

Duchy i potwory

Wiek: 5-10 lat

Liczba graczy: 2-4

Czas trwania: 10-15 min

Zawartość: 36 pionków potworów/duchów, 4 plansze do wypełnienia, 1 kostka

CEL: wygrywa ten, który jako pierwszy wypełni planszę sześcioma różnymi duchami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Każdy z graczy otrzymuje planszę, którą umieszcza przed sobą. Należy ustawić pionki na środku stołu z potworami odwróconymi do góry.

JAK GRAĆ:

Rozpoczyna najmłodszy gracz i gra kontynuowana jest w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Jak nadejdzie Twoja kolej, należy rzucić kostką, która wskaże jednego z potworów.

Następnie należy wybrać jedną z dwóch czynności:

1 / Podnieś ze środka stołu pionek z tym samym potworem, którego wskazuje kostka, a następnie obróć go, aby sprawdzić jaki duch kryje się z drugiej strony.

Jeżeli nie masz jeszcze ducha na swojej planszy, to zachowaj ten pionek i umieść go (duchem skierowanym do góry) na swojej planszy na pierwszym wolnym polu z lewej strony.

Jeśli masz już takiego samego ducha na planszy, to pech! ... Wymień pionek z potworem skierowanym do góry na środku stołu ... a inni gracze starają się w tym czasie zapamiętać, gdzie ten duch się znajduje, aby później go odnaleźć.

2 / Możesz spróbować odebrać pionka jednemu z przeciwników.

W tym przypadku należy zabrać pionek z duchem z jednej z plansz przeciwników:

Jeśli potwór z drugiej strony ducha, którego właśnie podniosłeś to ten, który znajduje się na kostce: to zdobywasz ten pionek i umieszczasz go na swojej planszy (strona z duchem skierowana do góry i zawsze w pierwszym wolnym polu z lewej strony).

Jeśli się pomyliłeś/-aś (tzn. potwór znajdujący się z drugiej strony ducha nie jest taki sam jak ten pokazany na kostce), nic się nie dzieje: wymień ducha tam, gdzie został znaleziony na planszy przeciwnika i kolej przechodzi do następnego gracza.

Uwaga 1: Jeśli po wyrzuceniu kostka pokazuje kolor potwora, który nie jest już dostępny na stole, można oczywiście próbować ukraść tego potwora z planszy innego gracza.

Ostrzeżenie: każdy gracz może próbować odebrać pionek przeciwnika tylko dwukrotnie w czasie gry.

Uwaga 2: zawsze ustawiać pionki:

stroną z duchem do góry na planszach

stroną z potworem do góry na środku stołu

WYGRANA: Wygrywa ten, który jako pierwszy, zapełni swoją planszę sześcioma różnymi duchami.

Gra pamięciowa i strategiczna

Co za bałagan! Wszystkie duchy są przebrane za potwory! Więc będzie trudno znaleźć sześć różnych, aby sprowadzić je do domu ... upiorna gra pamięciowa!