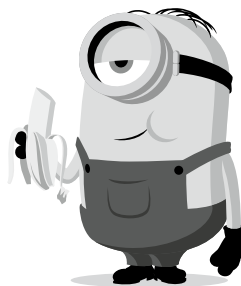


# Minion- Alarm

Ein schnelles Ablegespiel mit den lustigen Minions!  
Für **2-6** Spieler ab **5** Jahren.

Ravensburger® Spiele Nr. **20 597 4**  
Autoren: Don Ullman & Brad Ross  
Design: Paul Windle Design, UK

**Inhalt:** 1 elektronischer Timer  
12 runde Minions-Karten  
60 eckige Minions-Karten  
24 Banana-Chips



Die Minions lieben Bananen über alles! Und so ziemlich das Schlimmste, was einem Minion passieren kann ist es, eine Banane zu verlieren! Damit euch das bei diesem Spiel nicht passiert, müsst ihr genau schauen, schnell reagieren und etwas Glück haben.

**Ziel des Spiels** ist es, die Minions-Karte, die man gerade auf der Hand hat, ganz schnell abzulegen und möglichst wenig Bananen zu verlieren. Wer am Ende noch die meisten Bananen hat, gewinnt!

## Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die runden und eckigen Minions-Karten, sowie die Banana-Chips vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Beim Timer zieht ihr den Sicherungsstreifen aus dem Batteriefach, es befindet sich auf der Unterseite des Geräts.

Mischt die 60 eckigen Minions-Karten und legt sie verdeckt (mit der Rückseite obenliegend) als ungeordneter Haufen in die Mitte des Tisches, so dass alle Spieler die Karten gut erreichen können.

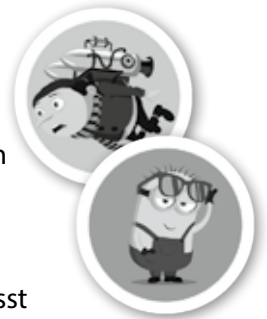
Die 12 runden Minions-Karten verteilt ihr wie folgt an alle Mitspieler. Jeder legt seine runden Minions-Karten in einer Reihe vor sich aus.

2 Spieler = jeder bekommt 6 runde Minions-Karten

3 Spieler = jeder bekommt 4 runde Minions-Karten

4 Spieler = jeder bekommt 3 runde Minions-Karten

5 und 6 Spieler = jeder bekommt 2 runde Minions-Karten



Beim **Spiel zu fünft**, bleiben 2 Minions-Karten übrig.

Legt diese zurück in die Schachtel. Da zu jeder runden Minions-Karte 5 bildgleiche eckige Karten gehören, müsst ihr diese Karten auch aus dem Spiel nehmen und zurück in die Schachtel legen.



Zuletzt erhält jeder Spieler 4 Banana-Chips, die er als Stapel vor sich ablegt. Den Timer stellt ihr bereit, dann kann das Spiel losgehen!



## Los geht's

Der größte Minions-Fan von euch beginnt. Er drückt auf den blauen Lautsprecher-Knopf des Timers und die Minions beginnen zu lachen. Danach nimmt er eine beliebige eckige Minions-Karte vom Haufen, schaut sie sich genau an, sucht so schnell wie möglich nach der bildgleichen runden Minions-Karte und legt seine Karte darauf ab.

Der Spieler, dem die passende runde Minions-Karte gehört, ist nun am Zug und setzt das Spiel fort. Er zieht eine neue Karte vom Haufen und legt diese auf der bildgleichen runden Minions-Karte ab.

Wer seine Karte auf einer der eigenen runden Minions-Karten ablegen muss, ist gleich nochmals am Zug. Es ist also immer der Spieler an der Reihe, bei dem zuvor eine Karte abgelegt wurde.



## Ende einer Spielrunde

Jeder Spieler versucht immer so schnell wie möglich die gezogene Minions-Karte los zu werden. Denn wenn die Minions aufhören zu lachen, ist Schluss mit lustig! Sobald ihr „**Baah! Banana?**“ hört, ist die Spielrunde zu Ende. Der Spieler der gerade am Zug ist, hat die Runde verloren und muss einen seiner Banana-Chips abgeben.

Bevor **die nächste Spielrunde beginnt**, kommen alle eckigen Karten zurück auf den Haufen und werden gemischt. Zudem gibt jeder Spieler eine seiner runden Minions-Karten an den linken Nachbarn weiter. Der Verlierer der letzten Spielrunde darf beginnen, er aktiviert den Timer und zieht eine Karte vom Haufen.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler seinen letzten Banana-Chip abgeben musste. Wer jetzt noch die meisten Banana-Chips besitzt, hat gewonnen!

