

# Zasady gry!

## Cel gry

**Narysuj** potwora i podnieś poziom jego Strachomierza najwyżej, jak to możliwe, zdobywając **szybciej niż inni** żetony Straszienia (ręka, noga, kieł...).

## Przygotowanie do gry

**1**

Złóżcie **Strachomierz** i postawcie go na stole.



**2**

Każdy z Was otrzymuje:

- 1 **żeton gracza**
- 1 **arkusz**
- 1 **ołówek**

**3**

Każdy z Was wybiera stronę swojego arkusza:

- albo z konturem tułowia i ustami,
- albo pustą.

Jeśli wybierzesz pustą stronę, narysuj tułów i usta swojego potwora.

**5**

Wyznaczcie Pierwszego Gracza (np. tego, który najgłośniej ryknie). Osoba ta otrzymuje trójwymiarowy znacznik Pierwszego Gracza i bierze do ręki tyle kostek, ilu jest graczy, plus jedną dodatkową (np. gdy gra 3 graczy, bierze 4 kostki). Pozostałe kostki należy odłożyć do pudełka.

**4**

Połóżcie planszę na środku stołu.

W zależności od liczby graczy połóżcie żetony Straszienia na odpowiednich polach:

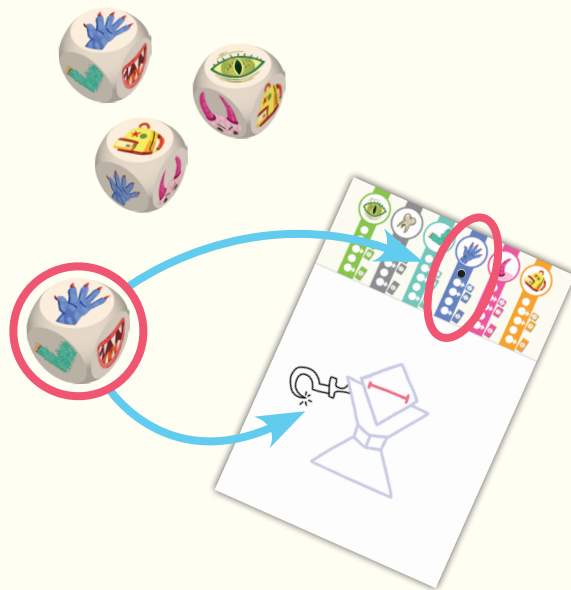
- Gdy gra **4 graczy**, połóżcie wszystkie żetony.
- Gdy gra **3 graczy**, usuńcie po 1 losowym żetonie w każdym rozmiarze (2 / 3 / 5).
- Gdy gra **2 graczy**, usuńcie po 2 losowe żetony w każdym rozmiarze (2 / 3 / 5).

Wszystkie żetony Tła ułóżcie poniżej planszy.



## Rozgrywka

- 1 Pierwszy Gracz **rzuca wszystkimi kostkami** na środek stołu.
- 2 Wybiera **1 kostkę** i kładzie ją przed sobą.
- 3 U góry swojego arkusza **zaznacza pierwsze puste okienko** odpowiadające obrazkowi na wybranej kości. Może dodatkowo zdecydować o zabranii żetonu Straszenia lub żetonu Tła, jeśli spełnione są odpowiednie warunki (opisane na następnej stronie).
- 4 Następnie **dorysowuje** wybrany atrybut (część ciała lub akcesorium) swojemu potworowi.  
**Tymczasem** jego sąsiad lub sąsiadka po lewej wybiera jedną z pozostałych kostek i kładzie ją przed sobą. Zaznacza okienko i również rysuje wybrany atrybut. Wszyscy gracze po kolei robią to samo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



### Jak rysować atrybuty potwora?



Istnieje 6 różnych atrybutów, które można wykorzystać do stworzenia najstraszniejszego potwora: **oczy, kły, nogi, ręce, rogi i akcesoria**. Pozwól swojej wyobraźni stworzyć wybrany atrybut lub zainspiruj się ilustracjami z gry.

Jeśli wybierzesz **Akcesoria**, możesz narysować dowolny przedmiot (ubranie, piłkę, zabawkę, rower, drabinkę...). Pamiętaj, aby za każdym razem narysować coś innego.

### Jak rysować Tło?

Gdy wybierzesz żeton Tła, narysuj za potworem element scenerii (góre, słońce, drzewo, dom...). Pamiętaj, aby za każdym razem narysować coś innego.



## Jak zdobywać żetony Straszzenia?

Żetony Straszzenia dzielą się na 6 różnych atrybutów, odpowiadających ściankom kostek.



