

OJO, MANO, PATA, MONSTRUOS!

- 2-4 jucatori
- 5 ani+

Sunt atât de mulți monștri aici! Să-i sortăm după numărul de ochi, mâini și picioare pe care îi au. Cine va fi cel mai rapid să o facă? În Ochi, mâini, picioare, monștri! Îți vei exersa spiritul de observație, atenția și aritmetica mentală în cel mai... monstruos de distractiv mod!

CONȚINUT:

- 20 de cartonașe Monștri cu două fețe, cu imaginea monstrului pe o parte și numărul de ochi, mâini și picioarele pe cealaltă parte.
- 20 de cartonașe Provocare, care arată părțile corpului pe care trebuie să le aduni. Sunt indicate 3 niveluri de dificultate cu ajutorul unor stele pe cartonașe.

SCOPUL JOCULUI

Obțineți cele mai multe stele de pe cartonașele Challenge (Provocări), fiind cel mai rapid care ghicește corect numărul total de părți ale corpului.

CONFIGURAREA JOCULUI

Există trei niveluri diferite de dificultate, în funcție de vârsta jucătorilor:

Nivel ușor

- Plasați 2 monștri pe rând.
- Folosiți cărți de provocări, cu o stea

Nivel mediu

- Plasați 3 monștri pe rând.
- Folosiți cărți de provocări cu una și două stele

Nivel Dificil

- Plasează 4 monștri pe rând.
- Folosiți cărți de provocări cu una, două și trei stele

Amestecați cărțile cu monștri și puneți-le în centrul mesei, formând un pachet cu imaginile monștrilor cu fața în sus (nu lăsați niciodată spatele cu numărul de atribute la vedere!) Amestecați cărțile Provocare pe care le veți folosi în joc, în funcție de nivelul de dificultate ales, și așezați-le în centrul mesei formând un pachet cu fața în jos. Primul jucător va fi cel căruia îi plac cel mai mult monștrii sau, în caz contrar, cel mai tânăr jucător va juca primul. Și apoi se continuă în ordinea acelor de ceasornic.

NOTĂ: această defalcare a dificultății este pentru referință, puteți plasa 2 monștri pe rundă și să folosiți cărți cu provocări de 1 și 2 stele, apoi 1,2 și 3 stele pentru a crește dificultatea mult mai treptat.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul care este la rând plasează Monștrii pe masă, atâția câți sunt necesari în funcție de nivelul de dificultate ales, apoi dezvăluie o carte Provocare. Cel mai rapid jucător care reușește să spună cu voce tare numărul total de părți ale corpului indicat pe cartea Provocare își pune mâna pe aceasta. După ce întoarce cărțile cu Monștrii pentru a verifica, dacă rezultatul este corect, acel jucător ia cartea Provocare. Pe de altă parte, dacă rezultatul nu este corect, jucătorul pierde una dintre cărțile Provocare pe care le are deja (obținută în rundele anterioare, evident, dacă jucătorul nu are nici o carte, nu le poate pierde! Această carte de penalizare este scoasă din joc și nu se mai întoarce în pachetul de Provocări). După fiecare rundă, indiferent dacă Provocarea reușește sau nu, cărțile Monstru folosite sunt puse deoparte formând o grămadă de scos din joc.

Apoi, următorul jucător, în ordinea acelor de ceasornic, va așeza cărțile Monstru corespunzătoare și va dezvălui o carte Provocare.

Se repetă acest proces până când nu mai există cărți Provocare. Când nu mai aveți cărți Monstru, amestecați teancul de cărți scos din joc și formați un nou pachet pentru a continua jocul.

SFÂRȘITUL JOCULUI

După ce un jucător ia ultima carte de provocare, treceți la număratoarea finală. Câștigătorul este jucătorul care are cele mai multe stele pe cărțile Provocare pe care le-a câștigat. În caz de egalitate, jucătorii aflați la egalitate împart victoria.

Mod de joc: Începeți jocul Fără grabă

În acest mod de joc, factorul viteză este eliminat. Prin urmare, jucătorul activ însărcinat cu plasarea cărților trebuie să răspundă la Provocare, folosind tot timpul de care are nevoie. Odată ce este dat un rezultat, întoarce cărțile Monștri pentru a verifica dacă este corect sau nu și, prin urmare, dacă câștigă sau nu cartea Provocare.