## Laufzeit des Timers

Die Laufzeit des Timers ist unterschiedlich lang. Manchmal dauert eine Runde fast 50 Sekunden lang, sie kann aber auch bereits nach 15 Sekunden vorbei sein.

**Achtung.** Dieses Produkt enthält eine Knopf-Batterie. Eine Knopf-Batterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen. Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:

Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

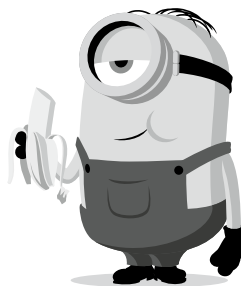


# Minion- Alarm

Un jeu de pose rapide avec les délirants Minions !  
Pour **2 à 6** joueurs à partir de **5** ans.

Jeux Ravensburger® n° **20 597 4**  
Auteurs : Don Ullman & Brad Ross  
Design : Paul Windle Design, UK

**Contenu :** 1 minuteur électronique  
12 tuiles rondes Minion  
60 tuiles carrées Minion  
24 jetons Banane



Les Minions adorent les bananes ! Et le pire qui pourrait leur arriver serait d'en perdre une ! Pour éviter que cela ne vous arrive dans ce jeu, vous devez rester attentifs, réagir vite et avoir un peu de chance.

**Le but du jeu** consiste à se débarrasser le plus vite possible des tuiles piochées pour perdre le moins de bananes possible. Celui à qui il en restera le plus à la fin de la partie l'emportera !

## Mise en place

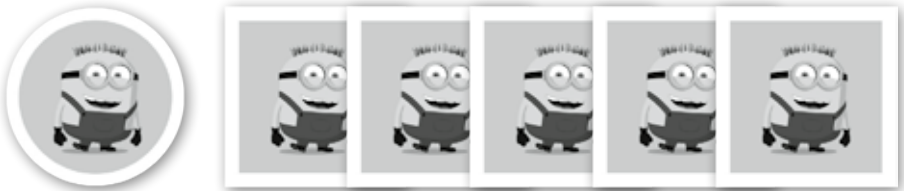
Avant la toute première partie, détachez soigneusement les tuiles Minion rondes et carrées, ainsi que les jetons Banane des planches prédécoupées. Retirez la bande de contact du compartiment piles qui se trouve au dos du minuteur.

Mélangez les 60 tuiles carrées et formez un tas, face cachée, au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Distribuez les 12 tuiles Minion rondes comme expliqué ci-dessous. Chacun les aligne devant lui.

- À 2 joueurs, chacun reçoit 6 tuiles Minion rondes ;
- À 3 joueurs, chacun reçoit 4 tuiles Minion rondes ;
- À 4 joueurs, chacun reçoit 3 tuiles Minion rondes ;
- À 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 2 tuiles Minion rondes ;

À **5 joueurs**, remettez dans la boîte les 2 tuiles rondes restantes ainsi que les 5 tuiles carrées correspondant à chacun d'elles, avant former le tas.



Pour finir, chaque joueur reçoit 4 jetons Banane qu'il empile devant lui. Préparez le minuteur et la partie peut commencer.



## C'est parti !

Le plus grand fan des Minions parmi vous commence. Il appuie sur le bouton Haut-parleur bleu du minuteur et les Minions commencent à rire. Il pioche ensuite une tuile carrée du tas, la regarde attentivement, recherche le plus vite possible la tuile ronde correspondante et pose la tuile carrée dessus.

C'est alors au joueur à qui appartient cette tuile ronde de jouer. Il pioche une tuile carrée du tas et la pose sur la tuile ronde correspondante ... Le joueur qui doit placer la tuile carrée sur une de ses propres tuiles rondes rejoue. C'est donc toujours le joueur chez qui la dernière tuile a été posée qui joue ensuite.



## Fin de la manche

Chaque joueur essaye toujours de se débarrasser le plus vite possible de la tuile Minion piochée. En effet, dès que les Minions arrêtent de rire, finie la plaisanterie !

Dès que vous entendez : « **Baah ! Banana ?** », la manche est terminée. Le joueur dont c'était le tour a perdu cette manche et doit rendre un jeton Banane.

Avant de **commencer la manche suivante**, remettez toutes les tuiles carrées sur le tas et remélangez-le. Chaque joueur passe ensuite une de ses tuiles rondes à son voisin de gauche. Le perdant de la manche précédente commence : il lance le minuteur et pioche une tuile du tas.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur a dû rendre son dernier jeton Banane. Celui à qui il en reste le plus remporte la partie.

## Durée du minuteur

La durée du minuteur est variable : une manche peut durer jusqu'à 50 secondes, mais parfois à peine 15 secondes.

**Attention.** Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes.

Les piles usagées doivent immédiatement être éliminées. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées, ou introduites dans une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité « + » et « - » lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.



Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante :

Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach · F-68120 Pfastatt

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)





# Minion- Alarm

Rapido gioco di carte con i simpatici Minions!

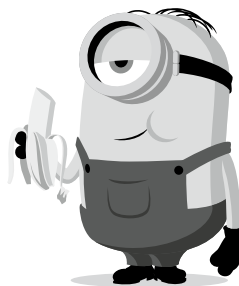
Per 2 – 6 giocatori dai 5 anni in su.

Gioco Ravensburger® n° 20 597 4

Autori: Don Ullman & Brad Ross

Design: Paul Windle Design, UK

**Contenuto:** 1 timer elettronico  
12 carte-Minions rotonde  
60 carte-Minions quadrate  
24 gettoni-banana



I Minions sono golosi di banane, quindi, per loro, perderne una è la cosa peggiore che può capitare! Tocca a voi fare in modo che questo non accada: durante la partita osservate con attenzione, reagite con rapidità e ... buona fortuna!

**Scopo del gioco** è scartare subito la carta-Minions che si ha in mano per non perdere le banane. Alla fine della partita, vince chi è riuscito a conservare il maggior numero di questi frutti prelibati!

## Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate con delicatezza dalle fustelle le carte-Minions rotonde e quadrate e i gettoni-banana. Per il timer: estraete le linguette di sicurezza dal vano batterie che si trova sul fondo del dispositivo.

Mescolate le 60 carte-Minions quadrate e disponetele, coperte (con il dorso rivolto verso l'alto), in un mucchio disordinato al centro del tavolo, per essere facilmente raggiungibili dai giocatori. Distribuite le 12 carte-Minions rotonde ai giocatori come descritto di seguito. Ognuno deve poi esporre queste carte davanti a sé, disposte in fila.

- 2 giocatori = ognuno riceve 6 carte-Minions rotonde
- 3 giocatori = ognuno riceve 4 carte-Minions rotonde
- 4 giocatori = ognuno riceve 3 carte-Minions rotonde
- 5 e 6 giocatori = ognuno riceve 2 carte-Minions rotonde

Se **giocate in cinque**, restano 2 carte-Minions. Riponetele all'interno della scatola. Poiché a ogni carta-Minions rotonda corrispondono 5 carte quadrate con la stessa immagine, togliete anche queste dal gioco e riponetele nella scatola.



Infine, ogni giocatore riceve 4 gettoni-banana, che deve impilare e mettere davanti a sé. Preparate il timer e ... cominciate la partita!



## Pronti? Via!

Inizia chi tra di voi è il fan più sfegatato dei Minions: preme il pulsante-altoparlante blu del timer e ... i Minions iniziano a ridere. Ora pesca una qualsiasi carta-Minions quadrata dal mucchio, la osserva attentamente e inizia subito a cercare la carta-Minions rotonda con la stessa immagine, poi scarta la sua carta quadrata mettendola sopra a quella rotonda corrispondente.

Il turno passa così al giocatore che possiede la carta-Minions rotonda sulla quale è stata scartata la carta quadrata: tocca a lui proseguire la partita, quindi deve pescare una nuova carta quadrata dal mucchio e scartarla sulla carta-Minions rotonda con la figura uguale.

Se viene scartata la carta quadrata che si ha pescato su una propria carta-Minions rotonda con l'immagine corrispondente, si gioca un altro turno. Quindi, a proseguire la partita tocca sempre al giocatore che possiede la carta rotonda sulla quale è stata scartata la carta quadrata corrispondente.



## Fine di un giro

Ogni giocatore deve sempre cercare di scartare il più velocemente possibile la carta-Minions che ha pescato. Quando i Minions smettono di ridere, oh, oh, il divertimento è finito! Alle parole "**Baah! Banana?**", il giro è terminato. Il giocatore di turno in quell'esatto momento perde e deve scartare uno dei suoi gettoni-banana.

Prima **di iniziare il giro successivo**, rimettete tutte le carte quadrate nel mucchio e mescolatele. Inoltre, ognuno deve consegnare una delle sue carte-Minions rotonde al giocatore che si trova alla sua sinistra. Chi ha perso il giro precedente inizia quello nuovo: attiva il timer e pesca una carta dal mucchio.

La partita termina non appena un giocatore scarta il suo ultimo gettone-banana. Vince chi è rimasto in possesso del maggior numero di gettoni-banana!

## Il tempo di gioco segnato dal timer

I tempi di gioco segnati dal timer sono di lunghezze diverse. Un giro può durare 50 secondi oppure terminare anche dopo 15 secondi.

