

MONSTERMANIA



H

Tervezte: Brad Ross és Jim Winslow, 2-5 játékos részére, 5 éves kortól.

Piatnik játékszám: **600692**

© 2009 Piatnik Wien, Ausztria

A kicsi szörnyecskék szeretnének összekapcsolódva egy nagy csoportot alkotni, és a gyerekek segítenek nekik ebben. De figyelni kell ám, mert a szörnyecskék csak akkor tudják megfogni egymás kezét, ha a kezeik színei megegyeznek. Vajon kinek sikerül elsőként beillesztenie az utolsó kis szörnyecskéjét a csoportba?

A játék tartalma

40 Szörnylap

I Játékbábu

I Játékszabály



A játék célja

A játékosok célja, hogy elsőként illesszék a csoporthoz az utolsó szörnylapjukat.

A játékosoknak meg kell próbálniuk a szörnyecskéjüket minél több karral a csoporthoz illeszteni.



Piatnik

A játék előkészítése

- A játékosok fektessék lefordítva az asztalra a szörnylapokat, és lefordítva keverjék össze azokat.
- Egy szörnylapot fordítsanak fel, és felfordítva tegyék azt az asztal közepére. Erre a szörnylapra rá kell állítani a játékfigurát. Ez lesz az első „aktív” szörnylap.
- Minden játékos vegyen magához 5 szörnylapot, amit felfordítva tegyen maga elé.

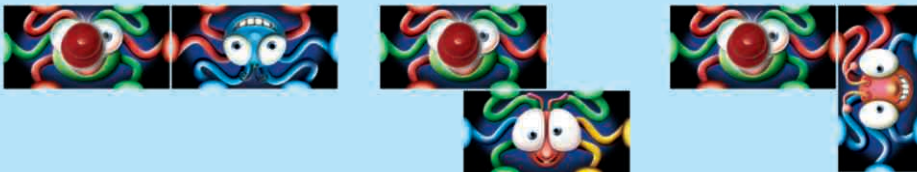
A játék menete

- A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.
- A soron lévő játékos megpróbál az előtte felfordítva fekvő szörnylapok közül egyet az aktív szörnylaphoz illeszteni. A következők figyelembevételével:
- **Csak az azonos színű karokat lehet összekapcsolni.**
- **A szörnyednek legalább egy karral kapcsolódnia kell az „aktív szörnyhöz”.**
- **Emellett a szörny másik karjai másik szörnyhöz is kapcsolódhatnak.**

Figyelem: A kapcsolódó karok színeinek meg kell egyezniük!

- A játékos ráteszi a játékbábut arra a szörnylapra, amit éppen letett. Ettől kezdve ez a szörnylap lesz az „aktív szörnylap”.
- Akkor, ha a soron lévő játékos **nem tud** szörnylapot illeszteni, vagy az általa lerakott szörnylap csak **1 karral** kapcsolódik, egy plusz szörnylapot kell húznia a készletből.

Példa: (ábra)



- Ha a soron lévő játékos által lerakott szörnylap **2 karral** kapcsolódik, akkor a játékos lépése véget ér.

Példa: (ábra)



- Abban az esetben, ha a soron lévő játékos által lerakott szörnylap **3-vagy 4 karral** kapcsolódik, akkor a játékos szörnylapjaiból egyet lefordítva visszatehet a lefordított készletbe.

Példa: (ábra)



- A játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos sikeresen beilleszti az utolsó szörnylapját. Ez a játékos lesz a játék nyertese.



A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: Ausztria