

MISTIGRIFF



Возраст: 5–8 лет



Кол-во игроков: 2–5



Цель игры: получить больше всех очков храбрости.



Кол-во карточек: 36 карточек.



Эти карточки игроки держат в руках до конца партии.



Король и королева дают каждый по 2 очка храбрости.



Дракон Мистигрифф забирает 3 очка храбрости.



Побежденный дракон дает 1 очко храбрости. Эта карточка отменяет отрицательное действие Мистигрифа, если у игрока есть обе карточки дракона.



Эти карточки игроки выкладывают перед собой в ходе партии. На них изображены половинки монстров. Чтобы составить пару, нужно собрать две карточки с одинаковым монстром.



Эти карточки приносят очки храбрости.



У этих карточек есть волшебная сила.



Подготовка к игре. Перемешайте все карточки и раздайте их игрокам. (При игре впятером у одного игрока будет на одну карточку больше, чем у остальных.)

Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он берет любую карточку у игрока справа.

Если он может составить пару, он кладет 2 карточки пары на стол перед собой.

Если у одной из них есть **волшебная сила**, она применяется сразу (см. действие волшебной силы).

Затем ход переходит к следующему игроку. Если у игрока нет пар одинаковых монстров, его ход заканчивается и ходит следующий игрок.

Действие волшебной силы



Игрок крадет последнюю выложенную пару (если у одной из украденных карточек есть волшебная сила, она не применяется).



Игрок ходит еще раз, а затем направление перехода хода меняется.



Следующий игрок пропускает ход.



Игрок выбирает карточку для следующего игрока (то есть тот не сможет выбрать карточку, которую возьмет).

Конец партии

Если у одного из игроков закончились карточки на руках, партия для него заканчивается. Он



кладет свои оставшиеся карточки  перед

собой. Остальные игроки продолжают игру. Когда все игроки закончили игру, они подсчитывают очки храбрости на карточках перед собой. В партии побеждает тот, кто набрал больше всех очков.

Автор: Жереми Каплан

DJECO