

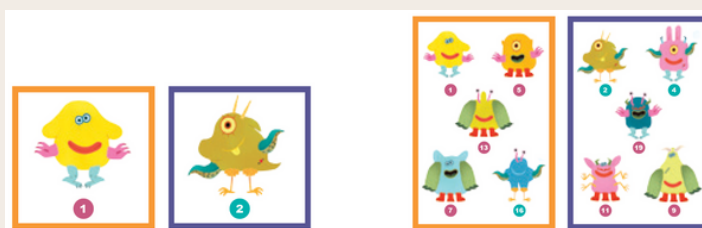
✦ DJECO Karetní hra Příšerky ✦

DJ05091

Věk: 6 - 99 let

Počet hráčů: 1 - 4

Obsah: 12 karet „příšerek“ a 40 karet zadání úrovně obtížnosti 1 – žluté okraje; 12 karet „příšerek“ a 40 karet zadání úrovně obtížnosti 2 – fialové okraje



Karty příšerek

Karty zadání

Princip hry: Příšerky úrovně obtížnosti 1 mají 4 prvky, které se mění podle 4 vzorů. Oči: modré, červené, zelené nebo růžové. Pusa: červená, žlutá, zelená nebo modrá. Ruce: růžové, modré, žluté nebo zelené. Nohy: modré, žluté, červené nebo růžové. Karty příšerek úrovně obtížnosti 2 se skládají ze 2 dodatečných prvků, které se mění podle 4 vzorů. Rohy: bílé, žluté, zelené nebo modré. Detaily: jizva, tetování, knír nebo bradavice.

Karty příšerek mají z každé strany jinou příšerku. V každém kole je cílem najít společný prvek pro 5 příšerek.

Příprava hry: Hráči si vyberou úroveň obtížnosti hry a vezmou si odpovídající karty příšerek a zadání. Karty příšerek jsou na jedné hromádce a karty zadání jsou na hromádce vedle.

Pravidla hry: Hra se hraje v několika kolech. Určí se začínající hráč, poté se pokračuje po směru hodinových ručiček.



Vezme jednu kartu zadání, která určí, jaké příšerky budou v tomto kole hrát. Vezme 5 karet odpovídajících příšerek (zkontroluje je podle čísla příšerek) a položí je na stůl doprostřed mezi hráče.



Poté určí jeden prvek, který je na jedné nebo více z těchto 5 příšerek vyložených na stole (např. růžové ruce) a poté otočí kartu příšerky, která tento prvek nemá (např. příšerka č. 16).

- Pokud otočená nová příšerka má tento určený prvek (růžové ruce), hráč pokračuje ve hře a otočí další vyloženou kartu s příšerkou, která tento prvek nemá (př. příšerku č. 7).
- Pokud otočená nová příšerka nemá tento určený prvek (růžové ruce), jeho tah končí a je na řadě další hráč.



Následující hráč určí nový prvek zobrazený na jedné nebo více z 5 vyložených příšerek (např. žluté nohy) a otočí kartu příšerky, která tento prvek nemá a tak dále.

Dokud hráč nachází na právě otočené kartě příšerky určený prvek, může pokračovat ve hře otáčením dalších karet.

Pokud všech 5 vyložených příšerek má určený prvek (např. 5 příšerek má žluté nohy), kolo končí a hráč získává kartu se zadáním, kterou si položí před sebe.

Začíná nové kolo. Hráč, který vyhrál předchozí, se stává začínajícím hráčem a vytáhne novou kartu se zadáním. Dále hrajeme jako dříve.

Výjimečný případ: Pokud 5 vyložených příšerek mají společný prvek, který ale neurčil začínající hráč, hráč, který jako první tento společný prvek řekne, vyhrává kolo.

Konec hry: Když jeden z hráčů získá 3 karty se zadáním, vyhrává hru.
