



dla dzieci

4-10

lat



2-4

graczy



20+

min.



# HUNGRY MONSTERS

Zawartość:

Plansza, 4 potwory (+naklejki), 4 paszcze potworów,  
60 żetonów, 2 kostki (+1 arkusz z naklejkami).

## Cel gry

Celem gry jest zapełnienie tekturowych paszcz głodnych potworów odpowiednią porcją jedzenia! Pierwsza osoba, która ułoży tam 15 żetonów jedzenia zwycięża.

## Przed pierwszą grą...

1. Ostrożnie wyjąć żetony jedzenia z paszcz potworów.
2. Przykleić naklejki na kostki, tak aby zapełnić każdą ze ścianek. Do pierwszej kostki należy przyczepić naklejki z oczkami, do drugiej naklejki z jedzeniem. Kolejność i układ naklejek na kostkach nie jest istotny.



3. W dalszej kolejności gracze tworzą własnego potwora, przyczepiając mu dowolne z kolorowych naklejek. Na końcu przyczepiają do podstawy żeton ze stopami. Drugi taki żeton będzie potrzebny w dalszej części gry.



## Przygotowanie

1. Zawodnicy rozkładają i łączą kawałki planszy.
2. Każdy gracz otrzymuje: potwora, jego paszczę, odpowiedni nieużywany żeton stopy oraz jeden żeton jedzenia.
3. Resztę żetonów jedzenia należy położyć na środku planszy, tak aby nie przysłaniały okrągłych pól z obrazkami jedzenia.
4. Każda osoba wybiera jeden narożnik planszy jako miejsce startu swojego potwora.
5. Najmłodsza osoba otrzymuje kostkę z oczkami i rozpoczyna grę.



## Zasady gry

W swojej kolejce zawodnik rzuca kostką z oczkami (kolory nie są istotne) i porusza swojego potwora w wybraną przez siebie stronę o wyrzuconą liczbę pól. Pole, na które trafi potwór, oznacza zadanie lub czynność, którą należy wykonać. Na jednym polu planszy może przebywać więcej potworów. Po wykonaniu czynności lub zadania kolejka przechodzi na następnego gracza po lewej stronie.

## Co oznaczają pola na planszy?



Pola startowe. Jeżeli trafi tam potwór, jego właściciel rzuca kostką ponownie!



Pająk kradnie jeden z żetonów, jeśli zawodnik go posiada. W takim przypadku odkłada on żeton z powrotem na środek planszy.



Zawodnik podnosi jeden żeton ze środka planszy i kładzie do paszczy swojego potwora. Można wybrać dowolny żeton!



Zawodnik podnosi dwa żetony ze środka planszy i kładzie do paszczy swojego potwora. Można wybrać dowolne żetony!



Wszyscy zawodnicy układają na polach, na których stoją ich potwory, swoje nieużywane żetony ze stopą, a potwory biorą do ręki. Gracz, który ma ruch, rzuca obydwojema kostkami. Teraz wszyscy szukają okrągłego pola w środku planszy z właściwym obrazkiem i kolorem (liczba oczek nie jest istotna). Pierwszy gracz, który znajdzie właściwe pole i przykryje je swoim potworem, wygrywa zadanie i otrzymuje 1 żeton jedzenia ze środka planszy. Na przykład:



Po wykonaniu zadania wszyscy zawodnicy odkładają swoje potwory na pola, na których stały poprzednio, a drugi żeton ze stopami kładą obok planszy do późniejszego wykorzystania.



Gracz chowa w tajemnicy 1-3 żetony do jednej z dłoni, zamyka obie dłonie, a następnie trzyma je skrzyżowane przed sobą. W dalszej kolejności gracz ten wybiera przeciwnika mającego za zadanie zgadnąć, w której dłoni znajdują się żetony.

**Jeżeli przeciwnik ...**

**...zgadnie;** otrzymuje wszystkie schowane w dłoni żetony,

**...nie zgadnie;** musi oddać tyle samo żetonów z paszczy swojego potwora, ile znajdowało się w dłoni zadającego zagadkę.

**Uwaga:** Nie można schować w dłoni **więcej żetonów, niż zgadujący gracz** posiada w paszczy swojego potwora. Jeśli zawodnik mający ruch sam nie posiada żadnych żetonów, to nie może wzywać innego gracza na pojedynek, a kolejka przechodzi na następną osobę.

## Zwycięstwo

Właściciel potwora, który naje się do syta, (zapełni swoją paszczę 15 żetonami jedzenia) zostaje zwycięzcą całej gry.