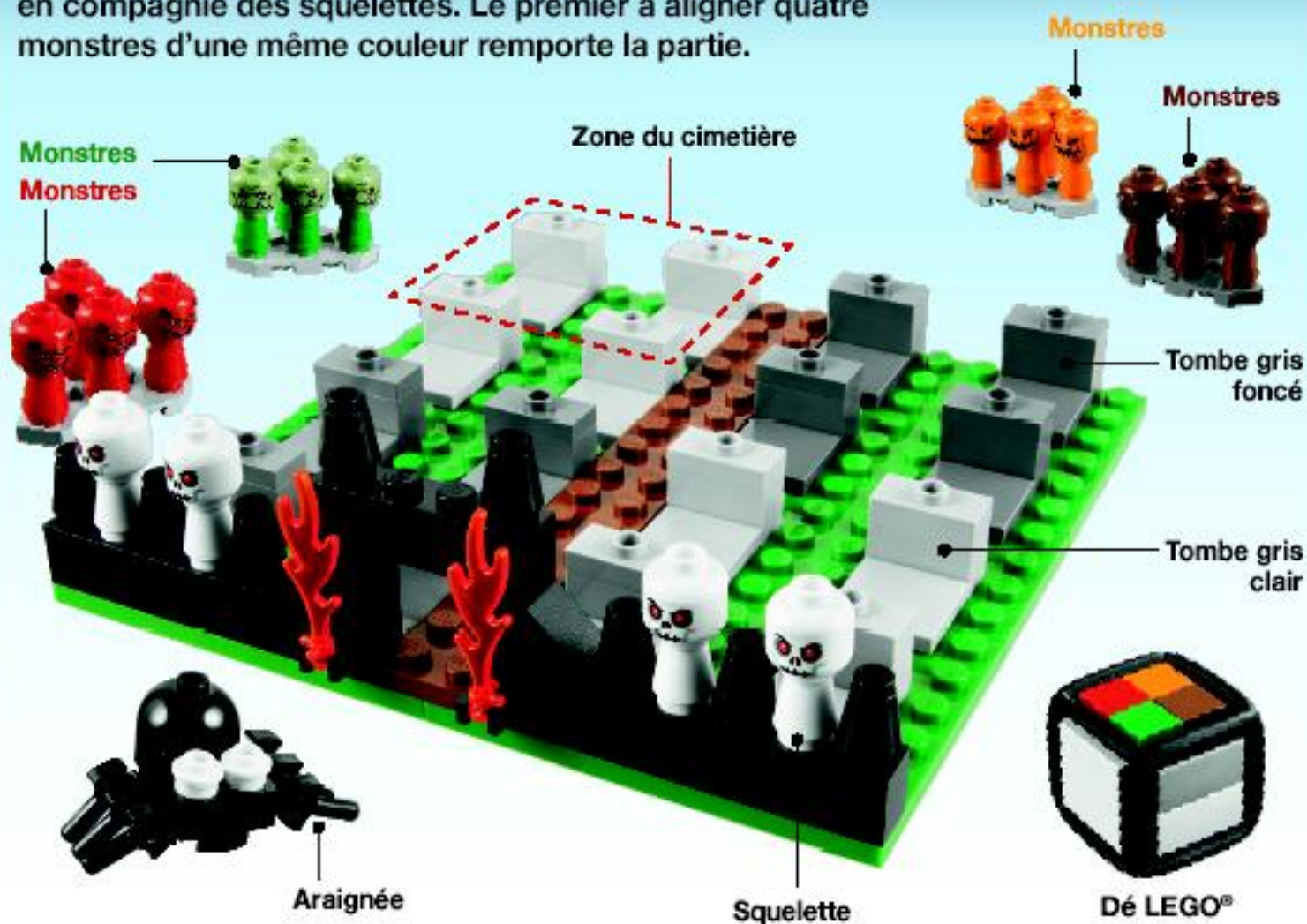
[games.LEGO.co.uk](http://games.LEGO.co.uk) is packed with cool features. There is a short video showing you how to play the game, and all of the other exciting LEGO Games. You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your games.



