

MONSTERMANIA



PL

Brad Ross i Jim Winslow, gra dla 2-5 graczy w wieku od 5 lat
Gra Piatnika nr 600692
© Piatnik 2009, 2016

Kolorowe stwory o 6 ramionach chciałyby się szepić mackami. Nie jest to jednak takie proste! Różnorodnych kombinacji jest bardzo wiele i trzeba się mocno nagłowić by wybrać zwycięską strategię. Kto pierwszy pozbędzie się swoich stworów?

Zawartość gry:

40 kart ze stworami
1 pionek
Instrukcja



Cel gry:

Każdy gracz stara się przyłączyć swoje stwory do grupy tak, by jak najszybciej się ich pozbyć.



piatnik.com

Przygotowanie do gry:

Wszystkie karty ze stworami należy ułożyć zakryte na stosie. Następnie odkrywa się pierwszą z nich i kładzie na środku stołu tak, by widzieli ją wszyscy gracze. Stwór z tej karty staje się tymczasowo Stworem Aktywnym - by to zaznaczyć stawia się na nim pionek. Każdy z graczy bierze po 5 stworów i układa je przed sobą odkryte.

Przebieg gry:

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ma w swoich kartach najwięcej niebieskich macek. W przypadku remisu zaczyna najmłodszy z takich graczy.

Każdy gracz, gdy przyjdzie jego kolej, stara się dołączyć jednego ze swoich stworów do Stwora Aktywnego. Stwór Aktywny oznaczony jest pionkiem i zmienia się w trakcie gry. Staje się nim za każdym razem ostatni dołożony stwór. Pionek jest wtedy przesuwany na dołożoną kartę. Przy dokładaniu trzeba przestrzegać następujących zasad:

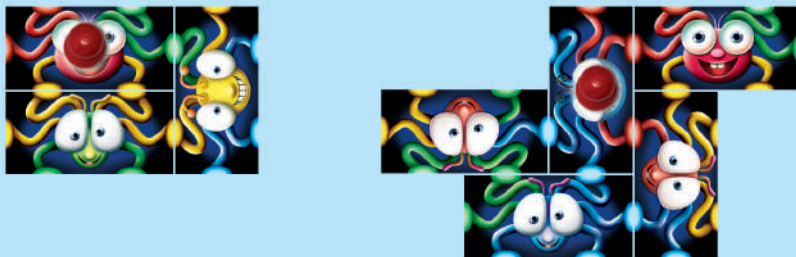
- Stwory mogą się stykać tylko mackami w tym samym kolorze.
- Każdy dołożony stwór może łączyć się kilkoma mackami, przy czym przynajmniej jedną musi złapać Stwora Aktywnego.
- Jeśli gracz nie może dołączyć żadnej karty lub jeśli dołożony stwór zostanie połączony tylko jedną macką, gracz musi wziąć ze stosu dodatkową kartę.



- Jeśli uda mu się przyłączyć swojego stwora dwiema mackami nie bierze żadnej karty.



- Jeśli natomiast uda się stworowi przyłączyć do innych więcej niż dwiema mackami, może się pozbyć kolejnej karty odkładając ją na spód stosu.



Następnie swojego stwora próbuje dołączyć kolejny z graczy.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich stworów, a jeśli nikomu się to nie uda - ten, któremu zostanie ich najmniej. Uwaga: ostatni dokładany stwór musi zostać przyłączony przynajmniej dwiema mackami!



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl