



Autor: Romain Caterdjian
Ilustracie: Marie Cardouat

🏠 6+

👤 2-4

🕒 15'

BOX MONSTER



W moim domu mieszka uroczy, ale niesforny POTWÓR. To mój najlepszy przyjaciel, ale niestety zjada wszystko, co mu wpadnie w ręce... a właściwie w paszczę. Połknął telefon mojej mamy, zabawki siostry, a nawet naszą pocziwą ośmiornicę. Nic dziwnego, że potem boli go brzusek. Pomóżcie mi odzyskać wszystko, co spałaszował ten łobuziak!

Cel gry

Box Monster to gra kooperacyjna, w której w ograniczonym czasie wszyscy razem staracie się odzyskać przedmioty połknięte przez potwora. Używacie do tego tylko rąk, którymi wyczuwacie i rozpoznajecie różne kształty. Dzięki kartom zdjęć rentgenowskich dowiecie się, jakich przedmiotów szukać w paszczy potwora. Aby wygrać, musicie odnaleźć wszystkie przedmioty znajdujące się na trzech kartach.

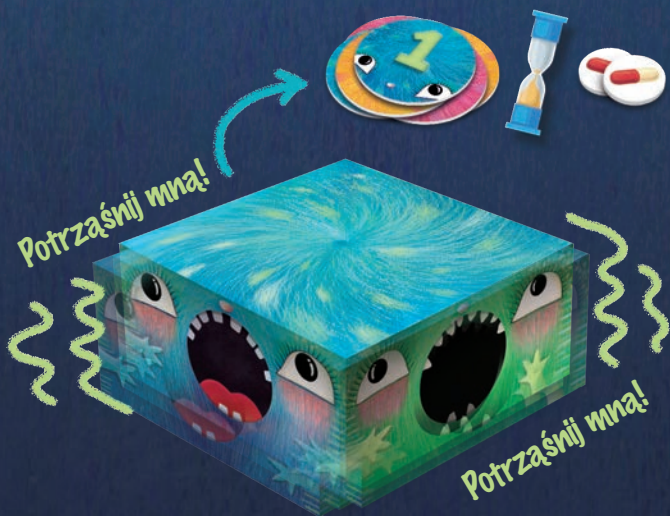
Zawartość

- **potwór** (pudełko gry)
- **obwoluta** (domek, w którym potwór chowa się po skończonej grze)
- **42 żetony przedmiotów** (po 3 każdego typu, łącznie 14 różnych kształtów)
- **żetony tabletek**
- **klepsydra** (90-sekundowa)
- **27 kart zdjęć rentgenowskich** (po 9 w każdym z 3 kolorów)
- **instrukcja**

Przygotowanie rozgrywki

1. Wyciągnijcie wszystkie karty, klepsydrę i tabletki z pudełka.
2. Potrząśnijcie energicznie pudełkiem zawierającym 42 żetony przedmiotów* tak, by dobrze je wymieszać.
Połóżcie pudełko na środku stołu, niebieską stroną do góry.

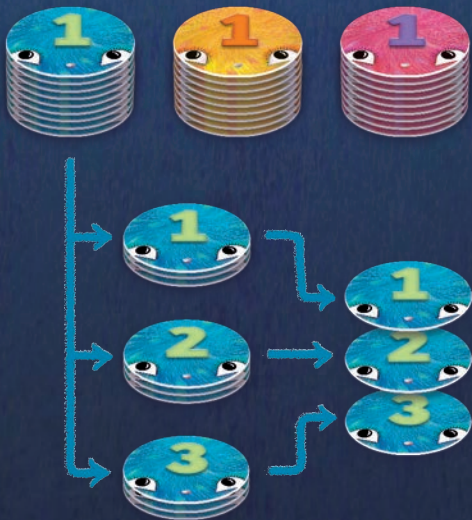
* Przed swoją pierwszą rozgrywką obejrzyjcie dokładnie wszystkie żetony przedmiotów i poznajcie ich kształty.



3. Posortujcie karty zdjęć rentgenowskich kolorami i połóżcie je obok pudełka obrazkami do dołu.

4. Najstarszy gracz wybiera jeden kolor kart*. Pozostałe karty odkłada na bok. W każdym kolorze znajdują się karty o 3 różnych poziomach trudności (spójrzcie na wierzch każdej karty – są ponumerowane od 1 do 3).

