

## DJ05091 Pošasti

Starost: 6–99 let

Število igralcev: 1–4

### Vsebina igre:

12 kart s pošastmi in 40 kart z nalogami 1. stopnje – rumeni robovi  
12 kart s pošastmi in 40 kart z nalogami 2. stopnje – vijolični robovi



Kartice s pošastmi



Kartice z nalogami

**Cilj igre:** Da kot prvi dobite 3 karte z nalogami.

### Koncept igre:

Pošasti na 1. stopnji imajo 4 značilnosti, vsaka od njih pa je prikazana v 4 različnih različicah.

**Oči:** modre, rdeče, zelene ali rožnate.

**Usta:** rdeča, rumena, zelena ali modra.

**Roke:** rožnate, modre, rumene ali zelene.

**Noge:** modre, rumene, rdeče ali rožnate.

Pošasti na 2. stopnji imajo dve dodatni funkciji, vsaka od njih pa je prikazana v štirih različnih različicah.

**Rožičke:** bele, rumene, zelene ali modre.

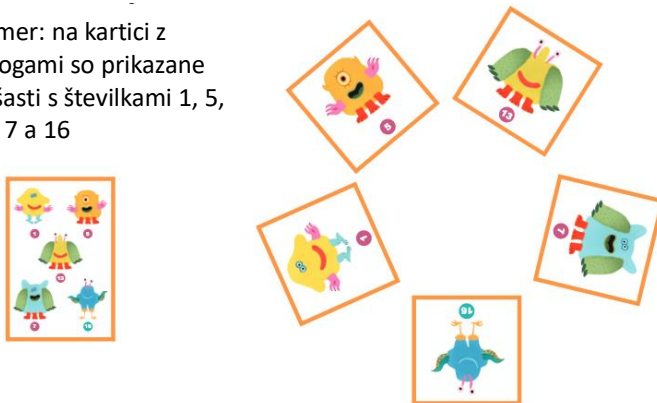
**Podrobnosti:** brazgotina, tetovaža, brki ali packe.

Na vsaki strani kart s pošastmi je druga pošast. Cilj vsakega kroga igre je poiskati lastnost, ki je skupna petim pošastim.

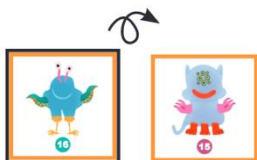
**Priprava na igro:** Igralci izberejo stopnjo igre in vzamejo ustrezne karte pošasti in z nalogami. Vse karte s pošastmi položite na eno stran, poleg njih pa položite kupček kart z nalogami.

**Potek igre:** Igra poteka v več krogih. Izbere se začetni igralec, nato se igra v smeri urinega kazalca. Igralec vzame kartico z nalogo, ki mu pokaže, katere pošasti bo v tem krogu predložil. V roke vzame 5 ustreznih kart pošastmi (glej številke pošasti) in jih postavi na sredino mize.

Primer: na kartici z nalogami so prikazane pošasti s številkami 1, 5, 13, 7 a 16



Igralec razglasi lastnost, ki jo ima ena ali več od petih pošasti, ki so položene na mizi (npr. rožnate roke), in obrne karto pošasti, ki te lastnosti nima (npr. pošast št. 16).



- Če ima na novo obrnjena pošast **napovedano lastnost** (rožnata roka), lahko igralec nadaljuje igro in obrne novo karto s pošastjo, ki nima te lastnosti (npr. pošast št. 7).



- Če novo obrnjena pošast **nima napovedane lastnosti** (rožnate roke), se poteza igralca konča in na potezi je naslednji igralec.



Naslednji igralec razglasi nov element, ki ga ima ena ali več od petih pošasti (*npr. rumene noge*), obrne drugo karto s pošastjo, ki te lastnosti nima, itd.

Igralec, ki je na vrsti, lahko nadaljuje z igro in obrača karte, dokler ima pošast na pravkar obrnjeni karti lastnost, ki jo je igralec napovedal.

Če **ima vseh 5 pošasti napovedano lastnost** (*npr. 5 obrnjenih pošasti ima rumene noge*), se krog igre konča. Igralec prejme kartico z nalogo in jo položi predse.

Začenja se naslednji krog igre. Igralec, ki je zmagal v zadnjem krogu, postane začetni igralec in potegne novo kartico z nalogami. Igra se nadaljuje kot prej.

**Poseben primer:** Če ima vseh 5 obrnjenih pošasti skupno lastnost, vendar to ni lastnost, ki jo je napovedal igralec, ki je na potezi, zмага igralec, ki prvi objavi skupno lastnost.

**Konec igre:** Zmagovalec igre je igralec, ki prvi dobi 3 kartice z nalogo.