

SWEET MONSTER

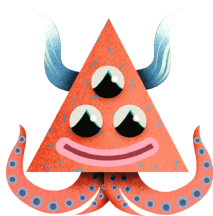
Guillaume Desportes
Philip Giordano



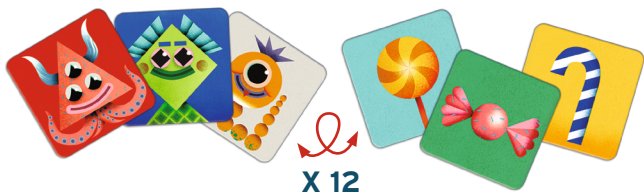
ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



SWEET MONSTER



RUS

Правила игры

SWEET MONSTER

Возраст: 4–99 лет

Количество игроков: 2–5 игроков

В комплекте: 12 разных двусторонних карточек (на одной стороне монстр, на другой — сладость или гнилая рыба), 21 жетон «сладость», 2 кубика (кубик «монстры» и кубик «сладости»).

Принцип: Sweet Monster — игра на развитие памяти и дедукции с двусторонними карточками. При каждом броске двух кубиков выпадает комбинация монстр+сладость, которая есть на одной из карточек. Нужно ее найти.

Подготовка: Выложите 12 карточек в центре стола прямоугольником 4 на 3 карточки. Карточки должны лежать стороной «монстр» вверх. Игроки не должны знать, что изображено на обратной стороне карточек.



Дайте оба кубика самому младшему игроку. Жетоны «сладости» положите рядом.

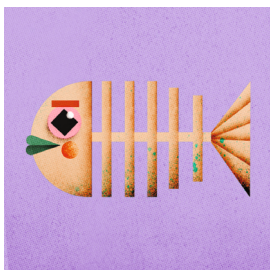
Ход игры : Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок первым бросает оба кубика. Выпадает монстр и сладость. Игрок должен найти карточку с этой комбинацией:

на одной стороне у нее должен быть выпавший монстр, а на другой — выпавшая сладость. Он выбирает одну из 12 карточек и открывает ее. Примечание. Применяя метод дедукции, он выбирает одну из четырех карточек с выпавшим монстром.

- Если игрок открыл нужную карточку, он берет жетон «сладость». Открытая карточка остается лежать стороной «монстр» вниз, и кубики бросает следующий игрок.

- Если игрок открыл не ту карточку, ничего не происходит. Открытая карточка остается лежать стороной «монстр» вниз, и кубики бросает следующий игрок.

- Если игрок открыл карточку с гнилой рыбой, он сразу теряет один ранее заработанный жетон «сладость» (если он у него есть). Он переворачивает эту карточку



гнилой рыбой вниз и может поменять местами 2 карточки. Затем кубики бросает следующий игрок.

Примечание. Если на открытой карточке нет гнилой рыбы, она остается лежать на своем месте —

стороной «монстр» вниз. То есть игроки должны запомнить, что изображено на ее нижней стороне.

Также следует помнить, где лежит гнилая рыба, чтобы больше не открывать эти карточки!

Конец игры

Когда один из игроков берет 5-й жетон «сладость», партия заканчивается и он объявляется победителем.