

GRA NR 1:



instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



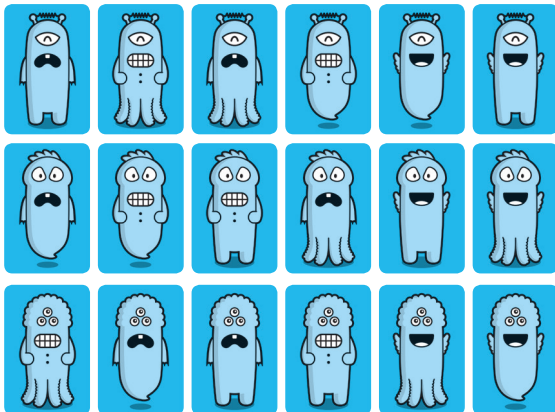
PORA NA STWORA

autor: Manu Palau

ELEMENTY GRY

54 karty:

18 stworków



rewers

36 fragmentów stworków: 12 x góra

12 x środek

12 x dół



rewers

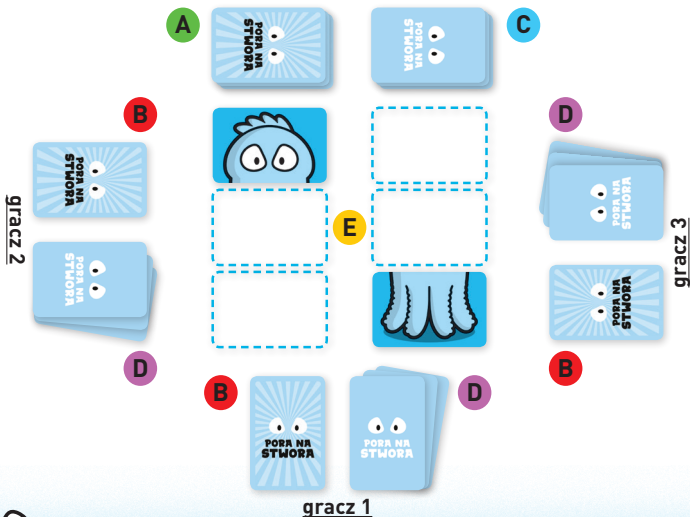


CEL GRY

Każdy gracz dostanie kartę stworka, którego będzie się starał stworzyć (każdy jest inny!) za pomocą kart przedstawiających fragmenty stworków. Wygra osoba, która jako pierwsza stworzy **3 stworki**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie **karty stworków**, stwórzcie z nich stos i połóżcie go z boku stołu (karty leżą obrazkiem do dołu).
- Każdy gracz bierze **po 1 stworku** z góry stosu. Rywale nie mogą zobaczyć, jaki stworkek znajduje się w wziętej przez gracza karcie.



- C** Potasujcie **wszystkie fragmenty stworków**, stwórzcie z nich stos (karty leżą obrazkiem do dołu) i umieśćcie obok stosu stworków.
- D** Każdy gracz bierze z góry stosu **po 3 fragmenty stworków**. Rywale nie mogą zobaczyć, jakie fragmenty stworków znajdują się na wziętych przez graczy kartach.
- E** Weźcie **2 fragmenty stworków** z góry stosu i potólcie je na środku stołu. Fragmenty te będą stanowić **początek dwóch stworków**. Oba fragmenty należy położyć w odpowiednich miejscach: na górze, na środku albo na dole tych stworków.

Niektóre karty z fragmentami stworków mają **tła z gwiazdkami**. W podstawowej wersji gry tło nie ma znaczenia. Gwiazdki będą istotne w wariantcie opisanym na końcu instrukcji.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczyna najstarszy gracz, a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz może wykonać **jedno z dwóch poniższych działań**.

Dołożenie fragmentu stworka

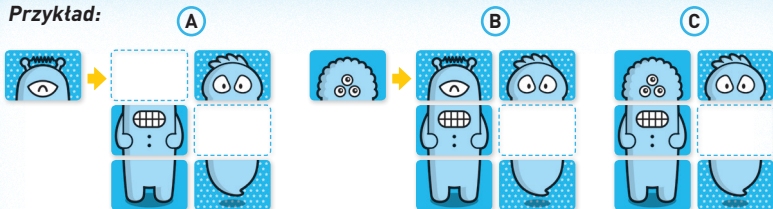
Gracz wybiera **1 fragment** (spośród tych trzymany w ręku) i dokłada go do jednego z dwóch stworków tworzonych na środku stołu. Następnie dobiera nowy fragment ze stosu, tak aby znów mieć w ręku 3 fragmenty stworków.

