



DJ05091 Příšerky

Věk: 6 – 99 let

Počet hráčů: 1 – 4

Obsah hry:

12 karet s příšerkami a 40 karet se zadáním úrovně 1 – žluté okraje.

12 karet s příšerkami a 40 karet se zadáním úrovně 2 – fialové okraje.

Cíl hry: Jako první získat 3 karty se zadáním.

Koncept hry:

Příšerky v úrovni 1 mají 4 vlastnosti, z nichž každá je zobrazena ve 4 různých variantách.

Oči: modré, červené, zelené nebo růžové.

Ústa: červená, žlutá, zelená nebo modrá.

Ruce: růžové, modré, žluté nebo zelené.

Nohy: modré, žluté, červené nebo růžové.

Příšerky v úrovni 2 mají 2 vlastnosti navíc, z nichž každá je zobrazena ve 4 různých variantách.

Růžky: bílé, žluté, zelené nebo modré.

Detaily: jizva, tetování, knír nebo skvrny.

Karty s příšerkami mají na každé straně jinou příšerku. Cílem každého kola hry je nalézt vlastnost, která je společná pro 5 příšerek.



Karty s příšerkami



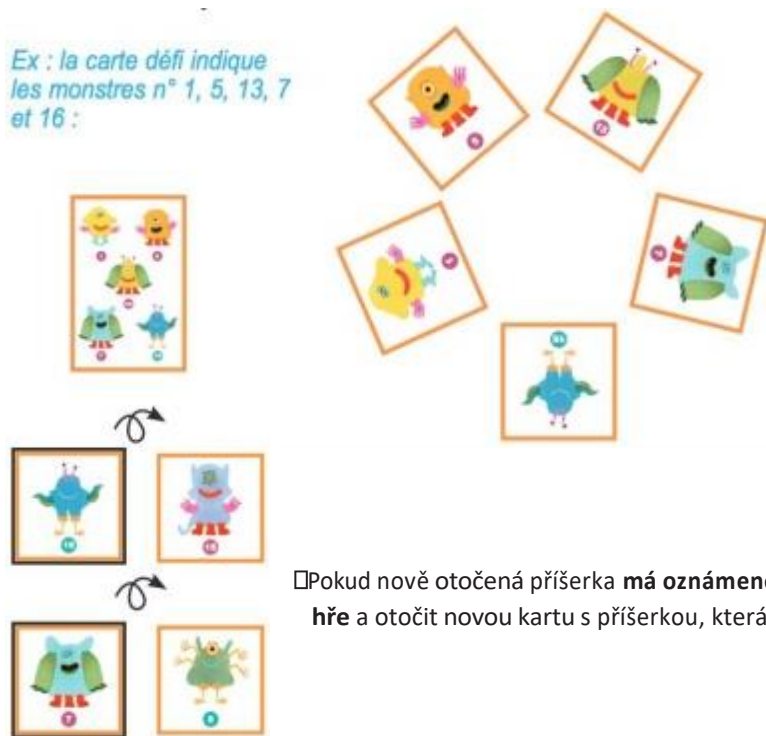
Karty se zadáním

Příprava hry: Hráči si zvolí úroveň hry a vezmou si odpovídající karty s příšerkami a se zadáním. Všechny karty s příšerkami dejte na jednu stranu a vedle položte balíček karet se zadáním.

Průběh hry: Hra se hraje v několika kolech. Zvolí se začínající hráč a poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč si vezme kartu se zadáním, která mu ukáže, které příšerky má v tomto kole vyložit. Vezme si 5 odpovídajících karet s příšerkami (viz.

čísla příšerek) a položí je doprostřed stolu.

Ex : la carte défi indique les monstres n° 1, 5, 13, 7 et 16 :



Hráč poté oznámí vlastnost, která je přítomná na jedné nebo více z 5 příšerek, které jsou vyloženy na stole (např. růžové ruce) a otočí kartu s příšerkou, která nemá tuto vlastnost (např. příšerka č.16).

□ Pokud nově otočená příšerka **má** oznamovanou vlastnost (růžové ruce), hráč může pokračovat ve hře a otočit novou kartu s příšerkou, která nemá tuto vlastnost (např. příšerka č.7).

□ Pokud nově otočená příšerka **nemá** oznamovanou vlastnost (růžové ruce), tah hráče končí a na řadě je další hráč.



Další hráč oznámí nový prvek, který je přítomný na jedné nebo více z 5 příšerek (*např. žluté nohy*), otočí další kartu s příšerkou, která nemá tuto vlastnost atd.

Hráč, který je na řadě, může pokračovat ve hře a otáčet karty tak dlouho, dokud má příšerka na právě otočené kartě vlastnost, kterou hráč oznámil.

Pokud **má všech 5 příšerek oznámenou vlastnost** (*např. 5 otočených příšerek má žluté nohy*), kolo hry končí. Hráč získává kartu se zadáním a položí si ji před sebe.

Začíná další kolo hry. Hráč, který zvítězil v posledním kole se stává začínajícím hráčem a vytáhne novou kartu se zadáním. Hra pokračuje dále tak jako dosud.

Speciální případ: Pokud má všech 5 otočených příšerek společnou vlastnost, ale nejedná se o vlastnost, kterou oznámil hráč, který je na řadě, vítězí hráč, který jako první oznámí tuto společnou vlastnost.

Konec hry: Hráč, který jako první získal 3 karty se zadáním se stává vítězem hry.