# CONSTRUIRE



La nuit est tombée sur le cimetière et les monstres sont sortis jouer en compagnie des squelettes. Le premier à aligner quatre monstres d'une même couleur remporte la partie.



## But du jeu

Le premier qui aligne 4 monstres d'une même couleur remporte la partie. Les squelettes peuvent servir de joker et remplacer un monstre ! Mais attention à l'araignée noire géante ! Elle va tenter de faire fuir vos monstres.

## Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :

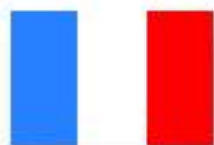


Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme sur l'image ci-dessus ou celle figurant à la dernière page de la notice de montage.

Avant de commencer, chaque joueur choisit une couleur et prend une équipe de 4 monstres.





# JOUER

## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu :



### Tombe claire

Placez ou déplacez un de vos monstres vers une tombe gris clair.  
Si aucune tombe gris clair n'est libre, passez votre tour.



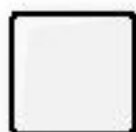
### Tombe foncée

Placez ou déplacez un de vos monstres vers une tombe gris foncé.  
Si aucune tombe gris foncé n'est libre, passez votre tour.



### Tombe au choix

Placez ou déplacez un de vos monstres vers une tombe libre de votre choix.  
Si aucune tombe n'est libre, passez votre tour.



### Squelette (joker)

Placez un joker squelette sur une tombe vide de votre choix. Un joker peut être utilisé par n'importe quel joueur pour remplacer un monstre de sa couleur. Le joker peut être combiné avec les autres monstres du joueur pour aligner 4 pions. Attention ! Le joker peut aussi servir aux autres joueurs !



### Tombe piégée

Retirez un monstre adverse du plateau et remplacez-le par un de vos propres monstres (déjà sur le plateau ou non).



### Saut de l'araignée

- Déplacez l'araignée vers une nouvelle zone du cimetière. Une zone du cimetière se compose de quatre tombes de la même couleur dans un des 4 coins du plateau de jeu.
- Lorsque l'araignée est placée sur une nouvelle zone du cimetière, TOUS les monstres se trouvant dans cette zone sont effrayés et sont repris par leurs joueurs. Les squelettes n'ont pas peur de l'araignée et restent où ils sont.
- Quand vient leur tour, les joueurs peuvent placer ou déplacer des monstres sur une zone du cimetière déjà occupée par l'araignée. L'araignée n'effraie les monstres qu'au moment où elle saute.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui aligne quatre monstres a gagné ! L'alignement peut aussi se faire sur les deux diagonales du plateau et peut comporter une combinaison de monstres de votre couleur et de jokers squelettes. Les combinaisons suivantes sont valables :

*4 monstres de la même couleur*

*3 monstres de la même couleur et 1 squelette.*

*2 monstres de la même couleur et 2 squelettes*

*1 monstre et 3 squelettes*

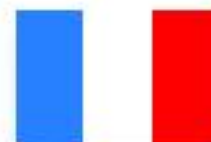


### Astuce LEGO

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



# CHANGER



## VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !



### 1) Spectres de pierre

Les squelettes ne sont plus des jokers, mais **BLOQUENT** le passage.

Les joueurs ont maintenant deux options lorsque le dé indique Blanc :

- Placer un squelette sur une des tombes vides pour la bloquer ainsi que la rangée et la colonne passant par cette tombe **OU**
- Placer un squelette au-dessus d'un monstre. Les monstres bloqués sous un squelette ne peuvent pas être chassés par l'araignée, déplacés ni échangés par un adversaire tant qu'un joueur ne retire pas le squelette en obtenant Blanc en lançant le dé.



### 2) Araignée amie

Et si l'araignée devenait votre amie lorsque le dé indique Noir ?

Maintenant, lorsque l'araignée saute sur une nouvelle zone, elle n'effraie que les monstres adverses – pas les vôtres.



### 3) Changement de place

Placez un de vos monstres sur une tombe disponible **OU** échangez les places de deux monstres quelconques déjà présents sur le plateau. Un des deux monstres doit être sur une tombe gris clair et l'autre sur une tombe gris foncé.

## Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur [jeux.LEGO.fr](http://jeux.LEGO.fr) pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

## Rendez-vous sur notre site Internet !

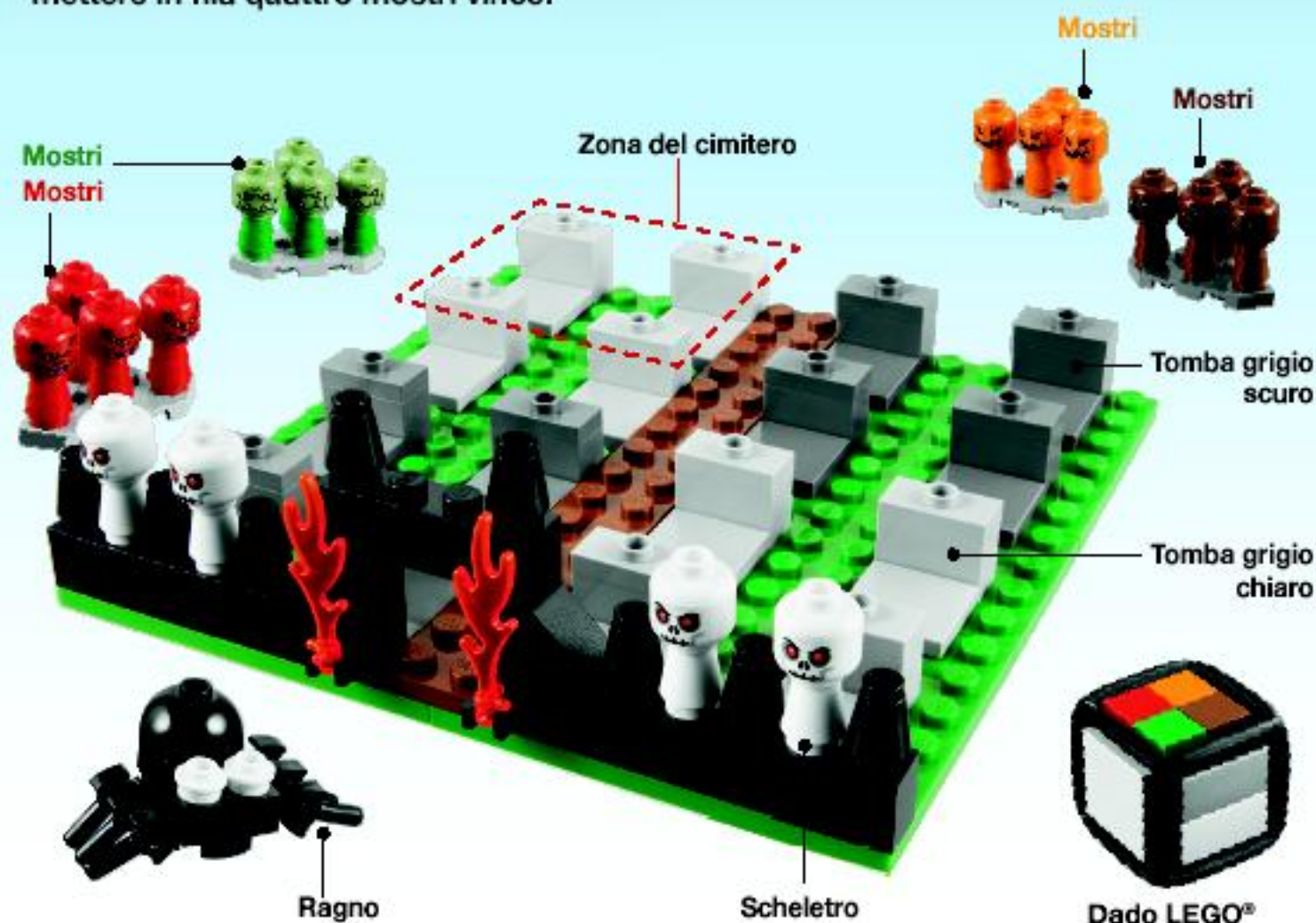
Le site [jeux.LEGO.fr](http://jeux.LEGO.fr) regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !





# COSTRUISCI

La notte è scesa sul cimitero e i mostri sono arrivati per giocare con gli scheletri. Il primo giocatore a mettere in fila quattro mostri vince!



## Scopo del gioco

Vince il gioco chi riesce a mettere in fila per primo quattro mostri, utilizzando gli scheletri jolly. Attenzione al ragno nero... spaventerà i mostri!

## Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®. La costruzione del gioco consente di familiarizzare con i pezzi, agevolando la ricostruzione o la successiva modifica delle regole.

Costruisci il Dado LEGO utilizzando i quadrati colorati illustrati sotto:



La confezione include uno strumento per rimuovere le facce colorate del Dado LEGO.

Prima di iniziare una nuova partita, disponi nuovamente tutti gli elementi come illustrato nell'ultima pagina delle istruzioni.

Prima di giocare, ciascun giocatore sceglie un colore e il relativo team di quattro mostri.





## Regole del gioco

Il gioco inizia con il giocatore più giovane e prosegue in senso orario.

Dopo aver tirato il Dado LEGO®, ciascun giocatore ha le seguenti opzioni:



### Tomba chiara

Posiziona o sposta uno dei mostri su una tomba di colore grigio chiaro.  
Se non ci sono tombe grigio chiaro disponibili, perdi il turno.



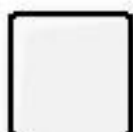
### Tomba scura

Posiziona o sposta uno dei mostri su una tomba di colore grigio scuro.  
Se non ci sono tombe grigio scuro disponibili, perdi il turno.



### Qualsiasi tomba

Posiziona o sposta uno dei mostri su una qualsiasi delle tombe disponibili.  
Se non ci sono tombe disponibili, perdi il turno.



### Scambio al cimitero

Togli uno dei mostri di un altro giocatore dal tabellone e sostituisilo con uno dei tuoi mostri, prendendolo tra quelli già sul tabellone o tra quelli non ancora utilizzati.



### Scheletri jolly

Posiziona uno scheletro jolly su una tomba vuota. Gli scheletri jolly contano come un mostro del colore corrispondente a quello del giocatore che sta muovendo e possono essere combinati con i mostri per metterne in fila quattro.



### Il salto del ragno

- Sposta il ragno in una nuova zona del cimitero. Una zona consiste di quattro tombe dello stesso colore in un angolo del tabellone di gioco.
- Quando il ragno salta in una nuova zona del cimitero, TUTTI i mostri in quella zona si spaventano e ritornano dai loro giocatori. I ragni non spaventano gli scheletri, che rimangono al loro posto.
- Al proprio turno, i giocatori possono ancora posizionare o spostare i propri mostri nella zona del cimitero occupata dal ragno. Il ragno spaventa i mostri solo quando salta.

## Chi vince?

Il primo giocatore a mettere in fila quattro mostri del suo colore! È possibile utilizzare le due linee diagonali sul tabellone e qualsiasi combinazione di mostri e scheletri jolly:

*4 mostri dello stesso colore.*

*3 mostri dello stesso colore e 1 scheletro.*

*2 mostri dello stesso colore e 2 scheletri.*

*1 mostro e 3 scheletri*



### Rimozione dei pezzi LEGO

*Per rimuovere i pezzi LEGO dal tabellone di gioco in modo più semplice, inclinarli prima leggermente.*





# MODIFICA

## GIOCA A MODO TUO

Il Dado LEGO® consente di cambiare completamente il gioco, modificando, per esempio, l'area di gioco, i pezzi e perfino le regole. In questo modo è possibile personalizzare il gioco secondo i propri gusti.

Si raccomanda tuttavia di cambiare solo un elemento per volta, per vedere se il gioco è più divertente con le nuove regole. Dopodiché, puoi provare a modificare un altro aspetto.

Cambiare le regole del gioco è più divertente se lo si fa assieme. In questo modo, tutti i giocatori saranno a conoscenza delle nuove regole. Ovviamente, **PRIMA** di iniziare a giocare, assicurati che tutti i giocatori conoscano le nuove regole.