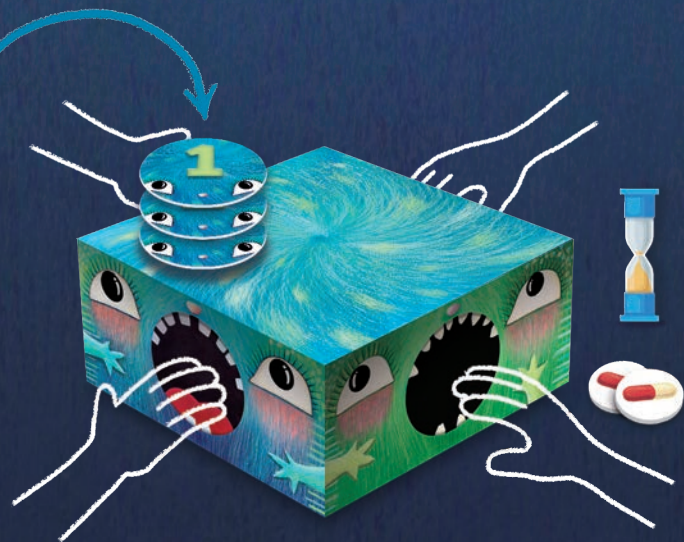
Wylosujcie jedną kartę o poziomie trudności 3, następnie jedną o poziomie 2 oraz jedną o poziomie 1 i utwórzcie stos, kładąc wybrane karty obrazkami do dołu na pudełku (z kartą o poziomie 1 na wierzchu stosu). Pozostałe karty odłóżcie na bok.



* W pierwszej rozgrywce radzimy zagrać niebieskimi kartami.

5. Postawcie klepsydre obok pudełka (w wariacie trudniejszym – na pudełku).
6. Połóżcie 2 żetony tabletek obok pudełka.
7. Każdy gracz wkłada rękę w paszczę potwora od tej strony pudełka, którą ma przed sobą. W grze dwuosobowej obróćcie pudełko bokiem tak, by każdy z graczy mógł wsunąć do niego obie ręce (po jednej do każdej paszczy). W grze trzyosobowej jeden gracz umieszcza w pudełku dwie ręce, pozostali po jednej.

Teraz jesteście gotowi, by ruszyć potworowi na ratunek!

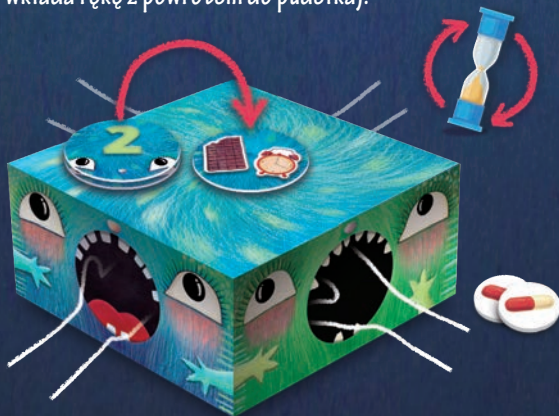


Jak grać?

Waszym celem jest rozpoznanie za pomocą dotyku żetonów przedmiotów pokazanych na kartach zdjęć rentgenowskich. Wyciągnijcie je jednocześnie z pudełka, nazywając to, co udało Wam się znaleźć.

Kiedy wszyscy są już gotowi, zacznijcie grę i kontynuujcie ją według poniższych kroków:

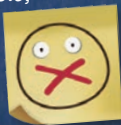
- 1.** Najstarszy gracz odkrywa kartę z numerem 1 (na wierzchu stosu) i obraca klepsydrę (w grze dwuosobowej gracz szybko wkłada rękę z powrotem do pudełka).



- 2.** W zależności od koloru i poziomu trudności karty znajdziecie na niej od jednego do kilku przedmiotów (spójrzcie na opisy kart zdjęć rentgenowskich na stronach 10-12).

Wszyscy gracze starają się znaleźć przedmioty w pudełku. Do rozpoznania kształtu **używają tylko rąk**. Zabronione jest zaglądnienie do paszczy potwora czy wyciąganie żetonów przedmiotów w celu ich obejrzenia.

- 3.** Możecie (i powinniście) rozmawiać o tym, jakich żetonów przedmiotów szukacie oraz jakie już rozpoznaliście, chyba że na odkrytej karcie znajduje się symbol milczenia (patrzcie obok).



- 4.** W momencie gdy **dwoje graczy** stwierdzi, że każde z nich znalazło już **dany przedmiot** z karty, to informują o tym pozostałych. Następnie jednocześnie wyciągają z pudełka żetony, które **powinny być identyczne**. Inaczej mówiąc, każdy z dwójga graczy musi wyciągnąć taki sam przedmiot, tak by razem stworzyły parę. Jeśli się udało, to odkładacie prawidłową parę obok pudełka i kontynuujecie poszukiwania, aż znajdziecie wszystkie przedmioty pokazane na karcie. W przypadku błędu odkładacie żetony przedmiotów z powrotem do pudełka i kontynuujecie rozgrywkę. Każdy gracz może wyciągnąć tylko jeden przedmiot naraz.



