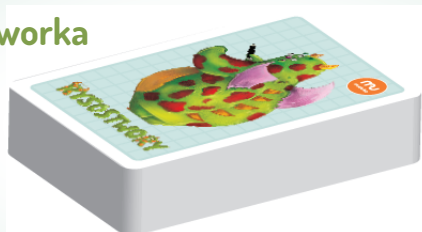


RYSOŚTWOORY

Narysuj własnego potworka

Zawartość

- 55 kart
- instrukcja



Opis

W szkole czarodziejów tyle się dzieje. Na pierwszej lekcji niezapowiedziany sprawdzian z tworzenia potworów. Później Niewidzialne potwory, Idealne potwory i Potworna bitwa. Tworzenie potworów nigdy nie było tak satysfakcjonujące! Każdy składa się z ciała, oczu, nosa, ust i wyjątkowych atrybutów. Istnieje ogromna liczba kombinacji. Czy zdołacie stworzyć je wszystkie? Dziewięć wariantów gry to wiele godzin potwornie dobrej zabawy dla każdego!

Lekcja 1 - Potworny sprawdzian

Zaskoczył Was niezapowiedziany sprawdzian w szkole czarodziejów!

Profesor magii Morlat chce, abyście stworzyli potwora, który będzie odpowiedni do straszenia ludzi. Czy ktoś z Was przygotowywał się do sprawdzianu? Hmm... Trzeba będzie zatem polegać na szczęściu. Może się uda!

Przygotowanie

Każdy z Was będzie potrzebował kartki oraz przyborów do rysowania. Podzielcie karty według kolorów. Potasujcie poszczególne talie i ułóżcie obrazkami do dołu, tworząc 5 stosów na środku stolika.

Rozgrywka

Wszyscy dobierzcie po jednej karcie z każdego stosu. Odwróćcie karty i ułóżcie w następującej kolejności: czerwona (ciało) → zielona (oczy) → niebieska (nos) → różowa (usta) → żółta (atrybuty). Narysujcie na kartce wylosowane fragmenty potworów. Mogą być dowolnych rozmiarów i znajdować się w dowolnym miejscu. Wszyscy rysują jednocześnie. Zalecamy rysować fragmenty we wskazanej kolejności, choć nie jest to obowiązkowe.

Zakończenie gry

Gdy wszyscy skończą rysować, wybierzcie najstraszniejszego potwora. Zwycięzca rundy zdobywa 1 punkt. Teraz możecie wylosować kolejne karty.

Wariant gry

Pod rysunkiem możecie zapisać kolejne sylaby z kart – utworzą one imię potwora. Odczytajcie je na głos. Dodajcie do siebie liczby, które znajdują się na kolejnych kartach. To będzie suma punktów potwora. Kto zdobył najwięcej punktów, wygrywa rundę. Możecie teraz rozegrać kolejną.



Lekcja 2 - Niewidzialne potwory

Na drugiej lekcji w szkole czarodziejów jest zastępstwo. Może zagrać w Niewidzialne potwory? Stwórzcie swojego potwora, a potem dobrze się mu przyjrzyjcie. Kto sprawi, że jego potwór zniknie?

Przygotowanie

Każdy z Was będzie potrzebował kartki oraz ołówka. Przygotujcie stosy kart jak w czasie Lekcji 1. Dobierzcie karty z każdego stosu (ciało + oczy + nos + usta + atrybuty) i narysujcie potwora na kartce. Gdy skończycie rysunki, jeden z graczy niech zbierze wszystkie karty (łącznie ze swoimi) i utworzy jeden zakryty Stos Potworów.

Rozgrywka

Najmłodszy gracz odkrywa kartę z wierzchu stosu i kładzie ją na stole tak, by była widoczna dla wszystkich. Jeśli ktoś z Was ma taki fragment potwora na swoim rysunku, zmazuje go (albo skreśla). Gracz po lewej ciągnie kolejną kartę i tak dalej.

Zakończenie gry

Gdy wszystkie fragmenty Twojego potwora zostaną zmażane (skreślone), zawołaj: „Niewidzialny potwór”. W ten sposób wygrasz grę!

Lekcja 3 - Cisza! Nadchodzi potwór!

Czy boicie się potworów? Oczywiście, że nie! A może pobawicie się z nimi w chowanego? Cisza! Nadchodzi potwór! Tylko nie wiadomo który...

Przygotowanie

Przygotujcie stosy kart jak w Lekcji 1 oraz kartki i przybory do rysowania. Wybierzcie aktywnego gracza, który z każdego stosu kart dobierze jedną kartę: ciało, oczy, nos, usta i atrybuty. Następnie gracz ten zapamiętuje dobrane karty – ma na to minutę.

