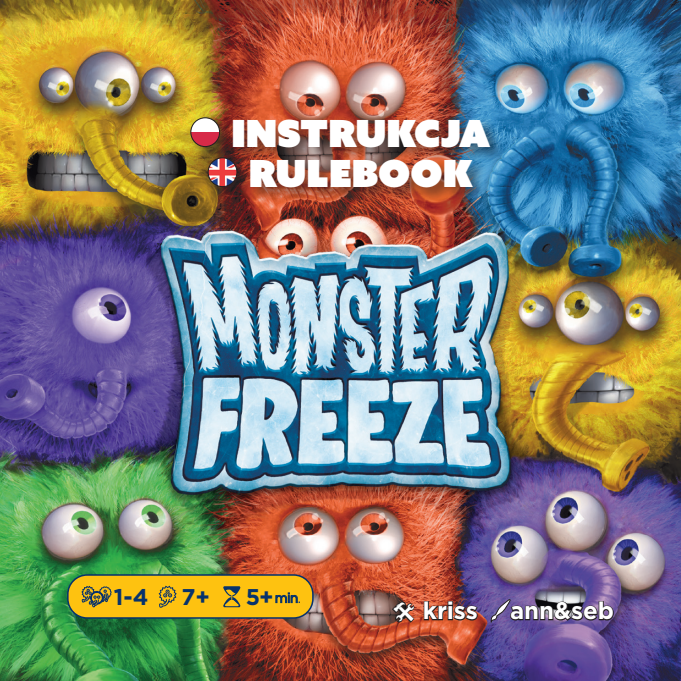




 **INSTRUKCJA**
 **RULEBOOK**

MONSTER FREEZE

 1-4  7+  5+ min.

 kriss / ann&seb



POLSKI

JEST ZIMNO, a Potwory muszą się rozgrzać! Żeby to zrobić, muszą się do siebie przytulać i dzielić ciepłem. Ale... żółte Potwory narzekają, że niebieskie mają zbyt drapiące futro. Zielone uważają, że czerwone nie dają wystarczająco ciepła, a fioletowe są jakieś tłuste. Krótka mówiąc — Potwory mogą się ogrzać tylko wtedy, gdy są obok innych w tym samym kolorze!

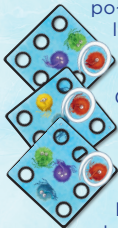
CEL

Pierwszy gracz, który zdobędzie po jednym zestawie w każdym kolorze (żółtym, zielonym, czerwonym, niebieskim i fioletowym), wygrywa. Aby zdobyć zestaw, wystarczy ułożyć 3 Potwory tego samego koloru, korzystając z trzech swoich dziurkowanych kart! Jeśli talia dobierania jest pusta, zanim ktokolwiek zdąży zdobyć po 1 zestawie każdego koloru, zapoznaj się z sekcją „Koniec gry”.



PRZYGOTOWANIE

Rozdaj każdemu graczowi po 3 karty, talię dobierania umieść w zasięgu wszystkich graczy, a jedną kartę połącz obok niej (najlepiej blisko najmłodszego lub najmniej doświadczonego gracza).



PRZEBIEG GRY

Gracze jednocześnie próbują nałożyć swoje 3 karty w taki sposób, aby zdobyć zestaw — czyli ułożyć trzy Potwory tego samego koloru w jednej linii: poziomej, pionowej lub ukośnej. Karty można układać w dowolnej kolejności, obracać i odwracać na drugą stronę. Każda karta musi całkowicie zakrywać poprzednią, tak aby zawsze tworzyć kwadrat 3×3 złożony z kótek. Po zdobyciu zestawu gracz odkłada użyte 3 karty przed sobą i dobiera 3 nowe. W dowolnym momencie gracz może wymienić jedną ze swoich kart na pojedynczą kartę leżącą obok talii dobierania.



KONIEC GRY

Grę (lub rundę — jeśli gracie w kilka rund) wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie po jednym zestawie Potworów w każdym kolorze (żółtym, zielonym, czerwonym, niebieskim i fioletowym). Aby dłużej cieszyć się rozgrywką zaleca się grę do dwóch wygranych rund. Jeśli talia się wyczerpie, zanim któremukolwiek graczowi uda się zdobyć zestaw w każdym kolorze, wygrywa ten, kto zdobył najwięcej zestawów w jednym kolorze (niezależnie od łącznej liczby zestawów). W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej zestawów w jednym kolorze, według następującego priorytetu kolorów: najpierw czerwony, potem niebieski, zielony, żółty i na końcu fioletowy.



TRYB JEDNOOSOBOWY

W trybie jednoosobowym gracz ma 2 minuty na grę i może dostosować czas rozgrywki do swoich możliwości.





ENGLISH

IT'S COLD, and the Monsters need to warm up! They must stick to each other to share their warmth.

However, the yellow Monsters find that the hair of the blue ones scratches them. The greens feel that the reds are not warm enough and the purples have a greasy coat. Long story short, for this to work, Monsters can only warm up when next to others of the same color!

GOAL

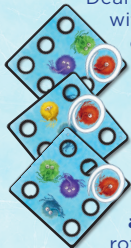
The first player to take **1 trick of each color** (which are yellow, green, red, blue and purple) **wins**. To successfully take a trick, just line up **3 creatures of the same color with your 3 punched cards!**

If the deck is empty before anyone manages to take 1 trick of each color, please refer to the «End of the game» section.



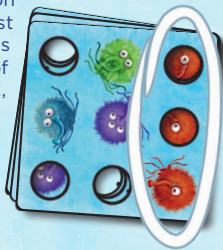
SETUP

Deal 3 cards to each player, place the draw pile within reach of all players and place a single card next to it (ideally near the youngest or least experienced player).



GAME FLOW

The players try simultaneously to **overlap their 3 cards** in order to form a trick, that is to say an alignment of three creatures of identical color in **a row, column or diagonal**. Cards can be stacked in any order, rotated and flipped on their back. Each card must completely cover the previous one, so as to maintain a square of 3x3 circles. When they take a trick, players place the 3 cards in front of them and draw 3 new cards. At any time, a player may replace one of their cards with the single card next to the draw pile.



END OF THE GAME

The first player to take 1 trick of each color wins the game (or the round if you are playing in several rounds). It is advisable to play in 2 winning rounds for a longer gaming experience. If the deck is empty before anyone manages to take 1 trick of each color, the player who took the most tricks of the same color (regardless of the total number of tricks) wins. In the event of any tie, the tied player with the most tricks of the same color wins following this color priority: most red tricks, then blue, green, yellow and then purple.



SINGLE PLAYER MODE

In single-player mode, the player has 2 minutes to play and can adjust the time of the game to their experience.



Gra autorstwa kriss
Ilustracje ann & seb

Prezes: Cédric Littardi
Dyrektor wydawniczy: Sébastien Rost
Kierownik projektu: Paul Malairan
Skład graficzny: Apolline Cartier
Korekta: Mélissa Veludo
Produkcja: Nicolas Aubry 
Tłumaczenie: Agnieszka Krawczyk-Kłós
Dystrybucja w Polsce: Smart Flamingo



Original version

Don't Panic Games
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris
www.dontpanicgames.com



Polska wersja językowa

SEEMINT Sp. z o.o.
ul. Wąwozowa 8/8
02-796 Warszawa, Poland
www.smartflamingo.pl



[smartflamingo](https://www.facebook.com/smartflamingo)



[smart.flamingo](https://www.instagram.com/smartflamingo)