

MONSTRIO



Věk: 7 – 99



2 až 4 hráči



Obsah: 72 karet s příšerami



Cíl hry: Nasbírat co nejvíce sladkostí.



Princip hry:

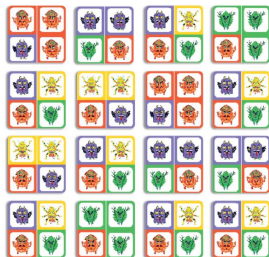
Halloween je v plném proudu! Rozhodli jste se prozkoumat sousední strašidelný dům a najít při příšerách co nejvíce sladkostí. Ale ne každá příšera má u sebe sladkosti! Kdo otočí 3 stejné příšery, přestane hledat a ztratí i otočené sladkosti! Lícová strana karet je mozaiková a zobrazuje příšeru/příšery, které mohou být na rubové straně. Na rubové straně je 1 nebo 2 stejné příšery, se sladkostmi nebo bez nich. Hra má 4 různé příšery.



Lícová strana



Varianty rubové strany



Příprava hry: Zamíchejte karty. 16 karet uložte do čtverce po 4 x 4 karty mozaikovou stranou nahoru. Toto je strašidelný dům.

Pozor: při ukládání nesmí hráči vidět rubovou stranu karet. Ostatní karty dejte na hromádku, také mozaikovou stranou vzhůru.

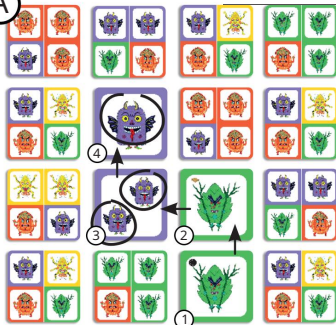
Postup hry: Hru začne nejmladší hráč. Nejprve otočí některou mozaikovou kartu na okraji strašidelného domu (na okraji čtverce).

Následně může do té doby otáčet další mozaikové karty, zatímco každá další bude v pravém úhlu (ne úhlopříčně) s předchozí otočenou kartou. Může přestat otáčet, když dosáhne karty na okraji domu.

Poznámka: Když je více karet na sobě (viz dále níže), hráč otočí jen vrchní kartu této hromádky.

MONSTRIO

A



- Když hráč během svého tahu otočí 3 stejné příšery, jeho tah skončil. Nezíská žádné karty (příklad A: 3 fialové příšery).

Poznámka: Když je více karet na sobě, bere se v úvahu jen vrchní karta. Každou kartu, kterou hráč otočil, překryje kartou z hromádky, mozaikovou stranou nahoru.

B



- Když se hráč rozhodne přestat, dříve než otočí 3 stejné příšery a je na okraji domu, získá všechny otočené karty a/nebo hromádku více karet na sobě (příklad B: získané sladkosti).

Každé prázdné místo domu je třeba zaplnit kartou z hromádky, mozaikovou stranou nahoru.

Potom se přes strašidelný dům vybere další hráč následující po směru hodinových ručiček.

Dodatečný tah: Když hráč otočí příšeru s tímto znakem, musí, pokud je to možné, otočit další kartu, která je k ní v pravém úhlu.



Konec hry: Když už nejsou karty k zaplnění prázdných míst v domě, hra skončila. Hráči si spočítají sladkosti na získaných kartách. Hráč, který má nejvíc sladkostí, je vítěz.

Autor hry: Joan Dufour.