**Avvertenza.** Il presente prodotto contiene una pila a bottone. La pila a bottone può causare, nel caso venisse ingoiata, gravi ustioni interne causate dalle sostanze chimiche. Le pile usate devono essere immediatamente smaltite. Tenere fuori dalla portata dei bambini le pile nuove e usate. Nel caso in cui sia abbia il timore che una pila sia stata ingoiata ovvero introdotta in una parte del corpo occorre chiamare subito il medico per un consulto.

- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle!
- Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!
- Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli "+" e "-".
- Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!
- Non cortocircuitare i morsetti!
- Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti.
- Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.



Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo:

Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Ravensburger S.r.l.

Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

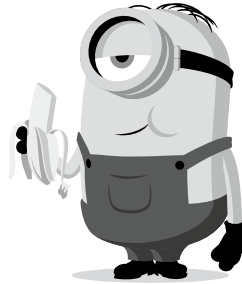


# Minion- Alarm

A banana-licious game with the mischievous Minions!  
For **2-6** players, ages **5+**

Ravensburger® Game No. **20 597 4**  
Authors: Don Ullman & Brad Ross  
Design: Paul Windle Design, UK

**Contents:** 1 electronic timer  
12 round Minions cards  
60 square Minions cards  
24 banana tokens



The Minions love bananas more than anything! So, losing a banana is pretty much the worst thing that can happen to a Minion! Keep your eyes peeled, your reactions fast and with luck, you won't lose your bananas!

## **The first time you play**

Carefully remove all the Minions cards and the banana tokens from the die-cut sheet. Remove the safety strip from the battery compartment on the bottom of the timer.

## Aim of the game

Take turns to flip and match Minions cards!

If it's your turn when the Banana-Alarm sounds, you lose a banana!

The player with the most bananas at the end wins!

## Set up

1. Shuffle the 60 square Minions cards and place them **face down** in the middle of your play area. Leave them in a messy pile that is easily reached by all players.

2. Deal out the round Minions cards as follows:

2-player game: give each player 6 Minions cards

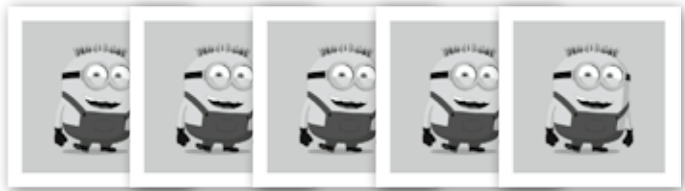
3-player game: give each player 4 Minions cards

4-player game: give each player 3 Minions cards

5- & 6-player game: give each player 2 Minions cards



**Note:** In a 5-player game, 2 round Minions cards are left over. As there are 5 identical square Minions cards for each round one, you will need to find the matching square cards and put them all back in the box.



3. Put your round Minions cards **face up** in front of you so everyone can see them.

4. Give 4 banana tokens to each player. Keep them in a pile in front of you.



## Play

- The player who does the best Minions impression starts.
- Press the timer's blue button and the Minions start laughing: "HAHAHAHA."
- Flip one square Minions card then as fast as you can, put it on top of the matching round Minions card.
- The player who owns the matching round Minions card is the next player to take a turn. If you match one of your own round Minions cards, it's your turn again.
- Take turns flipping and matching the cards. You can have more than one square card on a round Minions card.
- "BAAH! BANANA?" If it's your turn when the Banana-Alarm sounds, you lose one banana token. Put it back in the box.



## Start a new round

- Put all the square Minions cards back in the centre pile face down and shuffle them.
- Everyone passes one round Minions card to the player on their left.
- The player who just lost a banana starts. Press the timer then flip and match the Minions cards.
- Keep taking turns flipping and matching cards until you hear "BAAH! BANANA?" again. Start a new round after each banana goes out of the game.

## Win

The game ends when one player loses their last banana token. The other players count their bananas. The player with the most bananas wins!

## How long does the timer run?

The run time varies. Some rounds can last for almost 50 seconds, but others can end after just 15 seconds. You never know, so be quick!

**Warning.** Contains button battery / button batteries. Swallowing or insertion into a part of the body can lead to severe internal chemical burns.

Used batteries must be disposed of immediately. Keep new and used batteries away from children. If you suspect that your child has swallowed or inserted batteries into a part of their body, consult a doctor immediately.

- Non-rechargeable batteries must not be recharged!
- Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed!
- Insert the batteries in the correct "+" and "-" positions.
- Remove the batteries when they are empty or if the unit is not going to be used for a long period of time.
- The supply terminals must not be short-circuited.
- We recommend the use of alkaline batteries.
- Only use batteries of the same or similar type.
- Always replace all the batteries at the same time, not just singly.



