

# SWEET MONSTER

Guillaume Desportes  
Philip Giordano



ans years  
anos Jahre

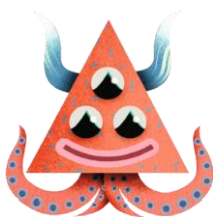
4-99

Jeu de mémoire

A memory game

Merkspiel

Juego de memoria



# SWEET MONSTER



PL

## Zasady gry

# SWEET MONSTER



**Wiek:** 4-99 lat



**Liczba graczy:** 2-5 graczy



**Zawartość:** 12 różnych dwustronnych kart (strona z potworkiem oraz strona ze słodyczami lub zgniłą rybą), 21 słodkich żetonów, 2 kostki (1 kostka potworów, 1 kostka ze słodyczami).



**Cel gry:** Sweet Monster to gra pamięciowa oparta na dedukcji z użyciem dwustronnych kart. Każdy rzut kostką umożliwia stworzenie kombinacji potwór/słodycz, która pasuje do danej karty. Celem jest jej odkrycie.



**Przygotowanie gry:**

Położ 12 dwustronnych kart na środku stołu w prostokącie 4 na 3, wizerunkiem potwora do góry. Gracze nie mogą wiedzieć jakie obrazki są z drugiej strony kart.



Najmłodszy z graczy bierze obie kostki.

Słodkie żetony powinny znajdować się niedaleko.

## Przebieg gry:

Gracze rozgrywają rundy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy z graczy, rzucając obiema kostkami, które przedstawiają potwory i słodycze. Następnie próbuje znaleźć kartę odpowiadającą wylosowanej kombinacji – z właściwym potworkiem na jednej stronie i słodyczami na drugiej. Gracz wybiera jedną z 12 kart i odwraca ją.

**Uwaga: tak naprawdę gracz wybiera spośród 4 kart – z tym potworkiem, którego wylosował.**

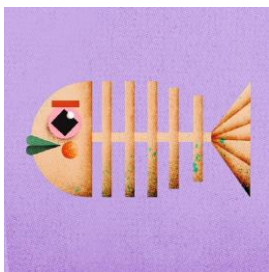
- **Jeśli gracz odwróci właściwą kartę:**

zabiera jeden słodki żeton. Karta, którą odwróci, zostaje na miejscu, ale drugą stroną do góry. Następnie kolejny gracz rozgrywa rundę.

- **Jeśli gracz odwróci złą kartę :**

nic się nie dzieje. Karta, którą wybrał zostaje na miejscu, drugą stroną do góry. Następny gracz rozgrywa kolejkę.

- **Jeśli gracz odkryje kartę ze zgniłą rybą na drugiej stronie :**



natychmiast traci jeden ze swoich słodkich żetonów (jeśli jakieś posiada). Następnie odkłada kartę ze zgniłą rybą, potworkiem do góry i może zamienić miejscami dwie karty. Pora na kolejnego gracza.

**Ważne: dopóki nie zostanie odkryta karta ze zgniłą**

**rybą, karty, które są odkrywane pozostają na swoich miejscach, drugą stroną do góry..** Wyzwanie polega na zapamiętaniu, co znajduje się na odwrocie.

Zapamiętajcie też położenie zgniłych ryb, będzie wam łatwiej ich unikać w kolejnych rundach!

**Koniec gry:** Gracz, który jako pierwszy zdobędzie swój piąty słodki żeton, wygrywa.

Autor gry: Guillaume Desportes.