



TILES OF DOOM™

Instructions Instrucciones



56465-0720

8+

2-4 Players

CONTENTS

- 1 Gameboard
- 4 Movers
- 16 Monster Tiles
- 4 Monster Cards

THE OBJECT

Be the first to move into your Victory Square by correctly uncovering monster tiles in the proper sequence – but watch out for the Tiles of Doom!

PLAYING THE GAME

1. Place the gameboard in the center of the playing area.
2. Shuffle the 4 Monster Cards and place them face down beside the board.
3. Place the 16 Monster Tiles face-down on the table, mix them up, then place one over each monster square on the gameboard – make sure that all the monsters are completely covered.
4. Each player selects a mover. Place it on the center space of the Victory Scale closest to player– the Victory Scales are located along the outer edge of the gameboard.
5. Player One draws the first Monster Card from the deck and turns it over. The card shows 4 monsters, numbered in the order in which they must be uncovered. All players will be searching for the same four Monsters on the Monster Card until they are turned over in the proper sequence.
6. Player One goes first and turns 4 tiles over. If either the tiles OR the spaces on the gameboard show the Monsters indicated on the Monster Card, and Player One uncovers them in the order stated on the Monster Card, then Player One moves their mover one space closer to the Victory Square on their

2-4 jugadores

CONTENIDO

- 1 tablero
- 4 piezas
- 16 fichas de monstruo
- 4 cartas de monstruo

OBJETIVO

Ser el primero en entrar a su cuadro de victoria, descubriendo correctamente fichas de monstruo en la secuencia correcta y teniendo cuidado con las fichas malévolas.

JUGAR EL JUEGO

1. Colocar el tablero en el centro del área de juego.
2. Revolver las 4 cartas de monstruo y colocarlas cara abajo al lado del tablero.
3. Colocar las 16 fichas de monstruo cara abajo en la mesa, revolverlas y, luego, colocar una sobre cada cuadro de monstruo en el tablero, cerciorándose de que los monstruos estén completamente cubiertos.
4. Cada jugador elige una ficha de juego y la sitúa en la casilla central de la escala de victoria más cercana a él (las escalas de victoria se encuentran en el borde exterior del tablero de juego).
5. El jugador 1 roba la primera carta de monstruo de la baraja y la voltea. La carta incluye 4 monstruos, numerados en el orden en el que tienen que ser descubiertos. Todos los jugadores tienen que buscar los mismos cuatro monstruos de la carta de monstruos hasta descubrirlos en la secuencia correcta.
6. Al jugador 1 le toca primero y voltea 4 fichas. Si, ya sea, las fichas O los espacios del tablero incluyen los monstruos indicados en la carta de monstruos, y el jugador 1 las voltea en el orden indicado en la carta, entonces el jugador 1 mueve su pieza un espacio más cerca al cuadro de victoria en su escala de victoria. El cuadro de victoria es el cuadro blanco al final de la escala. Las

2-4 joueurs

CONTENU

- 1 planche de jeu
- 4 jetons
- 16 carreaux-monstres
- 4 cartes-monstres

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre sa case de la victoire en découvrant les carreaux-monstres dans le bon ordre. Prenez garde aux carreaux de la ruine (Tiles of Doom)!

LE JEU

1. Placez la planche de jeu au centre de la surface de jeu.
2. Brassez les 4 cartes-monstres et placez-les face cachée à côté de la planche de jeu.
3. Placez les 16 carreaux-monstres face cachée sur la table, mélangez-les et placez-en un sur chaque case-monstre de la planche de jeu. Assurez-vous que tous les monstres sont complètement couverts.
4. Chaque joueur choisit un jeton et le place sur la case centrale de l'échelle de la victoire la plus près de lui. Les échelles de la victoire sont situées le long du bord de la planche de jeu.
5. Le joueur no 1 pige la première carte-monstre du paquet et la retourne. La carte illustre 4 monstres, numérotés dans l'ordre selon lequel ils doivent être découverts. Tous les joueurs cherchent les mêmes 4 monstres sur la carte-monstre jusqu'à ce qu'ils soient retournés dans le bon ordre.
6. Le joueur no 1 commence en retournant 4 carreaux. Si l'un des carreaux OU les cases sur la planche de jeu portent les monstres illustrés sur la carte-monstre et que le joueur no 1 les découvre dans l'ordre indiqué sur la carte-monstre, il

Victory Scale. The Victory Square is the white square at the end of the scale. The Monster Tiles are then mixed up and replaced on the gameboard in a new order. The next player turns over a new Monster Card and begins their turn.

7. If the Monster Tiles do not match the pattern on the Monster Card, then Player One replaces the tiles face-down over the spaces they originally covered. Now it is the next player's turn – they get to flip 4 tiles in hopes of uncovering the correct sequence of Monsters.

8. One of the squares on the board and one of the tiles contain an image of Pegasus – these are called the Tiles of Doom™. If a Player uncovers a Tile of Doom on either the gameboard or a tile, they must move their mover one space away from their Victory Zone – toward the black. After uncovering a Tile of Doom, all tiles on the board must be mixed up and replaced in a new order.