Dispose of any items marked with this symbol as follows:

Do not put any of the game's electronic components in your household waste, but take them to the appropriate collection point at your local waste disposal site. Please contact your council for further details.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Ravensburger Ltd.  
Unit 1, Avonbury Business Park  
Howes Lane · BICESTER  
OX26 2UB, GB

Ravensburger North America, Inc.  
One Puzzle Lane · Newton, NH 03858, USA

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



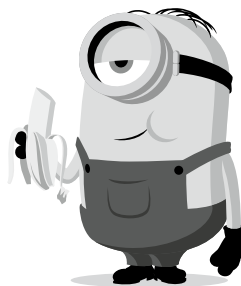


# Minion- Alarm

Een snel aflegspel met de grappige Minions!  
Voor 2 – 6 spelers vanaf 5 jaar.

Ravensburger® spel nr. **20 597 4**  
Auteurs: Don Ullman & Brad Ross  
Design: Paul Windle Design, UK

**Inhoud:** 1 elektronische timer  
12 ronde Minion kaarten  
60 vierkante Minion kaarten  
24 Banana fiches



De Minions zijn gek op bananen! En het ergste wat een Minion dus kan overkomen, is een banaan te verliezen! Om dat niet te laten gebeuren, moeten jullie goed kijken, snel reageren en een beetje geluk hebben.

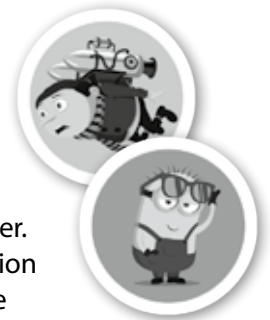
**Doel van het spel** is, de Minion kaart die je in je hand hebt zo snel mogelijk af te leggen en zo weinig mogelijk bananen te verliezen. Wie aan het einde de meeste bananen heeft, wint!

## Vorbereiding

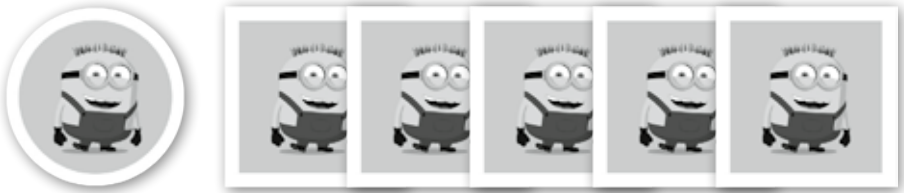
Voor het allereerste spel haal je de ronde en vierkante Minion kaarten, evenals de Banana fiches voorzichtig uit het karton. Bij de timer trek je de veiligheidsstrook uit het batterijvak, deze bevindt zich aan de onderkant van het apparaat.

Schud de 60 vierkante Minion kaarten en leg ze met de achterkant naar boven als ongeordende hoop in het midden op tafel, zodat alle spelers goed bij de kaarten kunnen. De 12 ronde Minion kaarten verdeel je als volgt onder alle spelers. Ieder legt zijn ronde Minion kaarten in een rij voor zich neer.

- 2 spelers = ieder krijgt 6 ronde Minion kaarten
- 3 spelers = ieder krijgt 4 ronde Minion kaarten
- 4 spelers = ieder krijgt 3 ronde Minion kaarten
- 5 en 6 spelers = ieder krijgt 2 ronde Minion kaarten



Bij een **spel met vijf spelers**, blijven 2 Minion kaarten over. Leg die terug in de doos. Aangezien bij iedere ronde Minion kaart 5 dezelfde vierkante kaarten horen, moeten deze kaarten ook uit het spel worden gehaald en terug in de doos worden gelegd.



Als laatste krijgt iedere speler 4 Banana fiches, die hij als stapel voor zich neerlegt. Zet de timer klaar, dan kan het spel beginnen!



## Het gaat beginnen

De grootste Minions fan mag beginnen. Hij drukt op de blauwe luidspreker-knop van de timer en de Minions beginnen te lachen. Daarna pakt hij een willekeurige vierkante Minion kaart van de hoop, bekijkt hem goed, zoekt zo snel mogelijk naar de ronde Minion kaart met dezelfde afbeelding en legt zijn kaart daar op.

De speler bij wie de passende ronde Minion kaart hoort, is nu aan de beurt en gaat verder met het spel. Hij pakt een nieuwe kaart van de hoop en legt die op de ronde Minion kaart met dezelfde afbeelding.

Wie zijn kaart op één van z'n eigen ronde Minion kaarten moet leggen, is meteen nog een keer aan de beurt. Dus aan de beurt is altijd de speler bij wie net een kaart is afgelegd.



## Einde van een speelronde

Iedere speler probeert steeds zo snel mogelijk de gepakte Minion kaart kwijt te raken. Want als de Minions ophouden met lachen, is het klaar met de pret! Zodra je "**Baah! Banana?**" hoort, is de speelronde afgelopen. De speler die dan aan de beurt is, heeft de ronde verloren en moet één van z'n Banana-fiches inleveren.

