

Trio potworów

Wiek: 6-99 lat

Zawartość: 60 kart

Liczba graczy: 2 – 5

Cel: wygrać jak najwięcej kart.

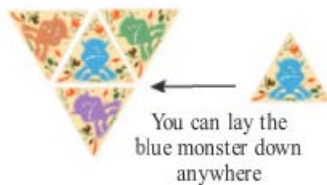
Przygotowanie do gry: Przetasować karty. Każdy gracz otrzymuje po trzy zakryte karty. Reszta kart jest ułożona na stosie, z którego wyciąga się kolejne karty. Odwrócić górną kartę z talii i umieścić ją na środku stołu.

Jak grać: Gracze na przemian wykładają karty w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz. W czasie swojej kolejki należy wyłożyć jedną, dwie lub trzy karty, umieszczając je wzdłuż jednego z ich trzech boków, przy czym jedna lub więcej kart jest już wyłożona na stole. Pod koniec swojej kolejki należy wyciągnąć jedną lub więcej kart, tak aby nadal mieć trzy karty. Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Reguła dotycząca wykładania potworów:

można grać potworem w dowolnym kolorze, ale jeśli planujesz wyłożyć jednego lub więcej potworów w kolorze, który znajduje się już na stole, to trzeba położyć potwora obok innego potwora w tym samym kolorze.

Uwaga 1: w szczególnym przypadku, gdy potwór (potwory) w tym samym kolorze znajdujące się na stole są już otoczone trzema kartami, można położyć swoją kartę w dowolnym miejscu.

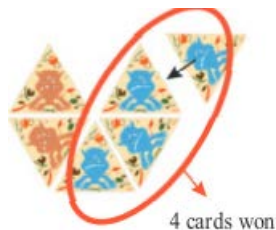


Można położyć niebieskiego potwora w dowolnym miejscu

Reguła dotycząca łapania potworów:

wykładając potwora, który styka się z trzema innymi w tym samym kolorze, wygrywa się te cztery potwory (trzy będące już na stole i jednego, który został właśnie wyłożony).

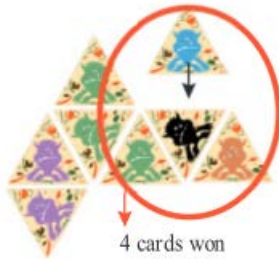
Ułożyć te potwory przed sobą, aby utworzyć stos kart wygranych.



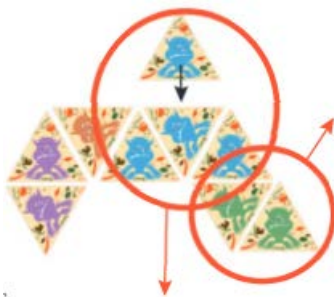
4 karty wygrywają

Uwaga 2: jeśli wykładając potwora tworzy się łańcuch ponad czterech potworów tego samego koloru, to wygrywasz cały łańcuch.

Czarne potwory: nie wygrywa się ich w łańcuchach po cztery - ale tylko wtedy, gdy czarny potwór jest otoczony trzema potworami w trzech różnych kolorach. W takim przypadku wygrywa się czarnego potwora i trzy otaczające go potwory.



4 karty wygrywają



4 karty wygrywają + 2 dodatkowe karty powróciły do talii, ponieważ były „odłączone”

Ostrzeżenie: jeżeli podczas łapania potworów, jedna lub więcej kart jest odłączonych od reszty (czyli nie stykają się bokami z innymi kartami), to te karty odkłada się z powrotem na spód talii w stosie.

Wygrana: po wyłożeniu wszystkich kart ze stosu wygrywa ten, kto zdobył jak najwięcej kart.