Uwaga! Dokładane fragmenty trzeba umieszczać w odpowiednich miejscach: górną część stworka na górze, środkową na środku, a dolną na dole.

Na początku gry fragmenty stworków należy umieszczać **na pustych miejscach** (jeśli gracz nie ma odpowiedniego fragmentu, odkłada swoje karty na spód stosu i bierze 3 nowe fragmenty). Od momentu, gdy jeden ze stworków składać się będzie **z trzech części**, gracze mogą kłaść kolejne fragmenty, gdzie chcą – na puste miejsca lub na leżące już fragmenty stworków.



Przykład:



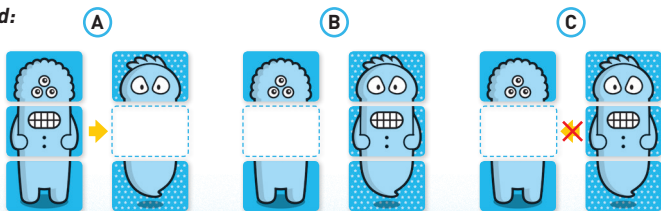
- A** Gracz dokłada głowę stworkowi z lewej strony.
- B** Powstał kompletny stworek, gracze mogą więc przykrywać leżące już fragmenty. Następny gracz postanowił zmienić głowę stworka z lewej strony.
- C** Powstał więc zupełnie nowy stworek. Następny gracz może wyłożyć fragment, uzupełniając puste pole lub może przykryć któryś z leżących już fragmentów.

Uwaga! Gdy stos z fragmentami stworków się wyczerpie, zbierzcie wyłożone karty z fragmentami stworków, tak by na stole zostały tylko te ostatnio wyłożone (leżące na wierzchu). Potasujcie zebrane karty i stwórzcie nowy stos kart.

Przeniesienie fragmentu stworka

Gracz przenosi **1 fragment** do drugiego stworka. Następny gracz nie może przenieść tego samego fragmentu na wcześniejsze miejsce!

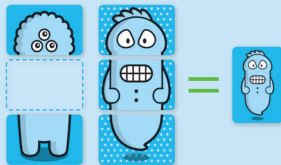
Przykład:



- A Gracz postanowił przenieść środkowy fragment do drugiego stworka.
- B Powstał nowy stworek.
- C Następny gracz nie może przenieść tego fragmentu na wcześniejsze miejsce.

Zdobywanie punktów

Gdy któryś z graczy ma na swojej karcie **takiego samego** stworka, jak jeden z leżących na stole, musi krzyknąć „MAM GO!”. Gracz odkrywa swoją kartę z wizerunkiem stworka i kładzie ją obok siebie (obrazkiem do góry) – jest to jego zdobyty punkt. **Następnie gracz bierze nową kartę ze stosu stworków.**



Uwaga! Gracz może krzyknąć „MAM GO!” i zdobyć punkt **w dowolnym momencie** – w swoje turze lub w turze innego gracza. Ważne, aby na stole znajdował się taki sam stworek, jak na karcie gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **3 punkty** (przed graczem będą leżały 3 karty stworków). Zostaje on zwycięzcą.

Wariant: Gwiazdne stworki

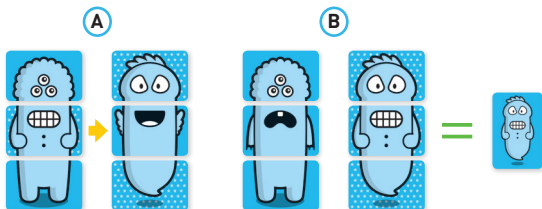
Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry. Różnica polega na tym, że istnieje możliwość zdobycia **2 punktów** za stworzenie stworka. Ten dodatkowy punkt zdobywa się, jeśli stworek będzie składać się z **trzech fragmentów z gwiazdkami**.



Po stworzeniu gwiazdnego stworka:

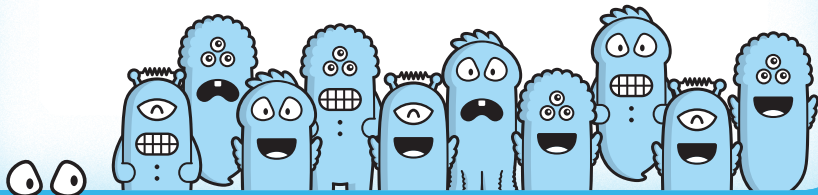
- ★ gracz zdobywa **1 punkt** (zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry): kartę stworzonego stworka kładzie odkrytą przed sobą na stole,
- ★ aby zaznaczyć **dotodkowy punkt**, gracz bierze kartę stworka z góry stosu kart i kładzie ją odkrytą przed sobą na stole.