Note: If a player reveals the correct image in the Monster Card sequence but also reveals an image of Pegasus on either the board or the covering tile, they are not penalized and do not have to move their mover one space toward the black on the Victory Scale.

9. Once a player reaches the black square at the far end of their Victory Scale, they are eliminated from the game.
10. The first person to reach the white space at the end of their Victory Scale wins the game!

fichas de monstruo se revuelven y se colocan en el tablero en un orden nuevo. El siguiente jugador voltear otra carta de monstruos y empieza su turno.

7. Si las fichas de monstruo no corresponden a la secuencia en la carta de monstruos, entonces el jugador 1 vuelve a poner las fichas cara abajo en los espacios donde estaban originalmente. Ahora le toca al siguiente jugador voltear 4 fichas con la esperanza de voltear los monstruos en la secuencia correcta.

8. Uno de los cuadros del tablero y una de las fichas tienen una imagen de Pegaso – estas son las llamadas fichas malévolas. Si un jugador descubre una ficha malévolas, ya sea, en el tablero o en una ficha, dicho jugador tiene que mover su pieza un espacio en dirección opuesta a la zona de victoria – hacia lo negro. Después de descubrir una ficha malévolas, todas las fichas del tablero se tienen que revolver y colocar en otro orden.



Nota: Si un jugador descubre la imagen correcta en la secuencia de la carta de monstruos y también descubre una imagen de Pegaso, ya sea, en el tablero o en una ficha, no es penalizado y no tiene que mover su pieza un espacio hacia lo negro en la escala de victoria.

9. Después de que un jugador llega al cuadro negro en el extremo más lejos de su escala de victoria, queda eliminado del juego.
10. ¡El primer jugador en llegar al espacio blanco al final de su escala de victoria es el ganador!

rapproche son jeton d'une case vers la case de la victoire sur son échelle de la victoire. La case de la victoire est la case blanche à l'extrémité de l'échelle. Les carreaux-monstres sont alors mélangés puis replacés sur la planche de jeu dans un nouvel ordre. Le joueur suivant poursuit en retournant une autre carte-monstre.

7. Si les carreaux-monstres ne correspondent pas à l'ordre indiqué sur la carte-monstre, le joueur no 1 doit replacer les carreaux face cachée par-dessus les cases qu'il avait découvertes. C'est au tour du joueur suivant, qui retourne 4 carreaux en espérant découvrir les monstres dans le bon ordre.

8. Une des cases sur la planche de jeu et un des carreaux portent une illustration de Pégase; ce sont les carreaux de la ruine. Si un joueur découvre un carreau de la ruine sur la planche de jeu ou sur un carreau, il doit éloigner son jeton d'une case de la zone de la victoire, c'est-à-dire vers le noir. Après qu'un carreau de la ruine ait été découvert, tous les carreaux doivent être mélangés et replacés dans un nouvel ordre.



Remarque : Si un joueur révèle la bonne illustration dans l'ordre indiqué sur la carte-monstre et une illustration de Pégase sur la planche de jeu ou sur le carreau couvert, il n'est pas pénalisé et n'a pas à rapprocher son jeton d'une case vers le noir sur l'échelle de la victoire.

9. Quand un joueur atteint la case noire à l'extrémité de l'échelle de la victoire, il est éliminé du jeu.
10. Le premier joueur qui atteint la case blanche à l'extrémité de son échelle de la victoire gagne la partie!



WARNING:

CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for children under 3 years.

ADVERTENCIA:

PUEDO CAUSAR ASFIXIA. No recomendable para menores de 3 años.
Contiene piezas pequeñas.

ATTENTION :

NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A./E.-U.

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
TM NAS

U.S.A. CONSUMER INFORMATION INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR EN LOS E.U.A.

YOU CAN TELL IT'S MATTTEL™ • ¡ES FÁCIL SABER QUE ES MATTTEL!

Call us toll-free 1-800-524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time.

Outside U.S.A. - see telephone directory for Mattel listing.

Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.

Llámenos: gratis al 1-800-524-8697 o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicios. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m. hora del Este. Fuera de los E.U.A., consúltenos una guía telefónica para el listado de Mattel.

Atención al cliente, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 E.U.A.

CANADIAN CONSUMER INFORMATION SERVICE À LA CLIENTÈLE CANADIENNE

YOU CAN TELL IT'S MATTTEL™ • MATTTEL, RIEN DE TEL

YOU MAY CALL US FREE AT 1-800-665-MATTTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. EST

Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTTEL (6288) du

lundi au vendredi, de 8 h à 18 h (HNE). Service à la clientèle de Mattel Canada Inc.,

6155 boul. Freemont, Mississauga, Ontario L5R 3W2

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-TOYS.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Siliç 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.alliomattel.com.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628500303.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00.

Mattel Chile, S.A., Avenida América Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.

Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

Mattel do Brasil Ltda - CGC: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao

Consumidor: 0800 5507800.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08-842809.

Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628836.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussel, België.

Schweiz: Mattel AG, Montbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.



56465-0720