Rozgrywka

Aktywny gracz wyłącznie przy pomocy gestów i dźwięków stara się opisać potwora, który powstałby z dobranych kart. Spróbujcie narysować na kartkach potwora, którego prezentuje aktywny gracz. Nie możecie zadawać żadnych pytań.

Zakończenie gry

Gdy wszyscy skończą rysować, gra się kończy. Aktywny gracz ocenia wszystkie rysunki i wybiera jednego lub kilku zwycięzców.

Lekcja 4 - Co za potworny bałagan!

Przygotowanie

Każdy z Was według zasad z Lekcji 1 rysuje potwora na kartce. Następnie wykorzystane przez Was karty musicie zebrać w jedną talie. Dodajcie po jednej dodatkowej karcie na każdego gracza i potasujcie talie. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Karty rozdajcie pomiędzy Was, aby każdy gracz miał po 6 kart.

Cel gry

Waszym zadaniem jest zebrać na ręce karty potwora, którego narysowaliście (5 kart, po 1 w każdym kolorze).

Rozgrywka

Wszyscy naraz głośno oferujecie karty z ręki do wymiany. Każdy z Was mówi, ile

kart chce wymienić, i kładzie je na stole obrazkiem do dołu.

Przykład: Gracz A ma 2 karty swojego potwora, a pozostałe od innych potworów. Może zaoferować do wymiany 1, 2, 3 lub 4 karty, których nie potrzebuje. Kładzie je zakryte na stole. Możecie zaproponować wymianę za taką samą liczbę kart. Jeśli chętnych na wymianę jest więcej, gracz wybiera, z kim się zamieni.

Zakończenie gry

Wymiana kart trwa do momentu, aż ktoś z Was zbierze na ręce 5 kart tworzących jego potwora. Należy wtedy krzyknąć: „Potworna lekcja”! Kto tak uczyni, zostaje zwycięzcą!

Lekcja 5 - Laboratorium Morlata

Profesor Morlat to bez wątpienia genialny twórca potworów... ale jest też wielkim bałaganiarzem. Jego laboratorium jest pełne pudeł z niezidentyfikowanymi fragmentami potworów. Wydaje się, że nie ma możliwości, aby udał mu się jakiś potwór. Ale to tylko złudzenie...

Przygotowanie

Ułóżcie 50 kart potworów w 5 rzędach, po 10 zakrytych kart w każdym.

Cel gry

Będziecie kolejno odwracać karty, aby łączyć 5 różnych fragmentów, z których można zbudować potwora. Zwycięży gracz, który stworzy najwięcej potworów.

Rozgrywka

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejni przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce odwróć kartę i sprawdź, czy masz już taki kolor.

Jeżeli:

- nie masz jeszcze takiego koloru, zatrzymaj tę kartę i połóż ją odkrytą przed sobą;
- masz już taki kolor, odłóż zakrytą kartę na miejsce.

Następnie kolejka przechodzi na gracza po lewej.

Gdy jeden z graczy zbierze przed sobą 5 kart w różnych kolorach, udało mu się skompletować potwora. Kolory kart tworzących całego potwora nie są brane pod uwagę w następnej kolejce. Gracz może zbierać nowe karty na nowego potwora.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy nie ma już więcej kart do odwracania lub gracze nie mogą już dobrać kart. Kto stworzył najwięcej potworów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który stworzył najwyżej punktowanego potwora.

Lekcja 6 - Potworna bitwa

Przygotowanie

Przygotujcie stosy kart jak w Lekcji 1. Każdy z Was dobiera po 2 karty każdego rodzaju, aby wystarczyły na 2 potwory.

Następnie ułóżcie zakryte karty w rzędach (1 rząd to 1 potwór) w odpowiedniej kolejności: ciało → oczy → nos → usta → atrybuty.

Rozgrywka

Kolejno rozgrywacie bitwy. Rozpoczyna najmłodszy.

W swojej kolejce możesz:

- A** Zadeklarować atak jednym ze swoich potworów na potwora przeciwnika. Podaj, którą część ciała atakujesz, i odwróć kartę. Przeciwnik również odwraca ten fragment potwora.
- Jeśli liczba na karcie atakującego jest wyższa niż obrońcy, atak się powiodł. Karta obrońcy pozostaje odkryta, a atakujący może zakryć swoją.
- Jeżeli liczba na karcie obrońcy jest wyższa, atakujący przegrał i pozostawia odkrytą kartę, a obrońca może zakryć swoją.
- W przypadku remisu obie karty pozostają odkryte.
- Karty, które pozostały odkryte, nie mogą zostać zaatakowane ani nie można nimi atakować.