Voordat **de volgende speelronde begint**, gaan alle vierkante kaarten terug op de stapel en worden geschud. Bovendien geeft iedere speler één van zijn ronde Minion kaarten aan de linker buur. De verliezer van de vorige speelronde mag beginnen, hij activeert de timer en pakt een kaart van de hoop.

**Het spel eindigt**, zodra een speler zijn laatste Banana fiche heeft ingeleverd. Wie nu nog de meeste Banana fiches heeft, heeft gewonnen!

## Looptijd van de timer

De looptijd van de timer is verschillend. Soms duurt een ronde bijna 50 seconden, ze kan echter ook al na 15 seconden voorbij zijn.

**Waarschuwing.** Bevat knoopbatterij / knoopbatterijen. Het inslikken of in een lichaamsopening steken kan ernstige inwendige chemische brandwonden veroorzaken. Lege batterijen moeten direct worden afgevoerd. Nieuwe en gebruikte batterijen moeten uit de buurt van kinderen worden gehouden. Wanneer men vermoedt dat batterijen zijn ingeslikt of in een lichaamsopening zijn gestoken, moet direct een arts worden geraadpleegd.

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden!
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!
- Batterijen overeenkomstig de pooltekens “+” en “-” in het batterijvak plaatsen!
- Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!
- De aansluitpolen niet kortsluiten!
- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit slechts enkele.



Producten die dit symbool dragen moeten op de volgende wijze verwijderd worden:

De elektrische onderdelen van dit spel mogen niet bij het huisvuil gedaan worden maar moeten worden afgegeven bij een verzamelpunt voor elektrische apparaten. Vraag hier desnoods naar bij de gemeente waar u woont.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Ravensburger B.V.

Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



# Minion- Alarm

¡Un trepidante juego de cartas con los simpáticos Minions!

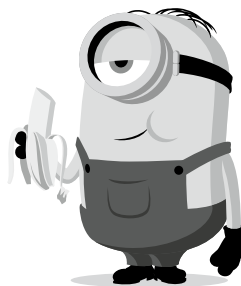
Para **2 – 6** jugadores a partir de **5** años.

Juego Ravensburger® n.º **20 597 4**

Autores: Don Ullman & Brad Ross

Diseño: Paul Windle Design, UK

**Contenido:** 1 temporizador electrónico  
12 cartas-Minion redondas  
60 cartas-Minion cuadradas  
24 fichas-banana



¡A los Minions les encantan las bananas, así que para ellos perder una es lo peor que les puede pasar! Vosotros tenéis que impedir que eso suceda: estad atentos durante la partida, reaccionad rápidamente y ... ¡buena suerte!

**El objetivo del juego** es descartar inmediatamente la carta-Minion que se tenga en la mano para no perder bananas. Al final de la partida, gana quien haya conseguido conservar el mayor número de estas deliciosas frutas.

## Preparación

Antes de jugar por primera vez, destroquelad con cuidado de las planchas las cartas-Minion redondas y cuadradas y las fichas-banana. Para preparar el temporizador, sacad la lengüeta de seguridad del compartimento de las pilas, que se encuentra en la base del dispositivo.

Barajad las 60 cartas-Minion cuadradas y ponedlas, tapadas (con el dorso hacia arriba), en un montón desordenado en el centro de la mesa de forma que todos lleguen fácilmente a ellas. Repartid las 12 cartas-Minion redondas entre los jugadores como se describe a continuación. Luego cada jugador expone sus cartas delante de sí mismo, ordenadas en una fila.

2 jugadores = cada uno recibe 6 cartas-Minion redondas

3 jugadores = cada uno recibe 4 cartas-Minion redondas

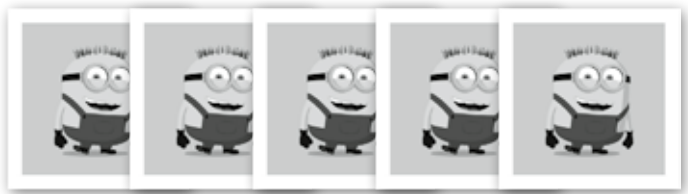
4 jugadores = cada uno recibe 3 cartas-Minion redondas

5 y 6 jugadores = cada uno recibe 2 cartas-Minion redondas



**En partidas de 5 jugadores**, sobrarán 2 cartas-Minion.

Guardadlas de nuevo en la caja. Como a cada carta-Minion redonda le corresponden 5 cartas-Minion cuadradas con la misma imagen, retirad también éstas del juego y guardadlas en la caja.



