

MONSTRIO



Wiek: 7-99



Liczba graczy: 2-4



Zawartość: 72 karty potworki



Cel gry: Zebrać jak największą liczbę cukierków.



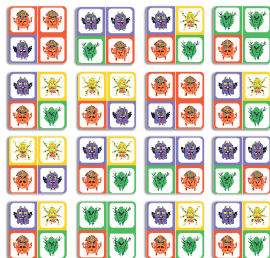
Przebieg gry: Halloween w pełni! Zdecydowałeś się odwiedzić pobliski nawiedzony dom, aby zebrać jak najwięcej cukierków, które zostały ukryte przez różne potworki. Uwważaj, nie każdy potworek chowa cukierki i jeśli złapiesz tego samego potworka 3 razy... będziesz musiał zakończyć poszukiwania i oddać zgromadzone lupy! Fronty kart składają się z mozaiki przedstawiającej potwory, które mogą znajdować się na odwrocie. Z tyłu znajdują się 1 lub 2 identyczne potworki z lub bez cukierków. W grze biorą udział 4 różne potworki.



Przód karty



Możliwy tył karty



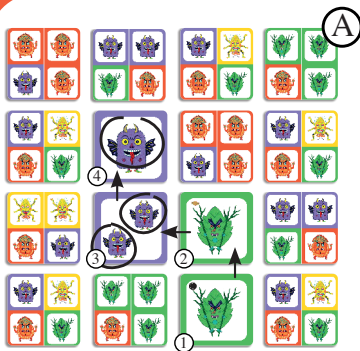
Przygotowanie do gry: Potasuj karty. Ułóż 16 kart mozaiką do góry w kwadracie 4 x 4. Oto nawiedzony dom.

Uwaga: gracze nie powinni widzieć drugiej strony kart. Pozostałe karty należy położyć na kupce, stroną z mozaiką do góry.

Jak grać: Gracz rozpoczynający grę odkrywa wybraną przez siebie kartę, która znajduje się na brzegu domu (kwadratu).

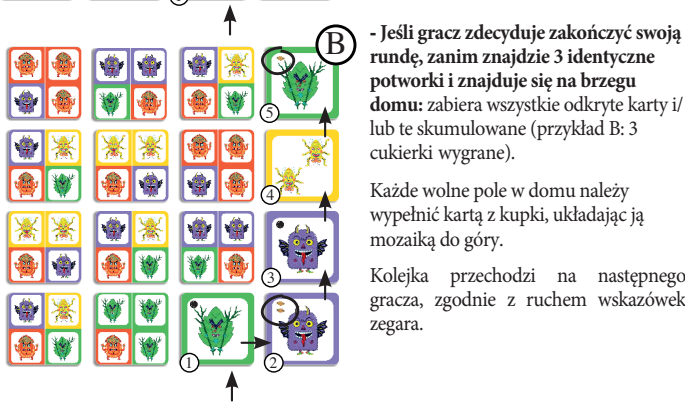
Następnie może odwracać tyle kart mozaiki, ile chce, o ile każda nowa odwrócona karta znajduje się pod kątem prostym (nie po przekątnej) w stosunku do poprzedniej karty. Mogą się zatrzymać dopiero po dotarciu do karty na skraju domu.

Uwaga: podczas gry, gracze mogą napotkać kilka skumulowanych kart jedna na drugiej (patrz niżej). Kiedy taka sytuacja się zdarzy, gracz odwraca tylko kartę znajdującą się na wierzchu.



- Gdy gracz napotka 3 identyczne potworki podczas swojej rundy: jego runda kończy się w tym momencie i nie zdobywa żadnej karty (przykład A: 3 fioletowe potworki).

Uwaga: kiedy kilka kart leży na sobie, bierzemy pod uwagę tylko tę leżącą na wierzchu. Każda karta odkryta przez gracza, zostaje przykryta kartą z kupki, mozaiką do góry.



- Jeśli gracz zdecyduje zakończyć swoją rundę, zanim znajdzie 3 identyczne potworki i znajduje się na brzegu domu: zabiera wszystkie odkryte karty i/ lub te skumulowane (przykład B: 3 cukierki wygrane).

Każde wolne pole w domu należy wypełnić kartą z kupki, układając ją mozaiką do góry.

Kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kolejny ruch: Kiedy gracz odkryje kartę potworka posiadającą taki symbol musi jeśli to możliwe, odwrócić kolejną kartę znajdującą się pod kątem prostym względem pierwszej. Nie można w tym momencie zakończyć rundy.

Koniec gry: Kiedy nie będzie już więcej kart do uzupełnienia domku, gra kończy się natychmiastowo. Każdy z graczy sumuje ilość cukierków na posiadanych kartach. Wygrywa gracz, który posiada największą liczbę cukierków.

Autor gry: Joan Dufour

DJECO

