

# TrioMONSTERS



Wiek: 6-99 lat



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 60 kart



Cel gry: zdobyć jak najwięcej kart.

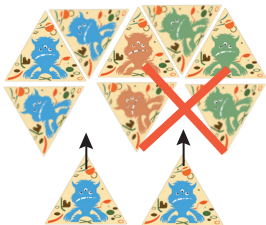
**Przygotowanie do gry:** Przetasuj karty. Każdy gracz otrzymuje po trzy zakryte karty. Reszta kart jest ułożona na stosie, z którego wyciąga się kolejne karty. Odwróć górną kartę z talii i umieść ją na środku stołu.



**Jak grać:** Gracze na przemian wykładają karty w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz. W czasie swojej kolejki należy wyłożyć jedną, dwie lub trzy karty, umieszczając je wzdłuż jednego z ich trzech boków, przy czym jedna lub więcej kart jest już wyłożona na stole. Pod koniec swojej kolejki należy pobrać jedną lub więcej kart, tak aby nadal mieć trzy karty. Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

## Reguła dotycząca wykładania potworów:

można grać potworem w dowolnym kolorze. Jeśli planujesz wyłożyć jednego lub więcej potworów w kolorze, który znajduje się już na stole, to trzeba je położyć obok innych w tym samym kolorze.



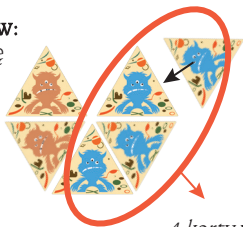
Możesz położyć  
niebieskiego  
potwora  
gdziekolwiek.

**Uwaga 1:** w szczególnym przypadku, gdy potwór (potwory) w tym samym kolorze znajdujące się na stole są już otoczone trzema kartami, można położyć swoją kartę w dowolnym miejscu.

### Reguła dotycząca łąpania potworów:

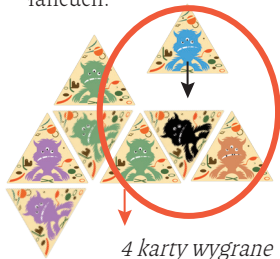
wykładając potwora, który styka się z trzema innymi w tym samym kolorze, wygrywa się te cztery potwory (trzy będące już na stole i jednego, który został właśnie wyłożony).

Ułóż te potwory przed sobą, aby utworzyć stos kart wygranych.



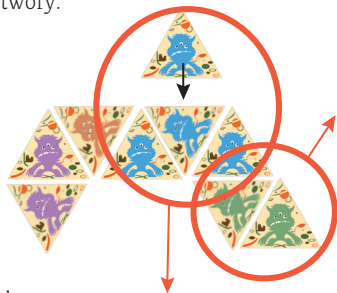
4 karty wygrane

**Uwaga 2:** jeśli wykładając potwora tworzy się łańcuch ponad czterech potworów tego samego koloru, to wygrywasz cały łańcuch.



4 karty wygrane

**Czarne potwory:** nie wygrywa się ich w łańcuchach po cztery - ale tylko wtedy, gdy czarny potwór jest otoczony trzema potworami w trzech różnych kolorach. W takim przypadku wygrywa się czarnego potwora i trzy otaczające go potwory.



4 karty wygrywają + 2  
dodatkowe karty  
powróciły do talii,  
ponieważ były  
„odłączone”

**Ostrzeżenie:** jeżeli podczas łąpania potworów, jedna lub więcej kart jest odłączonych od reszty (czyli nie stykają się bokami z innymi kartami), to te karty odkłada się z powrotem na spód talii w stosie.

**Wygrana:** po wyłożeniu wszystkich kart ze stosu wygrywa ten, kto zdobył jak najwięcej kart.

Autor: Jean-Jacques Derghazarian.