

✦ DJECO karetní hra MONSTRIO ✦

DJ05086

VĚK: 7 - 99 let

POČET HRÁČŮ: 2- 4

OBSAH HRY:

72 KARET

CÍL HRY:

Nasbírej co nejvíce sladkostí

JAK HRA FUNGUJE: Halloween je v plném proudu! Rozhodnete se prozkoumat strašidelný dům, abyste nasbírali co nejvíce sladkostí, které schovávají různé příšery. Ale pozor! Ne každá příšera schovává sladkosti a pokud chytíte tu stejnou 3x za sebou... váš průzkum je u konce a ztratíte všechny sladkosti, které jste nasbírali.

Přední strana karty je mozaika: naznačuje, která příšera nebo příšery se na druhé straně karty schovávají. Je zde 1 nebo 2 identické příšery na zadní straně karty, buď s nebo bez sladkosti. Dohromady jsou 4 různé druhy příšer.

SESTAVENÍ HRY: Zamíchejte karty. Rozložte 16 karet (4x4) 'mozaikou' nahoru. Toto znázorňuje strašidelný dům.

VAROVÁNÍ: Hráči by neměli vidět druhou stranu karet. Zbytek nevyužitých karet je položen stranou na hromádku, mozaikou nahoru.

POSTUP HRY:

Hráč začne otočením libovolné mozaikové karty, poté může otáčet libovolný počet mozaikových karet, dokud otáčí pouze ty, které jsou v pravém úhlu k předchozí kartě, kterou otočil (nesmí otáčet šikmo). Přestat může, až když dosáhne karty na okraji strašidelného domu.



-
- Poznámka: Během hry se mohou setkat s několika nahromaděnými kartami na sobě (viz níže). V takovém případě hráč otočí pouze vrchní kartu.
 - Pokud hráč najde 3 identické příšery během svého tahu: jejich tah okamžitě končí a nevyhrají žádné karty (příklad A: 3 fialové příšery za sebou)
 - Poznámka: Pokud je nahromaděných více karet na sobě, pouze vrchní se počítá. Každá otočená karta během tahu některého z hráčů je zakryta novou kartou z balíčku mozaikou nahoru.
 - Pokud se hráč rozhodne svůj tah ukončit a nenašel tři stejné příšery a už je na okraji strašidelného domu: Dostane všechny karty, které otočil a/nebo nashromážděné karty na sobě (příklad B: vyhrává 3 kusy sladkostí).
 - Každé prázdné políčko je zaplněno novou kartou z balíčku, mozaikou nahoru.
 - Poté je na řadě další hráč, který se vydá na cestu strašidelným domem. Hraje se po směru hodinových ručiček.
 - Hraní znovu: pokud hráč otočí příšerky se symbolem otáčející se šipky, musí, pokud je to možné, otočit další kartu v pravém úhlu.
 - Konec hry: Jakmile chybí karty na zaplnění domu, hra končí. Každý hráč si spočítá, kolik nasbíral kousků sladkostí. Hráč s největším počtem sladkostí na kartách, které nasbíral vítězí.

