Theo K. Mavraganis

Szörnymóka

Cuki szörnyecskék szaporodtak el a királyságban. Egyre több alattvaló esik áldozatul igéző cukiságuk bűverejének. Mivel a király épp északon vívja harcát hódító seregek ellen, fejvadászokat kért fel arra, hogy segítsenek kordában tartani ezt az új, különös veszedelmet. Olyan fejvadászokat, mint Te!

Kapd el ezeket a cuki szörnyeket, és a király bőkezűen meghálálja majd! De tudnod kell: minden szörny foglyul ejtéséhez különböző fegyverek/bűbájok, illetve azok kombinációja szükséges – és ezek kiválasztásánál a sebességnek nagy szerepe lesz!

Vajon te leszel-e a leggyorsabb?

A ***Szörnymóka*** című játékban fejvadászként próbáltok minél több cuki szörnyet elcsípni. Ehhez nem kell mást tennetek, mint fegyver/bűbájkártyákat felcsapni, majd ellenőrizni, hogy a lapokon látható szimbólumok kombinációja egyezik az épp látható szörnyek kártyáján lévő szimbólumokkal. Az győz, aki a legértékesebb szörnyeket kapja el!

A JÁTÉK ELEMEI

- 36 szörnykártya

- 108 fegyver/bűbájkártya, amiből:
  - 84 egyszerű kártya

  - 9 kombókártya

  - 12 kudarcba fúlt támadás

  - 3 varázspálca

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Ha kevesebb, mint 5 fejvadász gyűlik össze az asztalotoknál, tegyétek vissza a dobozba azokat a szörnykártyákat, amelyek jobb alsó sarkában 5+ jelzés látható. Ha csak ketten játszotok, akkor még a 3+ jelzésű szörnykártyákat is tegyétek vissza a dobozba.

Játékosszámra vonatkozó jelzés

Ezután keverjétek meg a szörnykártyákat, és képezzetek belőlük 3, egyforma méretű húzópaklit az asztal közepén, ahogy azt az alábbi képen láthatjátok. A kártyák a húzópaklikban legyenek képes felükkel lefelé. Ha ez kész, mindhárom pakli tetejéről csapjatok fel egy-egy lapot középre, egymáshoz közel.

A játék elő van készítve – indulhat a vadászat!

Most keverjétek meg a fegyver/bűbájkártyákat, és osszátok el a játékosok között, nagyjából egyenlő arányban (nem feltétlenül szükséges a kártyákat pontosan elosztani, szóval ne húzzátok az időt a lapok számolgatásával). Minden játékos képezzen a kapott kártyákból képes felükkel lefelé fordítva húzópaklit.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.

A játék menete

Amikor sorra kerülsz, csapd fel a legfelső fegyver/bűbájkártyát a saját paklidból. A tőled balra ülő játékos is tegye ugyanezt, és ezt folytassátok szépen az óramutató járásának megfelelő irányban. Amikor újra sorra kerülsz, csapj fel egy újabb lapot a paklidból úgy, hogy a letett kártya nem fedi a korábban felcsapott kártyát, hanem mellé kerül. Nagyon fontos, hogy minden felcsapott kártya **jól látható legyen az összes játékos számára.**

Folytassátok így a játékot. Amikor az egyik szörnykártyán látható összes szimbólum láthatóvá válik a felcsapott fegyver/bűbájkártyákon (attól függetlenül, ki csapta fel azokat a kártyákat – ez a játékosok között bármilyen eloszlásban előfordulhat), csapj le arra a szörnykártyára, azaz tedd rá gyorsan a kezedet, így tudod elfogni. Akinek ez elsőként sikerül, megkapja a kártyát, és **képes felével felfelé** tegye maga elé. A játék végén minden ilyen módon megszerzett kártya annyi pontot fog érni, amilyen szám van a bal felső sarkában.

Ha rácsaptál egy szörnykártyára, azaz el akartad fogni a rajta látható szörnyet, de kiderül, hogy a felcsapott fegyver/bűbájkártyákon még sincsenek meg a hozzá szükséges szimbólumok, akkor bizony hibáztál. Vedd magadhoz a szörnyet, és tedd le magad elé **képes oldalával lefelé**. A játék végén az ilyen kártyák értékét le kell vonjad a pontjaid számából.

Akárhányszor egy szörny lekerül az asztal közepéről (akár azért, mert valaki foglyul ejtette, akár azért, mert valaki hibázott), a korábbi helye mellett lévő pakliból csapjatok fel egy új szörnykártyát, hogy a helyére lépjen. Ezután minden játékosnak össze kell gyűjtenie a felcsapott fegyver/bűbájkártyáit, és a saját húzópaklija alá kell tennie. Majd ezután úgy folytatódik a játék, ahogy korábban leírtuk: sorban fel kell csapjatok körbe haladva egy-egy kártyát a húzópakliból, kezdve azzal a játékossal, aki megszerezte (elvitte) a szörnykártyát.

