

Autorzy:
Anna i Krzysztof Bielak

MONSTER PARK

Anna i Krzysztof Bielak

Ilustracje:
Ewa Podleś

**Witajcie, zapraszam do
Monster Parku! Jeszcze nigdy nie
widzieliście tak fascynujących
potworów! Spójrzcie: tam, w przestworzach,
lata jeden z nich! O, a tam, na polanie
– widzicie te dwa? Obejrzyjcie się za siebie.
W głębi jeziora też czai się potwór!
Takiego Monster Parku nie zobaczycie nigdzie
indziej! Ale co ja słyszę – chcecie stworzyć własny
park? Ha! Dobrze sobie! Śmiało, próbujcie.
Mojego dzieła i tak nie przebijecie!**

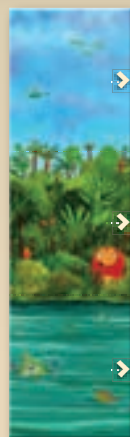
**Chyba czas utrząść nosa temu
zarozumiałemu dyrektorowi
i pokazać mu *Monster Park*
z prawdziwego zdarzenia! Wcielacie się
w rolę menedżerów nowo powstających parków
potworów. Staracie się kupować karty cudacznych
stworów – unoszących się w przestworzach,
stąpających po ziemi lub żyjących pod wodą.
Tylko mądre zarządzanie budżetem sprawi, że to
właśnie do waszych *Monster Parków* ustawiać się
będą kolejki turystów z całego świata.**

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

Plansza
główna



4 plansze
parku



Żeton
potwora
startowego

90 kart potworów (po 30 kart potworów na każdy obszar: wody, ziemi, nieba)



15 kart ulepszeń
(po 5 kart *pamiętek*, *balonów* i *ławeczek*)



16 kart turystów (szczegółowy opis zadań
kart turystów znajdziecie na końcu tej instrukcji)



45 żetonów punktów

OPIS KART

POTWORÓW

ROZMIAR OD 1 DO 5

MIŁY LUB ZŁOŚLIWY



WODNY

LĄDOWY

POWIETRZNY

TYP POTWORA

TURYSTÓW

WYMAGANIA TURYSTY →

2x

NAGRODA →

2: ●●

ULEPSZEŃ

ROZMIAR OD 1 DO 3

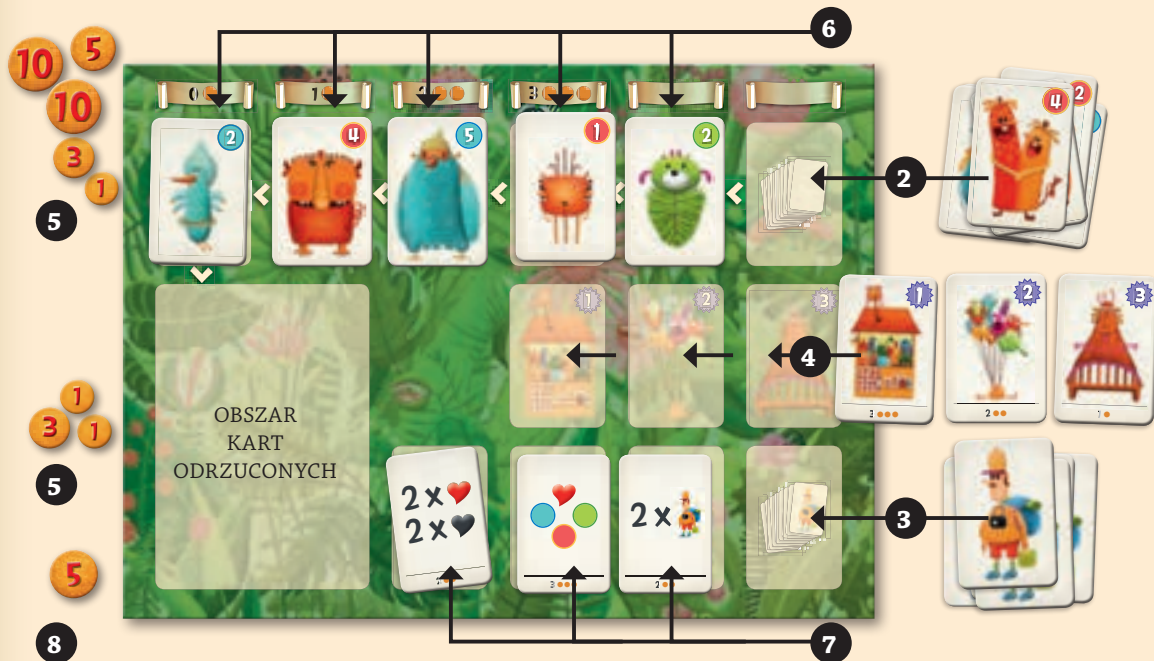


KOSZT ZAKUPU

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Aby to osiągnąć, będziecie zapraszać do swoich parków różne potwory oraz starać się sprostać wymaganiom turystów, by zachęcić ich do odwiedzin.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Chwila, zaraz! Zanim zaczniecie grać, warto przygotować niezbędne elementy. Wiem co nieco o tworzeniu Monster Parku, więc odrobinę wam pomogę.