- B** Spasować i przekazać kolejkę graczowi po lewej.

Zakończenie gry

Gdy któryś z graczy straci oba swoje potwory (wszystkie karty jego potworów są odkryte), gracz, który ma najwięcej zakrytych kart, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu policzcie punkty na zakrytych kartach. Zwycięza posiadacz największej liczby punktów.

Lekcja 7 - Odgadnij imię

Przygotowanie

Przygotujcie stosy kart jak w lekcji 1. Przed rozpoczęciem gry najmłodszy gracz zostaje „Strażnikiem potworów” i dobiera po jednej karcie z każdego z 5 stosów. Następnie w tajemnicy zapisuje imię stworzonego potwora. Później Strażnik potworów łączy wszystkie karty w jedną talię (łącznie z tymi, które dobrał) i rozdaje karty pomiędzy graczy.

Rozgrywka

W swojej kolejce każdy gracz zagrywa kartę, próbując odgadnąć imię potwora. W tym celu zadaje pytania typu: „Czy Twój potwór nazywa się KA?” i kładzie kartę na stole.

Strażnik potworów musi odpowiedzieć „TAK”, jeżeli ta karta jest fragmentem potwora. Karta pozostaje odkryta na stole.

Jeżeli karta nie należy do potwora, Strażnik mówi: „NIE” i karta jest odrzucana do pudełka.

Za każdym razem, gdy trafi się właściwy fragment, imię się wydłuża. Zatem gdy na stole leży „KA” i zostanie zagrane „GA”, należy spytać: „Czy Twój potwór nazywa się KAGA?”. Układając karty na stole, zachowajcie kolejność: ciało → oczy → nos → usta → atrybuty.

Zakończenie gry

Gra toczy się do momentu, gdy gracze odgadną imię potwora. Jest to wariant kooperacyjny, więc nie ma przegranych. Jeśli chcecie jednak wyłonić zwycięzcę, po prostu policzcie, komu zostało najmniej kart.

Lekcja 8 - Potwór idealny

Anna uważa, że jej potwory są najpiękniejsze, najmądrzejsze i najszybsze ze wszystkich. Moim zdaniem Anna się myli. Wszyscy możemy tworzyć idealne potwory. Czy uda się Wam zdobyć 10 punktów na teście z tworzenia potworów?

Cel gry

Jak najszybciej zbudować potwora wartego 10 punktów.

Przygotowanie

Potasujcie karty i rozłóżcie je równomiernie na stole obrazkami do dołu.

Rozgrywka

Na sygnał wszyscy musicie znaleźć 5 kart (po jednej z każdego rodzaju), które utworzą potwora wartego 10 punktów. Wszyscy gracze szukają kart jednocześnie. Jeżeli odkryta karta Ci nie pasuje (np. to powtórzony kolor, zła liczba) musisz ją odłożyć zakrytą w tym samym miejscu i wybrać inną. Potwory składają się z kart: ciało + oczy + nos + usta + atrybuty.

Zakończenie gry

Kto pierwszy z Was stworzy potwora o wartości 10 punktów, musi krzyknąć: „Idealny potwór!”, aby zostać zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa potwór z najwyższą liczbą na karcie „ciało”.

Świat potworów (Gra fabularna)

Przygotowanie

Zalecamy, aby rozgrywkę w roli Mistrza gry poprowadził ktoś dorosły. Przygotujcie stosy kart jak w Lekcji 1. Każdy gracz dobiera karty, aby stworzyć potwora.

Zsumujcie wartości na kartach, aby określić wartość punktową potwora. Uwaga: jeżeli potwór gracza nie ma minimum 8 punktów, Mistrz gry może pozwolić graczowi na ponowne dobieranie kart, aż potwór osiągnie minimum 8 punktów.

Otrzymane punkty podzielcie na następujące przymioty potwora: siłę i inteligencję.

Siła pozwoli potworowi na wykonywanie fizycznych aktywności, a inteligencja poradzi sobie z zadaniami wymagającymi myślenia.

Gracze wcielają się w role potworów, które stworzyli. Przygotowują prostą kartę postaci, na której wpisują: imię potwora i jego twórcy, opis wyglądu, informacje o tym, gdzie potwór mieszka, co robi, co lubi, a czego nie. Każdy potwór wybiera również żywioł: wodę, ziemię, powietrze lub ogień.