Ha egy fegyver/bűbájkártya felcsapása után több szörnyet is megpróbáltatok foglyul ejteni (kettő vagy akár több fejvadász), csak az első kártya megérintése számít. Ha nem egyértelmű, ki volt a leggyorsabb, nézzétek meg a megérintett szörnykártyák bal alsó sarkában lévő számot. Akinek a szörnykártyáján a legnagyobb szám szerepel, csak az kísérelhetett meg egy szörnyet befogni. Mert ne feledjétek el: attól, hogy ő volt a leggyorsabb, még nem biztos, hogy sikeres volt. Azaz a szörnykártya bal alsó sarkában lévő szám csak az elsőbbséget határozza meg.

Ha kettő vagy több fejvadász ugyanazt a szörnyet próbálta elcsípni, természetesen a leggyorsabbhoz fog a kártya kerülni (ez általában az a játékos, akinek a másik játékos keze alatt van a keze). Ha ezt nem tudjátok egyértelműen eldönteni (mert például a két fejvadász keze nem egymáson, hanem egymás mellett van a kártyán), akkor azé lesz a kártya, akinek a keze nagyobb részt takar el a szörnykártyából.

A játék vége

Amint a három szörnykártya-húzópakli egyike elfogy, a játék véget ér. Adjátok össze a képes felükkel *felfelé* megszerzett kártyák értékét (amely a bal felső sarokban van), és vonjátok le belőle a képes felükkel *lefelé* megszerzett kártyák értékét. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos a legsikeresebb fejvadász – ő nyeri a játékot! Ha az első helyen döntetlen alakul ki, az a fejvadász győz, akinek a legtöbb 5 pontos szörnyet sikerült foglyul ejtenie. Ha még ebben is döntetlen lenne az állás, számoljátok meg a 4 pontos szörnykártyákat is, és ha még mindig döntetlen, akkor a 3 pontos szörnykártyákat is. Abban a királyságszerte ritka esetben, amikor kettő vagy több játékos ugyanolyan összetételű zsákmányt ejtett, megosztoznak a győzelmen (és a király jutalmán).

Fontos szabályok

- Minden játékos csak az egyik kezét használhatja a játékhoz! Ugyanazzal a kezeddel kell lecsapjál a szörnykártyára, mint amelyikkel felfordítod a fegyver- és bűbájkártyákat. Hogy erre egyszerűbb legyen figyelnetek, azt javasoljuk, vegyétek kezetekbe a paklitokat, és a másikat használjátok fel- és lecsapásra.

- Amíg arra vártok, hogy a soron következő játékos felcsapja a saját lapját, a kezeteket húzzátok vissza a már felcsapott kártyáitok mögé, ne takarjátok el azokat.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

Kombólapok

Ha olyan lapot csap föl valamelyikőtök, amelyen két fegyver/bűbáj van, az a lap egyszerre mindkettőnek számít.

Példa egy kombólapra

Kudarcba fúlt támadás

Néhány fegyver/bűbájkártyának mind a négy sarkában egy piros X látható (a szokványos fegyver/bűbájszimbólum helyett), és a kártyán lévő tárgy szét van törve. Ezek a kártyák nem számíthatóak bele a szörnyek elfogásához való fegyverekbe, csak azért vannak, hogy megzavarják a fejvadászokat...

Példa egy kudarcba fúlt támadás kártyára

Egy ötlet: amikor gyerekekkel ültök le játszani, az első pár alkalommal hagyjátok ki a játékból a kudarcba fúlt támadásokat. Ha már ők is belejöttek a játékba, akkor érdemes ezeket a kártyákat is a paklikba keverni.

Varázspálcák

A varázspálcák menő cuccok. Bármilyen fegyvernek/bűbájnak beszámíthatóak.

Példa egy varázspálca lapra

A játék készítői

Szerző: Theo K. Mavraganis
Fejlesztők: Vangelis Bagiartakis
Konstantinos Kokkinis
Illusztrációk: Tomasz Larek
Grafikus design: Konstantinos Kokkinis

A játék tesztelői:

Nikos Chondropoulos, Yiannis Thomopoulos, Dimitris Siakambenis, Alexandros Kouris, Spyros Koronis, John Vidalis, Vangelis Velles, Orestis Leontaritis, George Manios, Michael Georgiou, Dionisis Poriotis, Akis Tsakliotis

Gyártó: Artipia Games
19 Nikou Xilouri str, Zografou
15773, Athens, Greece

Importálja: GémKer-Gémklub.hu
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu

© 2017 Artipia Games. Minden jog fenntartva.
Kérdés és észrevétel esetén írjon nekünk:
info@gemker.hu