- 1** Połóżcie planszę główną na środku stołu.
- 2** Przetasowane karty potworów umieśćcie na polu talii potworów – tak, aby widoczny był jedynie potwór oraz jego rozmiar.
- 3** Przetasowane karty turystów połóżcie na polu talii turystów – tak, aby widoczny był rysunek turysty.
- 4** Połóżcie po 3 karty ulepszeń na odpowiednich polach – tak, aby widoczna była cena ulepszenia na dole karty.
- 5** Obok planszy połóżcie żetony punktacji – tak, aby każdy grający miał do nich swobodny dostęp.
- 6** Z wierzchu talii potworów pobierzcie 5 kart i połóżcie je w wyznaczonym miejscu – tak, aby widoczny był jedynie potwór oraz jego rozmiar. W ten sposób powstaje tor kart potworów.
- 7** Z wierzchu talii turystów dobierzcie 3 karty i połóżcie je w wyznaczonym miejscu w taki sposób, by widoczna była strona wymagań danego turysty.
- 8** Każdy gracz otrzymuje żeton punktacji o wartości 5.
- 9** Każdy gracz układa przed sobą planszę parku.

Osoba, która zaproponowała rozgrywkę w **Monster Park**, zostaje graczem rozpoczynającym i otrzymuje żeton potwora startowego.

Teraz jesteście gotowi, ale i tak nie macie szans. Nikt nie stworzy lepszego parku potworów niż mój!

To jak, pokażemy temu zarozumiałcowi, jak powinien wyglądać **Monster Park** z prawdziwego zdarzenia? Podczas wspólnej zabawy będziecie tworzyć swoje własne **Monster Parki**.

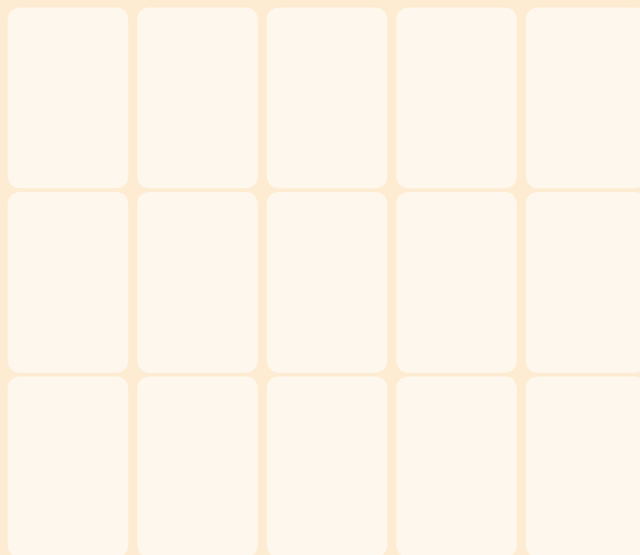
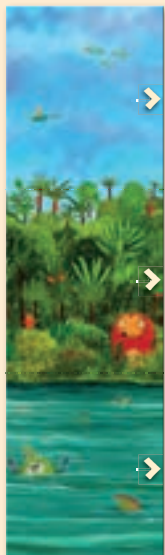


KAŻDY TAKI PARK DZIELI SIĘ NA 3 OBSZARY:

NIEBA

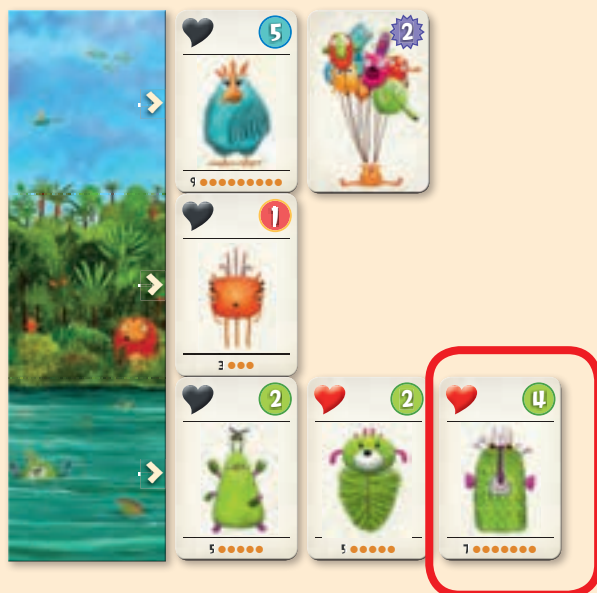
ZIEMI

WODY



Każdy obszar ma miejsce na 5 kart (potworów i/lub ulepszeń). **Monster Park** to miejsce wyjątkowe, które rządzi się swoimi prawami. Zapraszając w trakcie rozgrywki potwory, musicie przestrzegać poniższych zasad:

- ◆ Każdy potwór może mieszkać tylko w odpowiednim dla siebie środowisku (obszarze). Ulepszenia mogą być umieszczane w dowolnym z tych obszarów.
- ◆ Każdy kolejny potwór na danym obszarze musi być tej samej wielkości bądź większy niż poprzedni potwór lub ulepszenie. Zasada ta nie dotyczy kart ulepszeń.
- ◆ Każdy kolejny potwór lub ulepszenie muszą zostać umieszczone po prawej stronie ostatniej karty na danym obszarze.



Wow! Patrzcie, jaki świetny **Monster Park** tworzy Stasiak. Właśnie zaprosił dużego potwora wodnego (rozmiar 4). W jego parku są już wodne potwory, więc zdobytą kartę Stasiak musi umieścić po prawej stronie kart w obszarze **wody**. Warto zerknąć też na niebo w **Monster Parku** Staśka. Mimo że pierwszy potwór, który tam lata, jest monstrualny (rozmiar 5), dzięki dodaniu do tego obszaru balonów (rozmiar 2) kolejna karta może mieć rozmiar od 2 do 5. Cwaniak z tego Staśka!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Znacie już prawa, jakimi rządzi się każdy prawidłowo funkcjonujący **Monster Park**. Najwyższy czas, abyście dowiedzieli się, jak zapraszać do niego potwory i kupować atrakcje. W swojej kolejce każdy z was musi wykonać jedną z poniższych akcji:

- ♦ dobrać z banku żeton o wartości 1.
 - ♦ kupić jedno z ulepszeń, płacąc za nie żetonami o wartościach: 3 (*pamiątki*), 2 (*balony*) lub 1 (*ławeczka*), a następnie dołożyć je do dowolnego obszaru parku,
 - ♦ jeśli to możliwe, zaprosić potwora kupując jedną z kart znajdujących się na torze kart potworów, płacąc za nią wymaganą liczbę żetonów punktów (1, 2 lub 3) lub zapraszając za darmo potwora z pola o wartości 0.
- Ale pamiętajcie: możecie zaprosić tylko takiego potwora, który nie łamie praw, jakimi rządzi się **Monster Park**.



Dokładając kartę ulepszeń odwracamy ją na stronę bez ceny.
Ulepszenia nie dają punktów podczas końcowego podliczania.



Dokładając kartę potwora odwracamy ją tak, aby widać było wartość punktową (na dole karty) oraz jego charakter (miły lub złośliwy).

Stasiek chyba chce widzieć na swoim niebie tylko wielkie potwory. Płaci 3 żetony i pobiera kartę potwora o wielkości 4. Dokłada go na obszar **nieba** swojego parku – zaraz obok **balonów** (rozmiar 2). Ależ wielkie te jego potwory!

Kiedy gracz wykona jedną z trzech możliwych akcji, powinien sprawdzić, czy któryś z turystów nie chce odwiedzić jego parku. Jeśli spełnia wymagania któregoś z turystów, może zaprosić go do swojego parku (położyć przed sobą jego kartę) i otrzymać za to wskazaną na karcie nagrodę punktową. W swoim ruchu można zaprosić do parku wszystkich trzech turystów znajdujących się na torze. Nie ma limitu posiadanych kart turystów.



Monster Park Oli jest bardzo popularny. Gdy pojawił się w nim ten wodny olbrzym, turyści przybiegli natychmiast. Ola spełnia wymagania dwóch turystów. Posiada w parku 4 potwory w obszarze **wody** oraz 2 **miłe** i 2 **złośliwe** potwory. Obie karty turystów Ola kładzie przed sobą i pobiera żetony o łącznej wartości 5 punktów (3 punkty za pierwszego turystę, 2 – za drugiego).

