



Cikkszám: DJ05091

Djeco társasjáték: **Monstre Toi - Szörnykereső**

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 4 játékos részére

A játék tartalma:

- 24 szörnykártya

1. nehézségi szint: 12 sárga szélű kártya

2. nehézségi szint: 12 kék szélű kártya



- 80 feladatkártya

1. nehézségi szint: 40 sárga szélű kártya

2. nehézségi szint: 40 kék szélű kártya



A játék célja: elsőként megszerezni 3 feladatkártyát

Az 1. szinten a szörnyek 4 tulajdonságban különbözhetnek egymástól a következőképpen:

1. szemek: kék, piros, zöld és rózsaszín
2. száj: piros, sárga, zöld és kék
3. karok: rózsaszín, kék, sárga és zöld
4. lábak: kék, sárga, piros és rózsaszín

A 2. szinten a szörnyek a fentiekén kívül még 2 tulajdonságban különböznek egymástól:

5. szarvak: fehér, sárga, zöld és kék
6. egyéb részletek: sebhely, tetoválás, bajusz és pötty

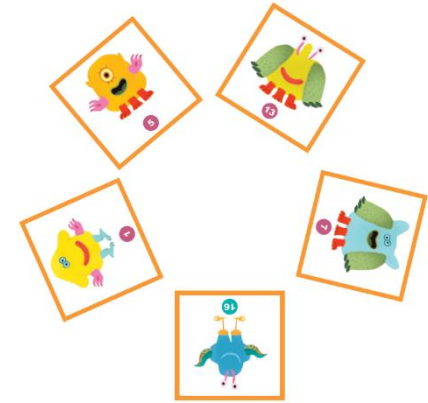
A szörnykártyák két oldalán két különböző szörny látható. A feladat minden körben ugyanaz: megtalálni, hogy melyik az a tulajdonság, amelyben mind az 5 szörny megegyezik.

Előkészületek:

A játékosok kiválasztják, melyik szinten szeretnének játszani, majd előkészítik a megfelelő szörny- és feladatkártyákat. Leteszik az egyik oldalra a szörnykártyákat, majd mellé helyezik a feladatkártyákat egy pakliba.

Játék:

A játékot több körön keresztül játsszák, míg meg nem nyeri valaki. Kiválasztunk egy kezdőjátékost, majd órajrás szerint halad tovább a játék. A játékos húz egy feladatkártyát, amely megmutatja, mely szörnyekre lesz szükség ebben a körben. Kiveszi a pakliból az 5 megfelelő szörnyet (lásd a számokat a kártyák alján), és az asztal közepére helyezi azokat.

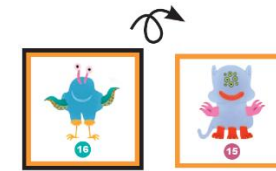


Példa:

A feladatkártya az 1., 5., 13., 7. és 16. szörnyet mutatja:



Ezután a soron lévő játékos mond egy tulajdonságot, ami az 5 szörny egyikére vagy többre is jellemző (pl. rózsaszín karok) és megfordít egy olyan szörnykártyát, amin nem látható az adott tulajdonság (pl. 16-os kártya).



Ha a megfordított szörnyre jellemző a tulajdonság (rózsaszín karok), akkor a játékos újabb olyan kártyát fordíthat meg, amelyekre nem jellemző a tulajdonság (pl. 7-es szörny).



Ha a megfordított szörnyre nem illik az adott tulajdonság, (pl. rózsaszín karok) véget ér a játékos köre, a következő játékos van soron.

A soron lévő játékos mond egy tulajdonságot, ami az 5 szörny egyikére vagy többre is jellemző (pl. sárga lábak) és megfordít egy olyan szörnykártyát, amin nem látható az adott tulajdonság... és így tovább. A soron lévő játékos egészen addig játszhat, míg a felfordított kártyák szörnyeire jellemző az általa mondott tulajdonság.

Ha mind az 5 (látható) szörnyre jellemző a javasolt tulajdonság, véget ér a kör. A játékos elnyeri a feladatkártyát és maga elé teszi.

Új kör kezdődik, melyben a kártyát elnyert játékos a kezdőjátékos. Új feladatkártyát húz, és az eddigiekhez hasonlóan folytatódik a játék.

Megjegyzés: Abban az esetben, ha a javasolt tulajdonságtól eltérő, másik tulajdonságban egyezik meg az 5 szörny, az a játékos nyeri meg a játékot, aki elsőként mondja be az egyezést.

A játék vége: Az a játékos, aki elsőként szerez meg 3 kártyát, megnyeri a játékot.