



donald x. vaccarino and nina paley

monster factory



Gra o budowaniu potworów dla 2-6 graczy w wieku od lat 5 wzwyż
autorzy: Donald X. Vaccarino & Nina Paley

Gracze kolejno ciągną kafelki i dokładają je do potworów należących do siebie lub przeciwnika. Celem gry jest stworzenie dużego potwora, ale nie na tyle, aby pozostał niedokończony!

Zawartość

- 88 kafelków potwora (każdy przedstawiający część potwora)
- książeczka z zasadami

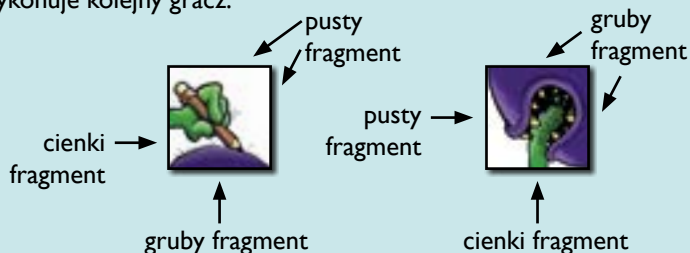
Przygotowanie

Każdy z graczy wybiera jeden kafelek na start. Dobrze jest wybrać kafelki mogące się łączyć z trzech lub czterech stron. Każdy z graczy kładzie swój kafelek przed sobą na stole; jest to należący do tego gracza „potwór w toku”. Należy przemieszać pozostałe kafelki i ułożyć je obrazkami do dołu w jeden wielki stos lub w osobne kupki.

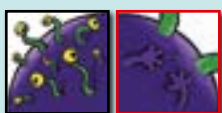
Przebieg gry

Gracze wybierają osobę, która zacznie i grają po kolei zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki, gracz ciągnie jeden zakryty kafelek i dokłada go do potwora należącego do siebie lub innego gracza. Jeśli istnieje potwór, do którego gracz jest w stanie dołożyć kafelek, musi to zrobić. Gracz nie może odrzucić pasującego gdzieś kafełka. Jeśli nigdzie nie pasuje, a pozostali gracze to potwierdzą, gracz odrzuca kafelek z powrotem do pudełka (nie zostanie on już użyty podczas aktualnej gry) i dociąga następną. Gdy gracz postawi kafelek, jego kolejka się kończy i swój ruch wykonuje kolejny gracz.

Każdy z brzegów kafełka przedstawia cienki fragment potwora (kolor zielony), gruby fragment potwora (kolor fioletowy) lub pusty fragment (biały).



Gracze mają za zadanie postawić każdy kafelek tak, aby cienkie lub grube fragmenty na jego brzegach stykały się fragmentami tej samej grubości na brzegach innego kafełka stanowiącego część potwora. Dodatkowo, wszystkie stykające się brzegi muszą do siebie pasować. Gracz nie może umieścić kafełka z fragmentem ciekim obok grubego, ciekim obok pustego, lub grubym obok pustego. Gracz może ułożyć kafelek pustym fragmentem obok innego pustego fragmentu, ale kafelek musi łączyć się z innym kafełkiem co najmniej jednym ciekim lub grubym fragmentem. Nowo położony kafelek ma w przykładach czerwoną ramkę.



Źle: pusty do pustego bez łączących się kafełków

Dobrze: gruby do grubego

Dobrze: cienki do cienkiego

Dobrze: pusty do pustego, bo także gruby do grubego



Źle

Potwór gracza zostaje uznany za skończonego, gdy nie będzie miał już cienkich lub grubych brzegów, do których by można przyłączyć inne kafelki. Gracz natychmiast ciągnie losowy kafelek i zaczyna tworzyć nowego potwora zwanego sługusem. Robi tak nawet wtedy, gdy nie jest to jego kolej. Natomiast jeśli jest – nie liczy się to jako jego kolejka. Gdy gracz zakończy tworzenie sługusa, rozpoczyna kolejnego. Gracz nie może mieć więcej niż jednego niekompletnego potwora lub sługusa naraz. Gdy gracz zakończy tworzenie swego pierwszego potwora, nie może już dokładać kafelków do pierwszych potworów innych graczy. Może natomiast dokładać je do sługusów innych graczy.

Jeśli potwór gracza sięga za blisko potwora innego gracza lub krawędzi stołu, gracze mogą ostrożnie go przesunąć, aby zrobić więcej miejsca. Powinni przy tym nie naruszać jego łączy.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy pierwszy potwór każdego z graczy zostanie ukończony lub wyczerpie się pula zakrytych kafelków.

Punktacja

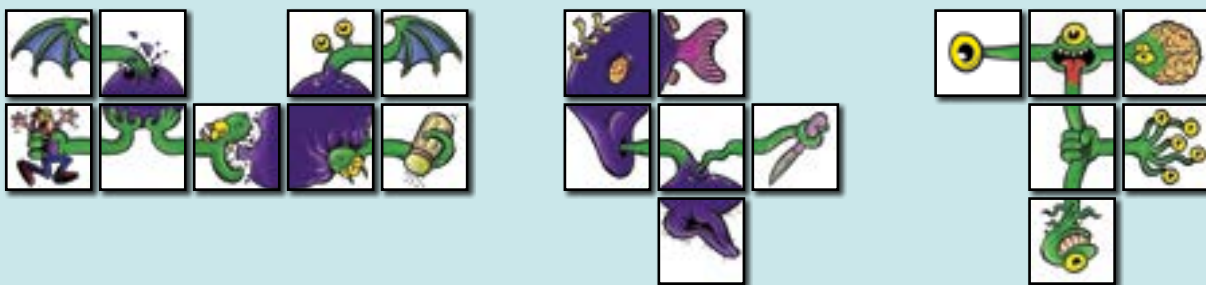
Każdy z graczy zdobywa po jednym punkcie za każdy kafelek swojego skończonego pierwszego potwora oraz po jednym punkcie za każdy kafelek przedstawiający oko u każdego skończonego sługusa (jeden punkt za każdy kafelek z okiem, nie za każde oko). Niekompletne potwory i sługusy są warte zero punktów. Pamiętaj, że jakkolwiek odstępnięty cienki lub gruby fragment spowoduje, że potwór będzie wart 0 punktów.

Przykłady punktacji:

Ania ma jednego skończonego pierwszego potwora (12 punktów za 12 kafelków) oraz jednego nieskończonego sługusa (0 punktów, mimo że ma dwa kafelki z oczami). W sumie: 12 punktów.



Natalia ma jednego skończonego pierwszego potwora (9 punktów za 9 kafelków) oraz dwóch sługusów (0 punktów za brak oczu w pierwszym skończonym sługusie i 5 punktów za 5 kafelków z jednym lub kilkoma oczami w drugim skończonym sługusie). W sumie: 14 punktów.



Zwycięzca

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Jeśli kilkoro graczy zdobędzie ten sam najwyższy wynik, cieszą się ze wspólnego zwycięstwa.

Autorzy: Donald X. Vaccarino i Nina Paley
Ilustracje: Nina Paley i Marco Morte
Projekt okładki: Martin Hoffmann i Claus Stephan
Opracowanie graficzne: Mirko Suzuki
Polskie tłumaczenie: Maciej Grabowy

© 2012 Rio Grande Games. All rights reserved.

**AT Games is a division of
Arcane Tinmen ApS
Bjoernholms Allé 4-6
DK-8260 Viby J • Denmark
www.arcanetinmen.com**