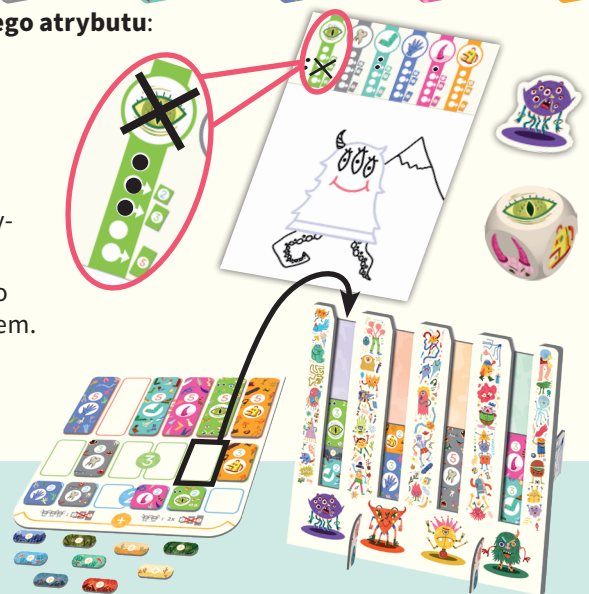
Gdy zaznaczysz **drugie, trzecie lub piąte okienko tego samego atrybutu**:

- Możesz wziąć odpowiedni żeton Straszzenia:
- Jeśli zaznaczysz drugie okienko, **możesz** wziąć żeton 2.
- Jeśli zaznaczysz trzecie okienko, **możesz** wziąć żeton 3.
- Jeśli zaznaczysz piąte okienko, **możesz** wziąć żeton 5.

Uwaga: kiedy zaznaczysz odpowiednie okienko, możesz zdecydować się na zabranie żetonu Straszzenia o niższej wartości.

- Kiedy dobierzesz żeton, nie możesz już więcej zaznaczać tego atrybutu ani wziąć kolejnego żetonu Straszzenia z tym atrybutem.
- Po dobraniu żetonu przekreśl odpowiedni atrybut na swoim arkuszu.
- Wsuń żeton Straszzenia do swojej kolumny Strachomierza.

Przykład: Paulina wybiera kostkę z atrybutem oka. Zaznacza trzecie okienko na swoim arkuszu w kolumnie Oko i decyduje się wziąć żeton Straszzenia Oko 3. Nie będzie już mogła rysować więcej oczu potworowi ani zdobywać żetonów z okiem.



## Jak zdobywać żetony Tła?

Wszystkie żetony Tła mają taką samą wartość.



Kiedy wybierzesz kostkę z atrybutem, którego okienka **nie możesz już zaznaczać** na arkuszu, LUB kiedy **nie ma już żadnego żetonu** Straszzenia na planszy dla tego atrybutu:

- **Musisz** wziąć **żeton Tła** zamiast żetonu Straszzenia.
- Wsuń zdobyty żeton Tła do swojej kolumny Strachomierza.

Uwaga: gracz może zyskać kilka żetonów Tła.



## Koniec rundy

Uwaga: na końcu rundy pozostaje zawsze jedna niewykorzystana kostka.

Kiedy wszyscy skończycie rysować, gracz na lewo od Pierwszego Gracza staje się nowym Pierwszym Graczem. Bierze znacznik Pierwszego Gracza, a następnie rzuca wszystkimi kostkami na środek stołu. Rozpoczyna się nowa runda (patrz strona 2).



*Zapraszamy do dzielenia się w Internecie swoimi kreacjami potworów – rysunki oznaczcie #WielkiStrasznyPotwór*



[muduko.com](http://muduko.com)

Wydawnictwo Muduko  
Podtęże 650, 32-003 Podtęże

Skład: Zespół Muduko  
Tłumaczenie: Sławomir Czuba  
Koordynator projektu: Roksana Hibner  
Korekta: Ewa Popielarz

© for the Polish edition Muduko/Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

## Zakończenie gry

Jeśli na koniec rundy żeton Straszienia (i Tła) któregoś z Was przekroczył górną krawędź Strachomierza, gra się kończy. Gracz, który tego dokonał, wygrywa grę! W przypadku remisu gracz z najwyższą kolumną żetonów Straszienia wygrywa grę. Jeśli kolumny są tej samej wysokości, gracze dzielą się zwycięstwem.



*Pamiętajcie, aby używać obu stron arkuszy do rysowania lub pobrać nowe ze strony: [sklep.muduko.com](http://sklep.muduko.com)*



Autorzy: Joan Dufour i Benoit Turpin  
Ilustracje: Rémi Leblond

© Bankiiz Editions – All Rights Reserved.