Przykład:



- A** Gracz przenosi środkowy fragment z lewego do prawego stworka.
- B** Gracz stworzył w ten sposób stworka ze swojej karty – krzyczy więc „MAM GO!” i zdobywa punkt (kartę stworka kładzie obok siebie obrazkiem do góry). Zdobywa też dodatkowy punkt, ponieważ jego stworek na wszystkich fragmentach ma gwiazdki (gracz bierze kartę ze stosu stworków i kładzie obok siebie obrazkiem do góry).

Zwróćcie uwagę, że przenosząc środkowy fragment, gracz odkrył inny fragment znajdujący się pod spodem. W ten sposób powstał nowy stworek. Jeśli któryś z graczy ma takiego stworka na swojej karcie, powinien krzyknąć „MAM GO!” i zdobyć 1 punkt. W tym samym momencie punkty może więc zdobyć więcej niż 1 gracz.



GRA NR 2:



STWORY ***BŁYSKAWICZNE***

Jest to gra na spostrzegawczość i szybkość. W grze wykorzystane są te same elementy, co w grze PORA NA STWORORA, rozgrywka przebiega jednak w inny sposób. Wymaga również od graczy innych umiejętności.

Tła z gwiazdkami nie mają znaczenia w tej grze.

PRZYGOTOWANIE GRY

Wszystkie karty stworków rozłóżcie na środku stołu obrazkami do góry.

Fragmenty stworków podzielcie według rodzajów (góra, środek, dół) i stwórzcie z nich 3 stosy (karty leżą obrazkami do dołu).

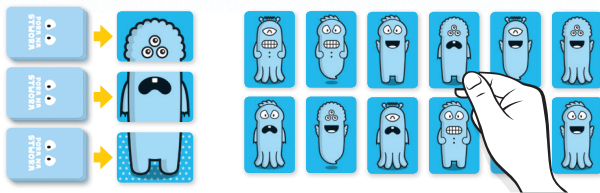
PRZEBIEG GRY

W tej grze wszyscy grają **jednocześnie**. Najstarsi gracze niech usiądą obok siebie i umieszczą przed sobą 3 stosy z fragmentami stworków. Podczas gry gracze ci będą odkrywali kolejne fragmenty z tych stosów.

- ★ Na „trzy cztery!” najstarsi gracze odkrywają **po 1 karcie z każdego stosu** – pojawiają się więc 3 fragmenty tworzące stworka.
- ★ Zadaniem graczy jest **jak najszybcze** odnalezienie tego stworka wśród kart leżących na stole.
- ★ Najszybszy gracz przykrywa ręką kartę z wizerunkiem poszukiwanego stworka. Gracz ten **zdobywa punkt** – bierze 1 z wyłożonych fragmentów stworka (nie ma znaczenia który) i kładzie obok siebie (pozostałe fragmenty odkładane są do pudełka).



Uwaga! Karta stworka, którą złapał gracz, pozostaje na stole!



Jeśli dwóch lub więcej graczy **jednocześnie** wskaże właściwą kartę stworka i nie jesteście w stanie rozstrzygnąć, kto był szybszy, każdy z tych graczy zdobywa punkt. Gracze biorą po 1 fragmencie stworka i kładą obok siebie.

Może się zdarzyć, że poszukiwanego **stworka nie ma na kartach**. W takiej sytuacji punkt zdobywa ten gracz, który pierwszy krzyknie „**NIE MA!**”. Bierze 1 fragment stworka i kładzie obok siebie.

Uwaga! Gracze nie mogą zmieniać swojej decyzji!

- Jeśli gracz się pomylił i krzyknął „NIE MA!”, nie może już złapać karty stworka.
- Jeśli gracz się pomylił i złapał złą kartę stworka, nie może już wybrać innej karty ani krzyknąć „NIE MA!”.

Gra kończy się, gdy skończą się karty w trzech stosach z fragmentami stworków. Wygrywa gracz, który zdobył **najwięcej kart**.

POZNAJ NASZE GRY PLANSZOWE! ★ gry.nk.com.pl ★ [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Mando Games.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Susfał
DTP: Karol Kinal

