

DJ05086 Monstrio – karetní hra

Věk: 7–99 let

Počet hráčů: 2–4 hráči

Obsah hry: 72 karet

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce bonbónů.

Koncept hry: Halloween je v plném proudu! Rozhodnete se prozkoumat strašidelný dům v sousedství, abyste nasbírali co nejvíce bonbónů ukrytých různými příšerkami v domě. Ale pozor, ne všechny příšerky skrývají bonbóny, a pokud chytíte stejnou příšerku 3x, vaše hledání končí a bonbóny, které jste právě nasbírali, ztrácíte!

Na přední straně karet jsou mozaiky s příšerkami, které mohou být na zadní straně. Na zadní straně karet jsou 1 nebo 2 stejné příšerky, s bonbóny nebo bez nich. Existují 4 různé příšerky.



Příprava hry: Zamíchejte karty. Rozložte 16 karet mozaikou nahoru do čtverce 4x4. Ten představuje strašidelný dům.

Upozornění: Hráči nesmí vidět zadní stranu karet. Zbylé karty položte na hromádku a položte ji stranou, mozaikou nahoru.



Průběh hry: Začíná nejmladší hráč. Poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček. První hráč otočí libovolnou mozaikovou kartu. Může to být jakákoli karta, která je na okraji strašidelného domu (na okraji čtverce). Hráč může poté obracet tolik mozaikových karet, kolik chce, pokud je každá nová otočená karta kolmo (ne diagonálně) k předchozí kartě. Zastavit se může až poté, co dosáhne karty na okraji domu.

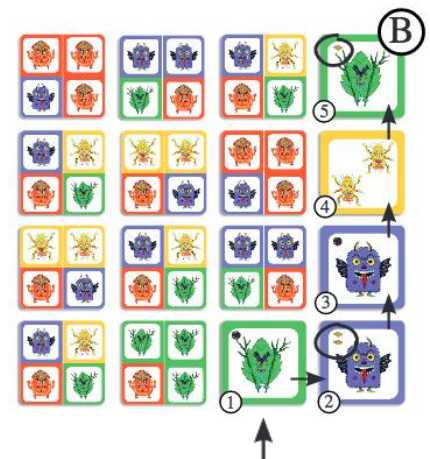
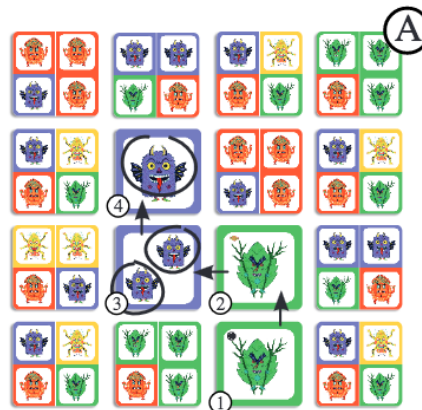
Pozn.: Může se stát, že několik karet leží na sobě. V tomto případě hráč otočí pouze vrchní kartu.

Pokud hráč během svého tahu najde 3 stejné příšerky: jeho tah okamžitě končí a nezískává žádné karty (příklad A: 3 fialové příšerky).

Poznámka: Pokud je více karet na sobě, bere se v úvahu pouze horní karta. Na každou kartu, kterou hráč otočí, se položí karta z hromádky, mozaikou nahoru.

Pokud se hráč rozhodne ukončit svůj tah dříve, než nalezl 3 stejné příšerky, a je na okraji domu, získává všechny karty, které otočil (příklad B: získal 3 bonbóny).

Na každé prázdné místo v domě doplňte kartu z hromádky, mozaikou nahoru. Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.



Opětovné hraní:

Když hráč otočí kartu příšerky se symbolem ●, musí otočit další kartu, která je na ní kolmá, pokud je to možné.

Konec hry: Když nezbývá dostatek karet k dokončení domu, hra končí. Každý hráč si spočítá bonbóny na kartách, které nasbíral. Hru vyhrává hráč, který jich má nejvíce.

Autor hry: Joan Dufour