

DJ05086 Monstrio – igra s kartami

Starost: Od 7 do 99 let

Število igralcev: 2–4 igralci

Vsebina igre: 72 kart

Cilj igre: Zbrati čim več bonbonov.

Koncept igre: Noč čarownic je v polnem teku! Odločili ste se raziskati strašljivo hišo v soseski in zbrati čim več bonbonov, ki jih skrivajo različne pošasti v hiši. Toda pozor, vse pošasti ne skrivajo bonbonov in če trikrat ujamete isto pošast, je vašega iskanja konec, pravkar zbrani bonboni pa bodo izgubljeni!

Na sprednji strani kart so mozaiki s pošastmi, ki so lahko tudi na hrbtni strani. Na hrbtni strani kart sta 1 ali 2 enaki pošasti, z bonboni ali brez njih. Obstajajo štiri različne pošasti.



Priprava igre: Premešajte karte. V kvadrat 4x4 razporedite 16 kart z mozaikom navzgor. Ta kvadrat predstavlja hišo strahov.

Opozorilo: Igralci ne smejo videti hrbtne strani kart. Preostale karte položite na kupček in ga z mozaikom navzgor postavite na stran.



Potek igre: Začne najmlajši igralec. Nato se igra nadaljuje v smeri urnega kazalca. Prvi igralec obrne poljubno karto z mozaikom. To je lahko katerakoli karta, ki je na robu hiše strahov (na robu kvadrata). Igralec lahko nato obrne toliko kart z mozaikom, kolikor želi, če vsaka nova obrnjena karta leži pravokotno (ne diagonalno) glede na prejšnjo karto. Ustavi se lahko šele, ko doseže karto na robu hiše.

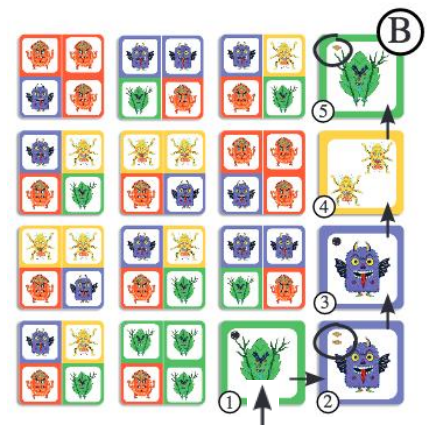
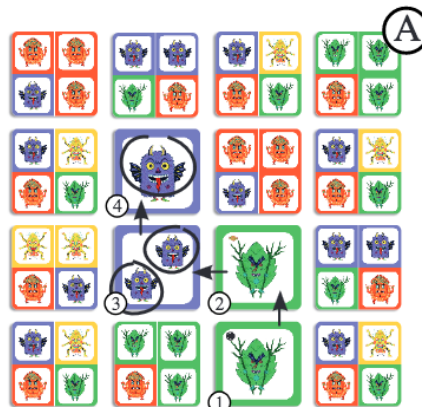
Opomba: Lahko se zgodi, da več kart leži ena vrh druge. V tem primeru igralec obrne le zgornjo karto.

Če igralec med svojo potezo najde tri enake pošasti: njegova poteza se takoj konča in ne dobi nobene karte (primer A: tri vijoličaste pošasti).

Opomba: Če je na kupu več kart, se upošteva samo zgornja karta. Na vsako karto, ki jo igralec obrne, se položi ena karta s kupčka, z mozaikom navzgor.

Če se igralec odloči, da bo svoj krog končal, preden bo našel tri enake pošasti, in je na robu hiše, dobi vse karte, ki jih je obrnil (primer B: dobil je tri bonbone).

Vsako prazno mesto v hiši zapolnite s karto s kupčka, z mozaikom navzgor. Nato je na vrsti naslednji igralec v smeri urnega kazalca.



Ponovno igranje:

Ko igralec obrne karto pošasti s

simbolom ●, mora obrniti še eno karto, ki leži pravokotno na to karto, če je to mogoče.

Konec igre: Če ni več dovolj kart za dokončanje hiše, se igra konča. Vsak igralec prešteje bonbone na kartah, ki jih je zbral. Zmaga igralec, ki jih ima največ.

Avtor igre: Joan Dufour