

# MONSTRÉ TOI – HĽADANIE PRÍŠERIEK



Vek: 6 – 99 rokov



Počet hráčov: 1 – 4



**Obsah:** 12 kariet s príšerkami a 40 kariet so zadaním stupňa náročnosti 1 – žltý okraj. 12 kariet s príšerkami a 40 kariet so zadaním stupňa náročnosti 2 – fialový okraj.



Karty s príšerkami



Karty so zadaním



**Cieľ hry:** Prvý získať 3 karty so zadaním.

**Princíp hry:** Príšerky stupňa náročnosti 1 majú 4 vlastnosti v 4 variantoch. **Oči:** modré, červené, zelené alebo ružové. **Ústa:** červené, žlté, zelené alebo modré.

**Ruky:** ružové, modré, žlté alebo zelené. **Nohy:** modré, žlté, červené alebo ružové.

Príšerky stupňa náročnosti 2 majú o 2 vlastnosti viac, tiež v 4 variantoch. **Rohy:** biele, žlté, zelené alebo modré. **Detaily:** jazva, tetovanie, fúzy alebo bodky.

Karty s príšerkami majú na každej strane inú príšerku. Cieľom každého kola je nájsť rovnakú vlastnosť 5 príšeriek.

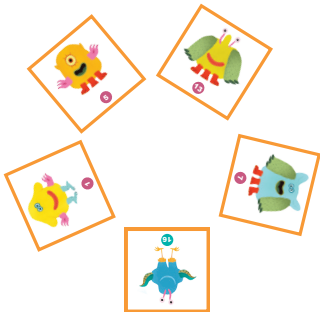


**Príprava hry:** Hráči si vyberú stupeň náročnosti a pripraví si príslušné karty s príšerkami a zadaniami. Príšerky dajte na jednu kôpku a vedľa nej kôpku kariet so zadaniami.

**Postup hry:** Hrá sa niekoľko kôl.

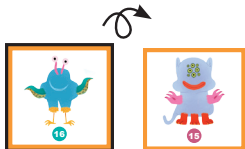
Vyberte si začínajúceho hráča. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začínajúci hráč si potiahne kartu so zadaním, podľa ktorého si pripraví 5 kariet s príšerkami (označených číslami) a položí ich doprostred stola.

*Príklad: Na karte so zadaním sú príšerky č. 1, 5, 13, 7 a 16:*

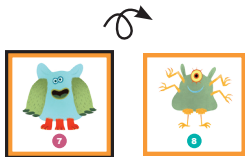


# MONSTRÉ TOI - HĽADANIE PRÍŠERIEK

Potom pomenuje vlastnosť, ktorú má jedna alebo viac príšeriek (napr. ružové ruky) a otočí takú kartu s príšerkou, ktorá túto vlastnosť **nemá** (napr. príšerka č. 16).



- Keď nová otočená príšerka **má pomenovanú vlastnosť** (ružové ruky), hráč **môže pokračovať** a otočí ďalšiu príšerku, ktorá nemá pomenovanú vlastnosť (napr. príšerka č. 7).



- Keď nová otočená príšerka **nemá pomenovanú vlastnosť** (ružové ruky), hráč **nepokračuje** a nasleduje ďalší hráč.

Nasledujúci hráč pomenuje inú vlastnosť jednej alebo viacerých z 5 príšeriek (napr. nohy), otočí príšerku, ktorá túto vlastnosť **nemá**, atď.

Hráč, ktorý je na ťahu, môže otáčať karty dovtedy, kým príšerka, ktorú práve otočil, má pomenovanú vlastnosť.

Keď **všetkých 5 otočených príšeriek má pomenovanú vlastnosť** (napr. žlté nohy), kolo sa skončilo. Hráč získa kartu so zadaním a položí ju pred seba.

Nasleduje ďalšie kolo. Hráč, ktorý vyhral predošlé kolo, začne nové novou kartou so zadaním. Hra pokračuje ako posiaľ.

**Výnimočný prípad:** Keď má všetkých 5 príšeriek rovnakú vlastnosť, ktorá ale nie je pomenovanou vlastnosťou, stane sa víťazom kola hráč, ktorý si ju prvý všimne a pomenuje.

**Koniec hry:** Hráč, ktorý prvý získa 5 kariet so zadaním, je víťazom hry.

Autor hry: Erwan Morin.