

MONSTRIO



Vek: 7 – 99



2 až 4 hráči



Obsah: 72 kariet s príšerami



Cieľ hry: Nazbierať čo najviac sladkostí.



Princíp hry:

Halloween je v plnom prúde! Rozhodli ste sa preskúmať susedný strašidelný dom a nájsť pri príšerách čo najviac sladkostí. Ale nie každá príšera má pri sebe sladkosti! Kto otočí 3 rovnaké príšery, prestane hľadať a stratí aj otočené sladkosti! Lícová strana kariet je mozaiková a zobrazuje príšeru/príšery, ktoré môžu byť na rubovej strane. Na rubovej strane je 1 alebo 2 rovnaké príšery, so sladkosťami alebo bez nich. Hra má 4 rôzne príšery.



Lícová strana



Varianty rubovej strany



Príprava hry: Zamiešajte karty. 16 kariet uložte do štvorca po 4 x 4 karty mozaikovou stranou nahor. Toto je strašidelný dom.

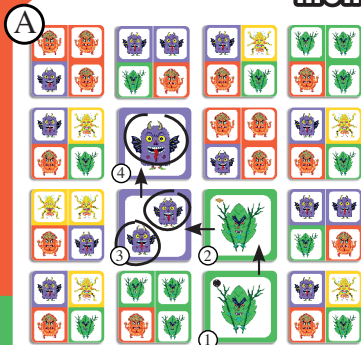
Pozor: pri ukladaní nesmú hráči vidieť rubovú stranu kariet. Ostatné karty dajte na kôpku, tiež mozaikovou stranou nahor.

Postup hry: Hru začne najmladší hráč. Najskôr otočí niektorú mozaikovú kartu na okraji strašidelného domu (na okraji štvorca).

Následne môže dovedty otáčať ďalšie mozaikové karty, kým každá ďalšia bude v pravom uhle (nie uhlopriečne) s predchádzajúcou otočenou kartou. Môže prestať otáčať, keď dosiahne kartu na okraji domu.

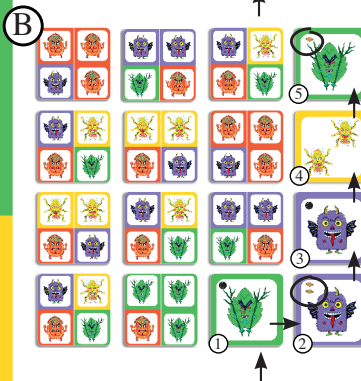
Poznámka: Keď je viacero kariet na sebe (pozri ďalej nižšie), hráč otočí len vrchnú kartu tejto kôpky.

MONSTRIO



- Keď hráč počas svojho ťahu otočí 3 rovnaké príšery, jeho ťah sa skončil. Nezíska žiadne karty (príklad A: 3 fialové príšery).


Poznámka: Keď je viacero kariet na sebe, berie sa do úvahy len vrchná karta. Každú kartu, ktorú hráč otočil, prekryje kartou z kôpky, mozaikovou stranou nahor.



- Keď sa hráč rozhodne prestať, skôr než otočí 3 rovnaké príšery a je na okraji domu, získa všetky otočené karty a/alebo kôpku viacerých kariet na sebe (príklad B: získané sladkosti).

Každé prázdne miesto domu treba zaplniť kartou z kôpky, mozaikovou stranou nahor.

Potom sa cez strašidelný dom vyberie ďalší hráč nasledujúci v smere hodinových ručičiek.

Dodatočný ťah: Keď hráč otočí príšeru s týmto znakom, musí, pokiaľ je , to možné, otočiť ďalšiu kartu, ktorá je k nej v pravom uhle.

Koniec hry: Keď už nie sú karty na zaplnenie prázdnych miest v dome, hra sa skončila. Hráči si spočítajú sladkosti na získaných kartách. Hráč, ktorý má najviac sladkostí, je víťaz.

Autor hry: Joan Dufour.