

# RYSOSTWORY

Rozszerzenie



Gry dodatkowe

**m**  
mduko

# Łakomy Potwór

## Elementy:

- ▶ 4 karty korytarza
- ▶ 1 karta kuchni
- ▶ 1 karta spizarni
- ▶ 1 karta pokoju gier
- ▶ 1 karta psa
- ▶ 2 karty postaci do wycięcia



**Ważne:** Do gry potrzebna jest sześcienna kostka i żetony, które będą symbolizować jedzenie. Należy również wyciąć potwory z odpowiednich kart.

## Cel gry:

Aby wygrać, musisz zebrać najwięcej jedzenia. W rozgrywkach ekspresowych do zebrania jest 5 żetonów symbolizujących jedzenie. W dłuższych rozgrywkach jest ich 8.

## Rozgrywka:

Potasujcie karty pomieszczeń i ułóżcie je losowo w formie okręgu. Potwory biorące udział w rozgrywce należy umieścić na karcie pokoju gier, a wszystkie żetony symbolizujące jedzenie – wewnątrz utworzonego okręgu.

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa potwora o taką liczbę pól, jaką wskazała kostka, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda karta stanowi jedno pole.

## Na jaką kartę trafił twój potwór?

- ▶ Jeśli zatrzymał się na karcie kuchni lub spiżarni – znajduje jedzenie! Weź żeton symbolizujący jedzenie ze środka okręgu i połów go przed sobą.
- ▶ Jeśli zatrzymał się na karcie korytarza – nie znajduje jedzenia! Na tej karcie nic się nie dzieje. Jeśli jednak znajdują się tam inne potwory, będziecie walczyć o jedzenie! (zob. „Walka”)
- ▶ Jeśli zatrzymał się na karcie psa, a nie chcesz, żeby został przez niego pogryziony – pies musi dostać coś do jedzenia! Daj mu połowę swoich żetonów (zaookrąglając w dół). Przykładowo jeśli masz 4 żetony, musisz dać mu 2, ale jeśli masz 3, dajesz tylko 1.
- ▶ Jeśli zatrzymał się na karcie pokoju gier – czas na zabawę! Twój potwór zaczyna zabawę, która może skończyć się następująco:
  1. Jeśli na tym polu nie ma żetonu symbolizującego jedzenie – musi zostawić w tym miejscu jeden ze swoich żetonów.
  2. Jeśli jest tam taki żeton – spędza chwilę na zabawie, a następnie zabiera żeton ze sobą (kończy swoją turę).

## Walka:

Jeśli potwór zatrzymuje się na karcie korytarza, na której znajduje się już inny potwór, zaczyna się walkę o jedzenie. Obydwa potwory wykonują rzut (jeśli na polu znajduje się więcej potworów – wtedy wszystkie rzucają kostką). Potwór, który osiągnie najwyższy wynik, wygrywa i jeśli jego rywal ma żeton symbolizujący jedzenie – zabiera mu go. W przypadku remisu nic się nie dzieje.

## Koniec gry

Krótka rozgrywka: zwycięzcą zostaje gracz, który zbierze 5 żetonów.

Długa rozgrywka: zwycięzcą zostaje gracz, który zbierze 8 żetonów.

# Wyścig Potworów

## Cel gry:

Zostać pierwszym potworem, który dotrze do mety.

## Przygotowanie do gry:

Każdy gracz tworzy swojego potwora bez limitów wartości. Wykorzystane karty służą do wykonywania ruchów. Każdy gracz wybiera żywioł związany z kolorem karty (czerwony – ogień, zielony – ziemia, niebieski – woda, różowy – wiatr i żółty – prąd). Żywioły wybrane przez poszczególnych graczy nie mogą się powtarzać, dlatego w grze może brać udział maksymalnie pięć osób.

Ponadto każdy gracz musi posiadać osobisty znacznik. Mogą to być kostki, skrawki kolorowego papieru itd., które należy umieścić po lewej stronie toru.

## Przygotowanie toru:

Są dwa typy torów:

- ▶ **Treningowy:** Należy wziąć po trzy karty każdego typu i ułożyć je w pięciu kolumnach i trzech rzędach zachowując następującą kolejność kart: czerwony, zielony, niebieski, różowy i żółty.
- ▶ **Wyścigowy:** Należy wziąć po pięć kart każdego typu i ułożyć je w pięciu kolumnach i pięciu rzędach zachowując następującą kolejność kart: czerwony, zielony, niebieski, różowy i żółty.

Potasujcie pozostałe karty. Gracze ciągną po jednej i osoba, która wyciągnie kartę najwyższej wartości, zaczyna grę. W przypadku remisu procedura jest powtarzana do momentu, aż jedna osoba nie wyciągnie karty o większej wartości.

- ▶ Przykład ułożenia toru wyścigowego w formie siatki o pięciu kolumnach i trzech rzędach:



### Rozgrywka:

W swojej turze każdy gracz może wykonać jedną z następujących akcji:

1. Zrobić przerwę: wtedy ponownie bierze na rękę wszystkie karty, które już zużył.
  2. Wykonać ruch: gracz może przesunąć potwora na sąsiednią kartę, która ma taki sam kolor, jak zagrywana karta. Tak więc niebieskie karty przenoszą potwory na niebieskie karty, czerwone karty na czerwone itd.
- ▶ Po zagranie gracz kładzie tę kartę przed sobą awersem do góry.
  - ▶ Gracz nie odkłada zagranej karty, jeśli należy ona do tego samego żywiołu, co jego potwór. Taki ruch jest darmowy.
  - ▶ Ruch potwora oznacza ruch dowolnego potwora, a nie tylko należącego do gracza.

## Koniec gry

Kiedy potwór dojdzie do ostatniej kolumny, aby przekroczyć metę, musi użyć karty w tym samym kolorze, co karta, na której się znajduje. Na przykładowym torze metę można przekroczyć używając karty niebieskiej, różowej i żółtej. Pierwszy potwór, który opuści tor, zostaje zwycięzcą.

## Opcje:

- ▶ Można dodawać kolejne linie, aby wydłużyć wyścig. Nie można kłaść obok siebie kart tego samego koloru.
- ▶ Szybki wyścig. Każdy gracz dostaje po jednej karcie każdej wartości, kolory nie mają w tym przypadku znaczenia. Zamiast zwracać uwagę na kolory, wybrany potwór przemieszcza się o tyle pól, ile wynosi wartość karty, z zastrzeżeniem, że nie może pokonać dwóch pól w tym samym kierunku.

Pierwszy gracz, który opuści tor, zostaje zwycięzcą.



**mu**  
mduko