**Mlsné příšerky (DJ08545) – paměťová hra**

**Autor hry:** Guillaume Desportes

**Design:** Philip Giordano

**Věk:** 4 – 99 let

**Počet hráčů:** 2 – 5

**Obsah:** 12 oboustranných karet (na jedné straně je příšerka, na druhé sladkost, nebo rybí kostřička), 21 žetonů se sladkostmi, 2 kostky (1 s příšerami, druhá se sladkostmi)

**Cíl hry:** Mlsné příšerky je hra na paměť a dedukci s oboustrannými kartami. Pokaždé, když hodíte kostkami, získáte kombinaci příšery a sladkosti, která odpovídá jedné z 12ti oboustranných karet. Účelem je tuto kartu najít.

**Příprava hry:** Umístěte 12 oboustranných karet doprostřed stolu v obdélníku 4 x 3. Karty položte příšerkami nahoru, hráči nesmějí vědět, co je na spodní straně karty.

Kostky dostane nejmladší hráč, žetony se sladkostmi umístěte poblíž.

**Pravidla hry:** Hráči hrají ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší z nich – hodí oběma kostkami, ty ukážou příšeru a sladkost. Hráč se pak pokusí najít kartu, na níž je tato kombinace - vybere jednu z 12ti vyložených karet a otočí ji.

**Pozn.:** Hráč samozřejmě otočí jednu ze 4 karet, na nichž je příšera, která padla na kostce.

\* Jestli hráč otočí správnou kartu, vezme si žeton se sladkostmi.

\* Jestli hráč neotočí správnou kartu a na druhé straně je jiná sladkost, nestane se nic.

Karta, kterou hráč otočil, zůstává tak, jak je, tedy sladkostí nahoru.

Poté hází kostkami další hráč na řadě.

\* Jestli ale hráč otočí kartu a objeví rybí kostřičku, okamžitě ztrácí jeden žeton se sladkostmi (jestli nějaký má). Pak kartu otočí zpět tak, aby byla nahoře příšerka, a dvě libovolné karty může přehodit. Pak hází kostkami další hráč.

**Pozn.:** Dokud se na kartě neobjeví rybí kostřička, zůstávají otočené karty na svém místě a sladkostí nahoru. Výzva spočívá v tom, že si musíte zapamatovat, jaká příšerka je na druhé straně. Taky si musíte zapamatovat, kde je rybí kostřička, abyste ji neotočili znovu!

**Konec hry:** Když nějaký hráč získá 5 žetonů se sladkostmi, vyhrává hru, a ta končí.