


# MONSTRE TOI

 **Wiek:** 6-99 lat

 **Liczba graczy:** 1-4

 **Zawartość:** 12 kart "potworki" i 40 kart wyzwania poziomu 1 - żółte brzegi. 12 kart "potworki" i 40 kart wyzwania poziomu 2 - fioletowe brzegi.



Karty "potworki"



Karty wyzwania


 **Cel gry:** Być pierwszym graczem, który zdobędzie 3 karty wyzwania.

**Na czym polega gra:** Potworki poziomu 1 posiadają 4 cechy, a każda z nich występuje w 4 wariantach. **Oczy:** niebieskie, czerwone, zielone i różowe. **Usta:** czerwone, żółte, zielone i niebieskie. **Ramiona:** różowe, niebieskie, żółte i zielone. **Stopy:** niebieskie, żółte, czerwone i różowe.

Potworki poziomu 2 posiadają 2 dodatkowe cechy, które występują w 4 wariantach.

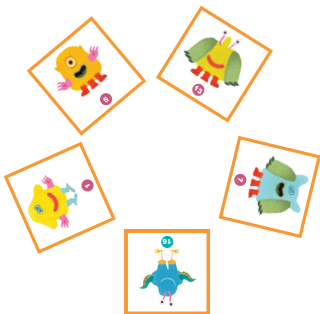
**Rogi:** białe, żółte, zielone i niebieskie. **Detale:** blizna, tatuaż, wąsy, plamki.

Karty "potworki" posiadają różne potworki z każdej strony. Celem każdej rundy jest znalezienie cechy wspólnej dla 5 potworów.

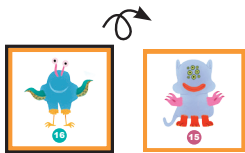
 **Przygotowanie gry:** Gracze wybierają poziom gry i biorą odpowiednie karty potworów i wyzwania. Wszystkie karty „potworów” są odkładane na jedną stronę, a karty wyzwania są umieszczane na stosie obok nich.

**Jak grać:** Gra składa się z kilku rund. Wybierzcie pierwszego rozgrywającego, a następnie kontynuujcie grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywający bierze kartę wyzwania, która podpowiada które potworki będą brane od uwagę w tej rundzie. Następnie weźcie 5 odpowiednich kart potworków (patrzcie na numerki) i połóżcie je na środku stołu.

*np. karta wyzwania wskazuje na potworki o numerach 1, 5, 13, 7 i 16:*



Gracz rozgrywający deklaruje cechę znajdującą się na jednym lub więcej z 5 potworków widocznych na stole (np. *różowe ramiona*) i odwraca kartę pokazującą potworka, który nie posiada tej cechy (np. potwór nr 16).



- Jeśli nowy odkryty potwór posiada zadeklarowaną cechę (*różowe ramiona*), gracz może kontynuować rundę i odwrócić innego potworka, który tej cechy nie posiada (np. potwór nr 7).



- Jeśli odkryty potwór nie posiada zadeklarowanej cechy (*różowe ramiona*), kolejka gracza kończy się i przechodzi na następną osobę.

Następny gracz deklaruje nową cechę znajdującą się na jednym lub więcej z 5 potworków (np. *żółte stopy*), odwraca kartę potworka, który tej cechy nie posiada itd.

Gracz rozgrywający może kontynuować swoją rundę tak długo, aż na odkrywanych potworze znajduje się zadeklarowana wcześniej cecha.

Jeśli **5 widocznych potworków posiada zadeklarowaną cechę** (np. *5 widocznych potworków ma żółte stopy*), runda kończy się, a gracz zdobywa kartę wyzwania i kładzie ją przed sobą.

Zaczyna się nowa runda. Gracz, który wygrał poprzednią rundę, staje się graczem rozgrywającym i wyciąga kolejną kartę wyzwania. Gra toczy się tak jak wcześniej.

**Wyjątkowy przypadek:** jeśli wszystkie 5 widocznych potworków ma cechę wspólną, ale nie jest to cecha zadeklarowana przez gracza rozgrywającego, pierwszy z graczy, który zadeklaruje tę cechę wygrywa rundę.

**Koniec gry:** Jak tylko któryś z graczy zdobędzie 3 karty wyzwania, gra kończy się.

Autor gry: Erwan Morin.