5. Jak tylko znajdziecie wszystkie przedmioty z karty numer 1, to odkrycie wierzchnią kartę ze stosu (najpierw tę z numerem 2, potem 3) i kontynuujcie grę, aż zbierzecie wszystkie przedmioty z kolejnych kart.

Jeśli piasek w klepsydrze przesypie się całkowicie, zanim wykonacie zadania ze wszystkich kart, to weźcie 1 żeton tabletki, włóżcie go do paszczy potwora i przekręćcie klepsydrę, by zdobyć dodatkowy czas. Pamiętajcie, że macie tylko 2 żetony tabletek na całą grę (czyli możecie obrócić klepsydrę tylko 2 razy).

Uwaga: w trakcie gry gracze mogą sobie pomagać i przekazywać poszukiwane przedmioty wewnątrz pudełka.



Koniec gry

Jeśli znajdziecie przedmioty ze wszystkich trzech kart przed upływem czasu – **wygrywacie!**



Jeśli pozostały Wam oba żetony tabletek, gratulacje! Jesteście najlepszym zespołem ratunkowym na świecie!



Jeśli pozostał Wam 1 żeton tabletki, dobra robota! Potwór jest zadowolony.



Jeśli zużyliście oba żetony tabletek, to udało Wam się ocalić potwora.

Przegrywacie, jeśli za trzecim razem całkowicie przesypie się piasek w klepsydrze (gdy umieściliście już obie tabletki w paszczy potwora), a Wy nadal szukacie przedmiotów.



Karty zdjęć rentgenowskich

W grze występują 3 kolory kart zdjęć rentgenowskich (niebieskie, żółte i różowe). Niebieskie działają dokładnie tak, jak to opisano na poprzednich stronach. Karty żółte i różowe powodują małe zmiany w zasadach.

Niebieskie karty



Niebieskie karty działają w sposób opisany na poprzednich stronach. By zrealizować kartę z pistoletem, musicie jednocześnie wyciągnąć parę pistoletów.



By zrealizować kartę z rozgwiazdą i lizakiem, musicie wyciągnąć parę rozgwiazd i parę lizaków w dowolnej kolejności (możecie najpierw wyciągnąć z pudełka parę rozgwiazd, następnie lizaków lub odwrotnie).



Jeśli na karcie pokazany jest symbol kilku rąk, to musicie równocześnie **wyciągnąć z pudełka wszystkie pary przedmiotów.**

W tym przypadku musicie znaleźć parę jojo oraz parę ośmiornic i dopiero wtedy wyciągnąć je z pudełka.

Żółte karty



Na żółtych kartach widać symbol milczenia, który oznacza, że nie możecie ze sobą rozmawiać. Dozwolone jest imitowanie dźwięków poszukiwanych przedmiotów lub wskazanie na karcie, co udało Wam się znaleźć. Ponadto na żółtych kartach pokazany jest tylko zarys żetonu, a nie cały żeton z obrazkiem.

W tym przypadku gracze muszą równocześnie znaleźć i wyciągnąć parę robotów, ale nie mogą ze sobą rozmawiać.



Część kart wymaga wyciągnięcia dwóch par żetonów przedmiotów w dowolnej kolejności. W tym przypadku musicie znaleźć i wyciągnąć parę gwiazd i parę tabliczek czekolady.



A w tym przypadku – parę telefonów i parę lizaków.



Różowe karty



Różowe karty pokazują, w jakiej kolejności musicie wyciągać żetony przedmiotów. Jednak wystarczy, że znajdziecie tylko **jedną kopię** każdego z przedstawionych przedmiotów (inaczej niż na kartach niebieskich czy żółtych, gdzie szukacie par). By zrealizować zadanie pokazane na karcie widocznej po lewej stronie, musicie znaleźć i wyciągnąć po kolei:
1 pieluszkę, 1 rozgwiazdę, 1 lizak, 1 kawałek pizzy, 1 tabliczkę czekolady, 1 robota, 1 jojo, 1 telefon i 1 budzik.

Jeśli chcecie zwiększyć poziom trudności, postawcie klepsydre na pudełku. Jeżeli spadnie Wam podczas poszukiwań, najstarszy gracz musi na chwilę wyjąć rękę z paszczy potwora i postawić klepsydre z powrotem w tej samej pozycji.

Autor gry: Romain Caterdjian
Ilustracje: Marie Cardouat
Art Director i design gry: Agsty Im
Producent: Kevin Kichan Kim
© 2020 Mandoo Games
All rights reserved
2021 Granna



Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Chinach

GRANNA

granna.pl