Qui di seguito riportiamo alcuni suggerimenti su come modificare le regole. Provale e poi cerca di inventarne di nuove.



### 1) Blocco scheletrico

Gli scheletri non sono più jolly, ma rivestono la funzione di "blocco".

Se esce il riquadro bianco tirando il dado, i giocatori hanno ora due opzioni:

- Posizionare uno scheletro su una delle tombe vuote per bloccarla e bloccare le fila ad essa collegate, **OPPURE**
- Posizionare uno scheletro su un mostro. I mostri sotto gli scheletri non possono essere spaventati dal ragno, spostati o scambiati da un altro giocatore, fino a quando il blocco non viene rimosso da un altro giocatore che ottiene il bianco al tiro di dado.



### 2) Il ragno amico

E se il ragno diventasse tuo amico e tu tirassi il nero?

Ora, quando il ragno salta in una nuova zona, spaventa solo i mostri degli altri giocatori, non i tuoi.



### 3) Scambio di posizione

Posiziona uno dei mostri su una tomba disponibile **OPPURE** scambia di posizione due mostri qualsiasi già presenti sul tabellone. Uno deve essere su una tomba grigio chiaro e un altro su una tomba grigio scuro.

## Inventa e condividi le tue regole

Cimentati nella creazione di nuove regole e quindi caricale sul sito [giochidatavolo.LEGO.it](http://giochidatavolo.LEGO.it) per condividerle con altri appassionati del gioco. Oppure guarda quali regole sono state create da altri e prova ad applicarle al tuo gioco

## Visita il sito [giochidatavolo.LEGO.it](http://giochidatavolo.LEGO.it) !

Sul sito [giochidatavolo.LEGO.it](http://giochidatavolo.LEGO.it) troverai tantissime cose da fare. Un breve video illustra le regole del gioco e potrai inoltre visionare tanti altri entusiasmanti giochi LEGO, senza dimenticare i suggerimenti su come costruire e modificare i tuoi giochi.



**FREE! GRATIS! GRATUIT!**



**club**  
MAGAZINE™

**www.LEGOclub.com**



**00800 5346 5555\***



**1-866-534-6258 • 1-877-518-5346**

US & Canada only

Canada seulement

\* Free phone. Mobile charges may apply. \* Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.  
\* Gebührenfrei. Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können anfallen. \* Gratis telefoonnummer voor vastlijn.  
\* Deber est gratis llamar, por du ringer fra fasttelefon. \* Det er gratis, når du ringer fra en fast telefon.



VISIT THE WORLD'S  
BIGGEST LEGO® SHOP!

**www.LEGOshop.com**





3835  
Robo Champ  
2-3 6+ 10-15



3836  
Magikus  
2-4 6+ 10-20



3837  
Monster 4  
2-4 7+ 15-20



3838  
Lava Dragon  
2-4 7+ 15-25



3839  
Race 3000  
2-4 7+ 20-30



3840  
Pirate Code  
2-4 8+ 15-25



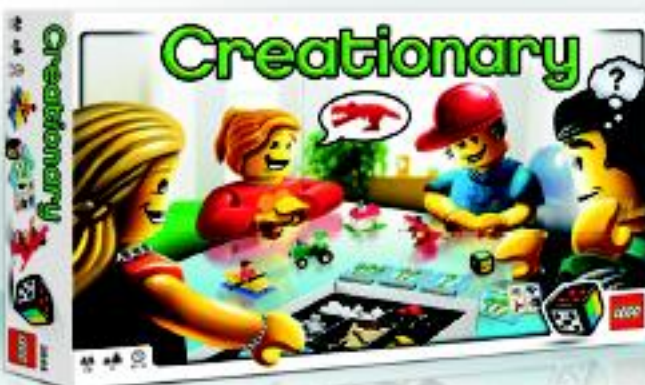
3841  
Minotaurus  
2-4 7+ 20-30



3842  
Lunar Command  
2 7+ 15-30



3843  
Ramses Pyramid  
2-4 8+ 20-40



3844  
Creationary  
3-8 7+ 30-60