Por último, cada jugador recibe 4 fichas-banana, que debe apilar y dejar delante de sí mismo. Preparad el temporizador y ... ¡que empiece la partida!



## ¡Listos? ¡A jugar!

Empieza la partida el mayor fan de los Minions pulsando el botón-altavoz azul del temporizador: los Minions empezarán a reírse. Luego coge una carta-Minion cuadrada cualquiera del montón, la observa atentamente, busca lo más rápido posible la carta-Minion redonda con la misma imagen y descarta su carta cuadrada encima de ella.

Ahora le toca al dueño de la carta-Minion redonda correspondiente continuar la ronda: roba una nueva carta cuadrada del montón y la descarta sobre la carta-Minion redonda que tenga la misma imagen. Si un jugador descarta la carta cuadrada que ha robado sobre una de sus propias cartas-Minion redondas, juega otro turno. Por tanto, siempre le toca continuar la ronda al dueño de la carta redonda sobre la que se ha descartado la carta cuadrada correspondiente.



### Fin de una ronda

Cada jugador siempre debe intentar descartar lo más rápido posible la carta-Minion que ha robado. Cuando los Minions paren de reírse, ¡oh, oh... la diversión se ha terminado! Con las palabras «**Baah! Banana?**», la ronda termina. El jugador al que le tocaba en ese preciso momento pierde y debe descartarse de una de sus fichas-banana.

Antes **de empezar la siguiente ronda**, volved a poner todas las cartas cuadradas en el montón y barajadlas. Además, cada uno debe entregarle una de sus cartas-Minion redondas al jugador de su izquierda. El jugador que perdió en la ronda anterior empieza la ronda nueva: activa el temporizador y roba una carta del montón.

**La partida termina** en cuanto un jugador se descarta de su última ficha-banana. ¡Gana el jugador que haya logrado quedarse con el mayor número de fichas-banana!

### El tiempo de juego fijado por el temporizador

El temporizador tiene duraciones variables de tiempo de juego. Una ronda puede durar 50 segundos, pero también podría terminar al cabo de 15 segundos.

**Advertencia.** Contiene pila de botón / pilas de botón. Su ingestión o introducción en alguna parte del cuerpo puede causar graves quemaduras químicas internas. Las pilas usadas deberán eliminarse sin pérdida de tiempo. Mantener las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si se sospecha que las pilas han sido ingeridas o introducidas en alguna parte del cuerpo, consulte de inmediato al médico.

- ¡Las pilas no-recargables no se deberán volver a cargar!
- ¡Las pilas recargables se deberán cargar bajo vigilancia de una persona adulta!
- ¡Las pilas recargables se deberán retirar del juguete antes de cargarlas!
- ¡No se deberán mezclar tipos de pilas diferentes o pilas nuevas junto con pilas usadas!
- ¡Insertar las pilas en la posición correcta del polo «+» y «-»!
- ¡Si las pilas están vacías o si el juguete no se va a usar por un largo periodo de tiempo, se deberán retirar las pilas!
- ¡Los bornes de conexión no se deberán poner en cortocircuito!
- Recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente.
- Sustituir siempre todas las pilas al mismo tiempo, no hacerlo por separado.



Productos señalados con este símbolo se deben eliminar de la manera siguiente:

No tire los elementos eléctricos del juego a la basura, sino déjelos en un punto de recogida especial para electrodomésticos usados. Infórmese en su ayuntamiento sobre la eliminación adecuada.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid - España

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)





# Minion- Alarm

Jogo rápido de cartas com os simpáticos Minions!

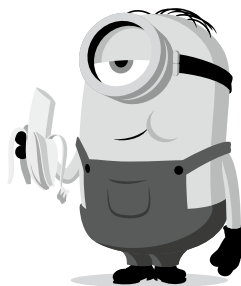
Para **2 – 6** jogadores a partir de **5** anos.

Jogo Ravensburger® n° **20 597 4**

Autor: Don Ullman & Brad Ross

Design: Paul Windle Design, UK

**Conteúdo:** 1 temporizador electrónico  
12 cartas-Minions redondas  
60 cartas-Minions quadradas  
24 fichas-banana



Os Minions são gulosos de bananas, portanto, para eles, perder uma é a pior coisa que pode acontecer! Você não deve deixar que isso não aconteça: durante a partida observem com atenção, reajam com rapidez e ... boa sorte!

**O objetivo do jogo** é descartar logo a carta-Minions na mão para não perder as bananas. No fim da partida, ganha quem conseguiu segurar o maior número destas frutas deliciosas!

## Preparação

Antes de jogar pela primeira vez, remova cuidadosamente dos cartões perfurados as cartas-Minions redondas e quadradas e as fichas-banana. Para o temporizador: remova as linguetas de segurança do alojamento de pilhas que está no fundo do dispositivo.

