

ABC miam



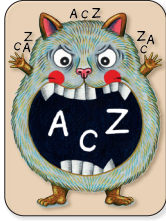
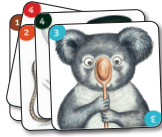
Wiek: 8-99 lat



Ilość graczy: 2-4



Zawartość: 48 kart "zwierzęta" z ilością kalorii od 1 do 5, 8 dużych kart "potworów", które lubią zjadać różne rzeczy, 10 kart "niestrawność".



Cel gry: Być pierwszym graczem, który napelni swoje potwory.



Pomysł: Potwory są głodne słów... ale nie byle jakich!

Każdy potwór lubi inne rzeczy i jest w stanie pożreć tylko słowa, zawierające litery, które znajdują się w jego ustach.

Rozgrywka: Każdy z graczy bierze 2 karty "potwór" i umieszcza je odkryte przed sobą. Reszta kart, która nie jest używana, łąduje na kupce obok. W grze 2-osobowej, każdy z graczy może wymienić jednego potwora na innego z kupki kart nieużywanych.

Potasuj karty "zwierzęta" z kartami "niestrawności". Utwórz z nich kupkę i zakryte połóż na środku stołu.

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rozpoczyna rundę, poprzez odkrycie pierwszej karty ze stosu

1/ Jeśli jest to karta "zwierzę", gracz mówi jakie zwierzątko jest na niej ukazane.

- Jeśli nazwa zawiera lub zaczyna się na literę, którą potwór należący do gracza lubi, zabiera on kartę i umieszcza ją na właściwym potworze.

Liczba na karcie oznacza liczbę kalorii, którą potwór zjadł. Jeśli liczba kalorii będzie równa 15, oznacza to, że potwór jest pełny. **Uwaga:** Jeśli karta może nakarmić oba potwory, gracz wybiera, do którego z nich trafi jedzenie.



Na przykład, jeśli gracz wyciągnie koalę, może on nakarmić tylko te potwory, które lubią litery K, O, A lub L. Potwór, który zje tę kartę, dostaje 3 kalorie.

- Jeśli żaden z potworów należących do gracza nie lubi liter w podanym słowie, nie może on zatrzymać karty. Musi ją odrzucić na kupkę obok. Gra przechodzi na kolejną osobę.

2/ Jeśli jest to karta "niestrawność", potwór jest chory. Gracz musi odrzucić wszystkie karty "zwierząt", znajdujące się na jego potworach, pokazujące tę samą liczbę kalorii, co karta "niestrawność" (np. jeśli gracz wyciągnie kartę "niestrawność 2", musi pozbawić swoje potwory wszystkich kart, pokazujących liczbę kalorii 2). Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Potwór jest pełny w momencie, gdy zje 15 kalorii (lub więcej). Gracz odwraca kartę pełnego potwora, nie może on już ulec niestrawności.

Koniec gry: Wygrywa gracz, który jako pierwszy zapełni oba swoje potwory.

Wariant dla zaawansowanych graczy:

Gracz w swojej rundzie odkrywa pierwszą kartę ze stosu. Wszyscy gracze muszą być szybcy, ponieważ będą grać jednocześnie:

Jeśli jest to karta "zwierzę": najszybszy z graczy, który jako pierwszy powie słowo, które może nakarmić jego potwora, wygrywa i zabiera kartę. Słowo może być nazwą zwierzęcia lub jego przyboru kuchennego.

Jeśli jest to karta "niestrawność": wszyscy gracze muszą dotknąć kupki. Ostatni gracz, który dotknie kupkę, musi zabrać kartę "niestrawność" i usunąć odpowiednie karty ze swoich potworów.

Gra stworzona przez Babayaga

DJECO