


TrioMONSTERS

 Et : 6 - 99 anni

 Giocatori: 2 - 5

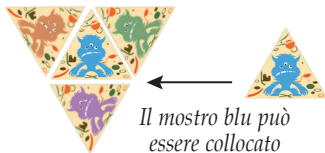
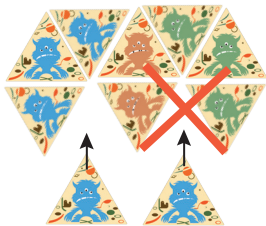
 **Contenuto:** 60 carte

 **Scopo del gioco:** conquistare il maggior numero di carte.

Preparazione del gioco: mischiare le carte. Ogni giocatore riceve 3 carte con la faccia nascosta. Le carte restanti formano il mazzo. Girare la prima carta del mazzo e collocarla al centro del tavolo.

 **Svolgimento del gioco:** si gioca in senso orario cominciando dal giocatore pi  giovane. Al proprio turno, ogni giocatore colloca 1, 2 o 3 carte mettendole a contatto tramite uno dei 3 lati con una o pi  carte gi  posizionate. Alla fine del proprio turno, il giocatore pesca delle carte in modo da averne in mano ancora 3. A questo punto il gioco passa al giocatore successivo.

Regola Colloca mostro: il giocatore pu  giocare un mostro di qualsiasi colore, ma se uno dei mostri dello stesso colore di quello che vuole collocare   gi  presente sul tavolo, il giocatore   obbligato a posizionare questo mostro contro un altro dello stesso colore.

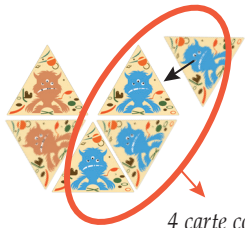


Il mostro blu pu  essere collocato ovunque

N.B. 1: nel caso in cui il mostro/i mostri dello stesso colore presente/i sul tavolo sia/siano gi  circondato/i da 3 carte, il giocatore pu  collocare la propria carta dove desidera.

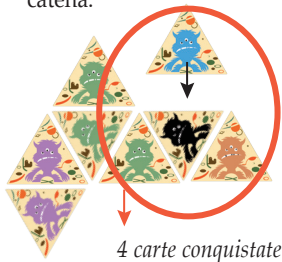
Regola Presa mostro:

quando un giocatore colloca un mostro a contatto con altri 3 dello stesso colore, conquista 4 mostri (i 3 già presenti sul tavolo + quello che ha appena collocato) e li colloca davanti a sé in segno di conquista.



4 carte conquistate

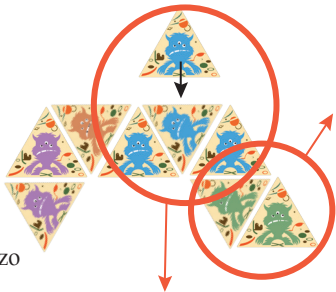
N.B. 2: se collocando un mostro si crea una catena di mostri di colore uguale superiore a 4 carte, il giocatore conquista tutta la catena.



4 carte conquistate

I mostri neri:

non si ottengono in catena di 4 ma quando un mostro nero viene attorniato da 3 mostri di 3 colori diversi. In questo caso il giocatore conquista il mostro nero e i 3 mostri che lo circondano.



4 carte vinte
+ 2 carte rimesse in gioco
perché "sganciate" dal gioco

Attenzione: al momento di una presa, se una o più carte non sono più attaccate alle altre (anche solo per un angolo), vengono rimesse in fondo al mazzo.

Fine della partita: quando il mazzo è esaurito e tutte le carte in mano sono state giocate, il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte vince la partita.

Un gioco di Jean-Jacques Derghazarian.

DJECO