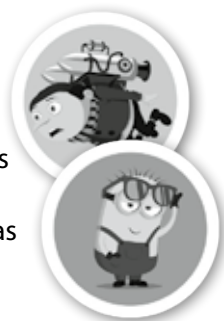
Embaralhe as 60 cartas-Minions quadradas e coloque-as, cobertas (com o verso voltado para cima), numa pilha desordenada no meio da mesa, para serem alcançadas com facilidade pelos jogadores. Distribua as 12 cartas-Minions redondas aos jogadores, como descrito a seguir. Cada um deve depois colocar estas cartas na sua frente, dispostas em fila.

2 jogadores = cada um recebe 6 cartas-Minions redondas

3 jogadores = cada um recebe 4 cartas-Minions redondas

4 jogadores = cada um recebe 3 cartas-Minions redondas

5 e 6 jogadores = cada um recebe 2 cartas-Minions redondas



Se **jogam em cinco**, sobram 2 cartas-Minions. Recoloque-as dentro da caixa. Como a cada carta-Minions redonda correspondem 5 cartas quadradas com a mesma imagem, tire estas também do jogo e recoloque-as na caixa



Enfim, cada jogador recebe 4 fichas-banana, que deve empilhar na sua frente. Preparem o temporizador e ... comecem a partida!



## Prontos? Vamos!

Começa quem entre todos é o fã mais apaixonado dos Minions: carrega o botão-altifalante azul do temporizador e ... os Minions começam a rir. Agora pesca uma carta-Minions quadrada qualquer do maço, observa com atenção e começa logo a procurar a carta-Minions redonda com a mesma figura, depois descarta a sua carta quadrada e coloca-a em cima daquela redonda correspondente.

Assim a vez passa ao jogador que tem a carta-Minions redonda sobre a qual foi descartada a carta quadrada: é a vez dele continuar a partida, portanto, deve pescar uma nova carta quadrada do maço e descartá-la em cima da carta-Minions redonda com a figura igual. Se for descartada a carta quadrada que foi pescada em cima de uma própria carta-Minions redonda com a figura correspondente, joga-se outra vez. Então, para continuar a partida é sempre a vez do jogador que tem a carta redonda em cima da qual foi descartada a carta quadrada correspondente.



## Fim de uma rodada

Cada jogador deve sempre procurar descartar o mais rápido possível a carta-Minions que pescou. Quando os Minions param de rir, ohi, ohi, o divertimento acabou! Com as palavras "**Baah! Banana?**", a rodada acabou. O jogador que tem a vez naquele momento exato perde e deve descartar uma de suas fichas-banana.

Antes de começar a rodada seguinte, recoloque todas as cartas quadradas no maço e misture-as. Além do mais, cada um deve entregar uma das cartas-Minions redondas ao jogador que está à sua esquerda. Quem perdeu a rodada anterior começa aquela nova: aciona o temporizador e pesca uma carta do maço.

**A partida acaba** logo que um jogador descarta a sua última ficha-banana. Ganha quem ficou com o maior número de fichas-banana!

## O tempo de jogo marcado pelo temporizador

Os tempos de jogo marcados pelo temporizador têm durações diferentes. Uma rodada pode durar 50 segundos ou até acabar depois de 15 segundos.

**Atenção.** Contém pilha / pilhas de tipo botão. A ingestão ou introdução numa parte do corpo pode provocar queimaduras químicas internas graves.

Eliminar imediatamente as pilhas gastas. Manter as pilhas novas e as gastas afastadas das crianças. Se suspeitar que as pilhas foram ingeridas ou introduzidas em alguma parte do corpo, procure imediatamente assistência médica.

- Nunca recarregar pilhas não recarregáveis!
- As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de adultos!
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas!
- Nunca misturar pilhas de tipos diferentes, baterias novas ou usadas!
- Inserir as pilhas na posição correcta dos símbolos "+" e "-"!
- Remover as pilhas se estiverem descarregadas ou se o brinquedo não for usado durante um longo período!
- Os terminais de ligação não podem ser curto-circuitados!
- Recomendamos a utilização de pilhas alcalinas.
- Utilizar somente as pilhas recomendadas ou de tipo semelhante.
- Substituir sempre todas as pilhas em simultâneo, e não em alturas diferentes.



Os produtos identificados com este símbolo devem ser eliminados da seguinte forma: não deite os componentes eléctricos do brinquedo no caixote de lixo doméstico; antes pelo contrário, devolva-os num ponto de recolha de aparelhos eléctricos usados. Contacte as entidades locais para saber quais as alternativas disponíveis em termos de devolução ou recolha de aparelhos usados.

© 2020

© Universal City Studios LLC

All Rights Reserved.

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



**Ravensburger**

238579