Żywioły

- Wodne potwory mogą dodawać +2 do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z wodą, np. „Pływaj w rzece”, gdyż rzeka to przecież woda.
- Ziemne potwory mogą dodać +2 do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z ziemią.
- Powietrzne potwory mogą dodać +2 do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z powietrzem.
- Ogniste potwory mogą dodać +2 do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z ogniem.

W zależności od rozgrywanej przygody niektóre żywioły mogą okazać się bardziej przydatne od innych. Jeśli jest kilku graczy, najlepiej będzie, jeśli ich potwory będą należały do różnych żywiołów, aby zwiększyć szanse na powodzenie akcji.

Kostka

Aby zagrać w potworną grę fabularną, **będziecie potrzebować** sześciennej kostki. Mistrz gry będzie przywoływał różne sytuacje, z którymi potwory muszą się zmierzyć, aby wykonać swoje misje. Gdy Mistrz gry opowie, jakie zadanie stoi przed potworami, gracze muszą wyjaśnić, jak sobie z nim poradzą.

Akcje

Gracze sprawdzają, czy poradzili sobie z daną sytuacją. W tym celu rzucają kostką i dodają wynik rzutu do odpowiedniego przymiotu: siły albo inteligencji, w zależności od tego, czy zadanie wymaga fizycznej czy umysłowej sprawności.

- Bardzo łatwe akcje** (otwórz oczy, wyprostuj ramiona, idź...): gracz musi uzyskać wynik **3 lub więcej**. Aby zaoszczędzić czas, te akcje można wykonywać bez rzutu kością.
- Łatwe akcje** (jedz, mów, wskaż coś w zasięgu wzroku...): gracz musi uzyskać wynik **5 lub więcej**.
- Normalne akcje** (podskocz, goń, poszukaj zwykłego przedmiotu...): gracz musi uzyskać wynik **10 lub więcej**.
- Trudne akcje** (przeskocz nad przeszkodą, wspinaj się po ścianie, przepłyn staw, schowaj się przed człowiekiem, zbuduj coś, szukaj pożywienia w lesie...): gracz musi uzyskać wynik **12 lub więcej**.
- Bardzo trudne akcje** (ukryj się przed zwierzem, przepłyn rzekę, zbuduj zamek, szukaj pożywienia na pustyni...): gracz musi uzyskać wynik **14 lub więcej**.

Opinia psychologa

Rysostwory to gra karciana mająca dwa zasadnicze atuty. Po pierwsze wydawca proponuje aż dziewięć sposobów wykorzystania kart, dzięki czemu nie powinna się szybko znudzić, a po drugie liczba kart pozwala na rozgrywkę nawet w dziesięcioosobowej grupie!

Propozycje rozgrywek bazują na licznych umiejętnościach osób biorących udział w zabawie: od umiejętności społecznych po te przygotowujące do nauki czytania i pisanie. Niektóre wersje gry wymagają narysowania postaci na podstawie części wylosowanych z talii, inne zaś porównywania wielkości liczb czy dodawania w pamięci. Są także propozycje tworzące przestrzeń do czytania sylab otwartych, budowania czy odczytywania pseudosłów. Ponadto autorzy proponują zarówno rozgrywki zawierające element rywalizacji, jak i gry kooperacyjne.

W grze Rysostwory jest jednak przede wszystkim przestrzeń na dobrą zabawę i rozwijanie kreatywności wśród osób biorących w niej udział, choćby poprzez opis wyglądu zbudowanego stwora za pomocą dźwięków i gestów. Takie aktywności warto wykorzystywać do budowania swobodnych i życzliwych relacji, kiedy uważnie obserwujemy się nawzajem, podążamy za sobą i nie oceniamy się. Warto koncentrować się na dostrzeganiu twórczości, pomysłowości i gotowości do wyrażania swoich pomysłów.

Aleksandra Magda

psycholożka, specjalistka z zakresu psychologii klinicznej dziecka

Autor gry: Manu Sánchez Montero
Pomysł na „Laboratorium Morlata”: David Sastre
Pomysł na „Świat potworów”: Simon Blasco
Ilustracje: Manu Palau
Ilustracja okładkowa: Katarzyna Fic
Skład instrukcji: Paweł Niziołek
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Redakcja i korekta: Ewa Popielarz
Kierownik projektu: Paulina Ohar-Zima
© 2021 Fabryka Kart Trefl-Kraków
© 2020 Tranjris Games



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
Muduko jest marką wydawniczą należącą do Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.