

MISTIGRIFF



Wiek: 5-8



Liczba graczy: 2-5



Cel gry: uzyskać jak najwięcej punktów odwagi.



Liczba kart: 36



Te karty pozostają w ręku aż do końca gry.



Król i królowa są warci po 2 punkty odwagi.



Smok Mistigriff zabiera 3 punkty odwagi.



Zwyciężony smok przynosi 1 punkt odwagi. Ta karta anuluje negatywny wpływ smoka Mistigriff, gdy gracz posiada obie te karty.



Te karty kładziemy przed sobą w trakcie gry. One przedstawiają ½ potworów. Żeby stworzyć jedną całość- parę, wystarczy zebrać dwie karty z tym samym potworem.



Te karty przynoszą punkty odwagi.







Te karty zawierają magiczne moce.





Przygotowanie gry: wszystkie karty tasujemy i rozdajemy między graczy. (Przy grze w 5 osób, jeden z graczy otrzyma o jedną kartę więcej niż pozostali.)

Przebieg gry: zaczyna najmłodszy gracz, następnie gramy w kierunku wskazówek zegara. Pierwszy gracz wyciąga jedną kartę spośród kart gracza po jego prawej stronie. Jeżeli może utworzyć parę, kładzie te 2 karty na stole, przed sobą. Jeżeli jedna z nich przedstawia magiczną moc, ta moc musi być natychmiast wykorzystana (sprawdź magiczne moce w instrukcji poniżej). Następnie gra kolejny gracz. Jeśli nie ma pary identycznych potworów, jego kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Wpływ magicznych mocy:

-  Gracz kradnie ostatnią położoną parę (jeśli któraś z ukradzionych kart ma magiczną moc, niestety traci tę moc).
-  Gracz gra ponownie, a gra zmienia kierunek.
-  Następny gracz traci swoją kolejkę.
-  Gracz wybiera kartę dla następnego gracza (ten gracz nie będzie mógł wyciągnąć dowolnej karty).

Gra kończy się dla danego gracza, gdy nie ma już w ręku kart  . Wykłada przed siebie karty:  , które mu zostały.

Pozostali gracze kontynuują grę. Gdy wszyscy gracze skończyli grę, liczą punkty odwagi z kart położonych przed sobą na stole: gracz z największą ilością punktów wygrywa grę.

Autor: Jérémie Caplanne