

## DJ05091 Příšerky

Vek: 6 – 99 rokov

Počet hráčov: 1 – 4

### Obsah hry:

12 kariet s príšerkami a 40 kariet so zadaním úrovne 1 – žlté okraje.

12 kariet s príšerkami a 40 kariet so zadaním úrovne 2 – fialové okraje.



Karty s príšerkami



Karty so zadaním

**Cieľ hry:** Ako prvý získať 3 karty so zadaním.

### Koncept hry:

Príšerky v úrovni 1 majú 4 vlastnosti, z ktorých každá je zobrazená v 4 rôznych variantoch.

**Oči:** modré, červené, zelené alebo ružové.

**Ústa:** červené, žlté, zelené alebo modré.

**Ruky:** ružové, modré, žlté alebo zelené.

**Nohy:** modré, žlté, červené alebo ružové.

Príšerky v úrovni 2 majú 2 vlastnosti navyše, z ktorých každá je zobrazená v 4 rôznych variantoch.

**Rožky:** biele, žlté, zelené alebo modré.

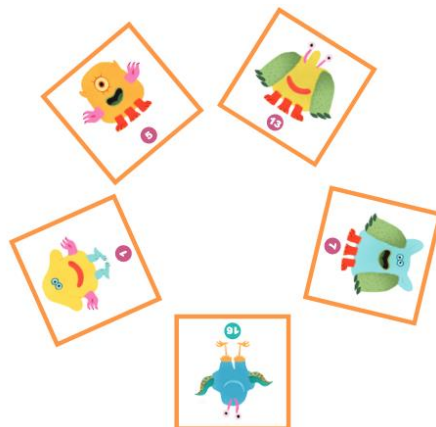
**Detaily:** jazva, tetovanie, fúzy alebo škrvny.

Karty s príšerkami majú na každej strane inú príšerku. Cieľom každého kola hry je nájsť vlastnosť, ktorá je spoločná pre 5 príšeriek.

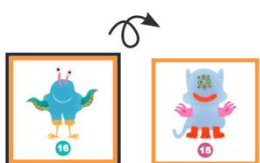
**Príprava hry:** Hráči si zvolia úroveň hry a vezmú si zodpovedajúce karty s príšerkami a so zadaním. Všetky karty s príšerkami dajte na jednu stranu a vedľa položte balíček kariet so zadaním.

**Priebeh hry:** Hra sa hrá v niekoľkých kolách. Zvolí sa začínajúci hráč a potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč si vezme kartu so zadaním, ktorá mu ukáže, ktoré príšerky má v tomto kole vyložiť. Vezme si 5 zodpovedajúcich kariet s príšerkami (viď čísla príšeriek) a položí ich doprostred stola.

Príklad: Karta so zadaním ukazuje príšerky z číslami 1, 5, 13, 7 a 16



Hráč potom oznámi vlastnosť, ktorá je prítomná na jednej alebo viac z 5 príšeriek, ktoré sú vyložené na stole (napr. ružové ruky) a otočí kartu s príšerkou, ktorá nemá túto vlastnosť (napr. príšerka č. 16).



- Pokiaľ novo otočená príšerka **má oznámenú vlastnosť** (ružové ruky), hráč môže pokračovať v hre a otočiť novú kartu s príšerkou, ktorá nemá túto vlastnosť (napr. príšerka č. 7).



- Pokiaľ novo otočená príšerka **nemá oznámenú vlastnosť** (ružové ruky), **ťah hráča končí** a na rade je ďalší hráč.



Ďalší hráč oznámi nový prvok, ktorý je prítomný na jednej alebo viac z 5 príšeriek (*napr. žlté nohy*), otočí ďalší kartu s príšerkou, ktorá nemá túto vlastnosť atď.

Hráč, ktorý je na rade, môže pokračovať v hre a otáčať karty tak dlho, dokiaľ má príšerka na práve otočenej karte vlastnosť, ktorú hráč oznámil.

Pokiaľ **má všetkých 5 príšeriek oznámenú vlastnosť** (*napr. 5 otočených príšeriek má žlté nohy*), kolo hry končí. Hráč získava kartu so zadaním a položí si ju pred seba.

Začína ďalšie kolo hry. Hráč, ktorý zvíťazil v poslednom kole sa stáva začínajúcim hráčom a vytiahne novú kartu so zadaním. Hra pokračuje ďalej tak ako doteraz.

**Špeciálny prípad:** Pokiaľ má všetkých 5 otočených príšeriek spoločnú vlastnosť, ale nejde o vlastnosť, ktorú oznámil hráč, ktorý je na rade, víťazí hráč, ktorý ako prvý oznámi túto spoločnú vlastnosť.

**Koniec hry:** Hráč, ktorý ako prvý získal 3 karty so zadaním sa stáva víťazom hry.