Gdy gracz aktywny sprawdzi już karty turystów, należy przygotować planszę główną dla kolejnego gracza.

Uzupełnijcie:

- ♦ pola turystów – dołóżcie nowego turystę w każde puste pole z wizerunkiem turysty.
- ♦ tor potworów – przesuniecie potwora z pola o koszcie 0 do obszaru kart odrzuconych.

Pozostałe karty potworów przesunie maksymalnie w lewo. Powstałe w ten sposób puste pola uzupełnijcie kartami z talii potworów. Jeżeli w talii potworów zabraknie kart, zbierzcie karty z pola kart odrzuconych. Potasujcie je i ułóżcie jako nową talię potworów.



2



Teraz swój ruch wykonuje kolejny gracz (zgodnie z obrotem wskazówek zegara) – tak, jak to zostało wcześniej opisane (czyli: wybiera jedną z trzech akcji i sprawdza, czy któryś z turystów zechce odwiedzić jego park).

KONIEC GRY

Rozgrywkę kończycie, gdy któryś z graczy całkowicie wypełni swój park (w każdym z obszarów będzie miał po 5 kart potworów i/lub ulepszeń). Wówczas dogrywacie do końca bieżącą rundę (tak, by kolejka przeszła znów na pierwszego gracza – ten zaś nie wykonuje już ruchu) i następuje zakończenie gry.

COOOO? Ale jak to możliwe?

***Jakim cudem udało wam się stworzyć tak wspaniałe Monster Parki?
Chyba muszę wziąć się do roboty, skoro mam tak genialnych konkurentów.
Świetna robota! Park gotowy.
Czas sprawdzić, kto z was jest mistrzem zarządzania Monster Parkiem!***

WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Policzcie wartości na swoich żetonach punktacji oraz wartości na dole kart potworów, które znajdują się w waszych **Monster Parkach**. Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa i otrzymuje tytuł mistrza **Monster Parku!**

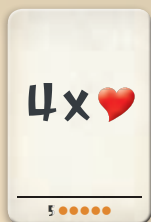
W przypadku remisu wygrywa gracz, w którego parku znajduje się więcej potworów.
Jeśli nadal jest remis, gracze razem cieszą się ze zwycięstwa.



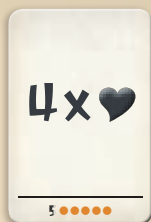
KARTY TURYSTÓW

Każdy turysta szuka w **Monster Parku** innych atrakcji.

Poniższa lista podpowie wam, co każdego z nich przekona do wizyty w waszych parkach.



4 dowolne **miłe**
potwory



4 dowolne
złośliwe potwory



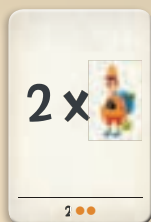
3 dowolne **ulepszenia**



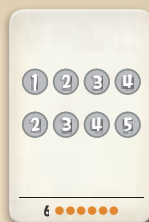
4 potwory **lądowe**



3 dowolne potwory
o wielkości **1**



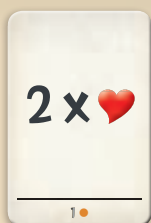
2 innych **turystów**
w parku (wliczając
zdobytych w aktualnej
kolejce danego gracza)



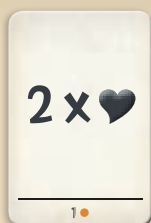
4 potwory z jednego obszaru
ułożone w kolejności
(pod względem wielkości)
1,2,3,4 lub **2,3,4,5**



po jednym **miłym**
potworze w każdym
z obszarów



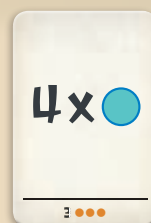
2 dowolne **miłe**
potwory



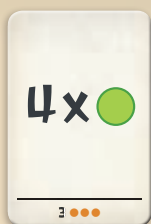
2 dowolne
złośliwe potwory



2 dowolne **ulepszenia**



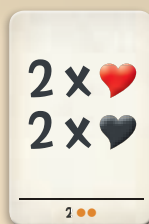
4 potwory **latające**



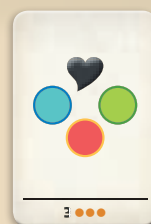
4 potwory **wodne**



3 dowolne potwory
o wielkości **5**



2 dowolne **miłe** potwory
i 2 dowolne
złośliwe potwory



po jednym **złośliwym**
potworze
w każdym z obszarów

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres:

service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem. **Odwiedź nas na Facebooku:** www.facebook.com/grannagry