

Un gioco di Richard Garfield

Monströlicious



Menu

In Monströlicious, usate la strategia e prendete qualche rischio per far accomodare i vostri Mostri davanti ai più appetitosi dessert del buffet. Se due di loro desiderano lo stesso dessert, solo il più forte manterrà il proprio posto... almeno fino a quando non verrà cacciato a sua volta!

*Alla fine della partita, i Mostri possono finalmente abbuffarsi!
Ottenete punti per ogni dessert divorato dai vostri Mostri.*



*Gustatevi le regole
in questo video!*

Preparazione

- ❖ Collocate la plancia di gioco in posizione orizzontale fra voi e il vostro avversario.
- ❖ Smistate le tessere in base al loro retro per ottenere due tipi di Mostro: peloso e squamoso. Ogni giocatore prende tutte le tessere di una tipologia (peloso o squamoso) e poi le mescola, formando una pila che collegherà a faccia in giù davanti a sé.
- ❖ Lasciate un po' di spazio accanto al tabellone per la vostra pila degli scarti; collegherete lì le tessere che scarterete durante la partita.



*Pila
degli scarti
dell'avversario*

Area di gioco dell'avversario



*Vostra pila
degli scarti*

Vostra area di gioco

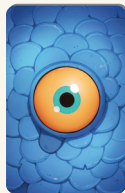


Punti
vittoria
dei dessert



Buffet dei
dessert

Ogni pila è composta da 13 tessere:
12 Mostri, di valore da 1 a 12, e 1 Trappola.



Squamoso



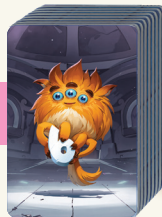
Mostri



Trappola



Peloso



Mostri



Trappola

Panoramica del gioco

Scegliete in maniera casuale il giocatore che inizierà per primo, poi procedete a turno finché tutte le tessere non sono state giocate.

Nel vostro turno, guardate segretamente la tessera in cima alla vostra pila e collocatela a faccia in giù di fianco a uno dei dessert del buffet. Dovete sempre collocare la vostra tessera **in uno slot vuoto** (vale a dire senza un'altra tessera) della vostra area di gioco.

Poi, verificate lo slot dall'altro lato di questo dessert **nell'area di gioco del vostro avversario**:

- **Se lo slot è vuoto:**

Siete voi a controllare questo dessert; il vostro turno è terminato.



- **Se è presente una tessera del vostro avversario:**

Dovete risolvere uno Scontro (vedere pagina 5) per stabilire chi controlla questo dessert, dopodiché il vostro turno è terminato.



Potete guardare le tessere che avete collocato nella vostra area di gioco e nella vostra pila degli scarti in qualsiasi momento.

Risolvere uno Scontro

Quando collocate una tessera di fianco a un dessert già affiancato da una tessera del vostro avversario, innescate uno Scontro che dovete risolvere nel modo seguente:

- Se la tessera opposta è a faccia in giù, il vostro avversario la rivela.
- Dopodiché, si verifica una delle tre situazioni seguenti:

- **Entrambe le tessere sono Mostri**

Senza rivelare la vostra tessera e senza mentire, annunciate quale Mostro ha vinto lo Scontro.

Il vostro Mostro vince se la sua forza è uguale o superiore a quella del Mostro avversario. In questo caso, siete voi a controllare il dessert. Lasciate il vostro Mostro nel suo slot, **a faccia in giù**, e scartate il Mostro avversario.

Altrimenti, il vostro avversario controlla questo dessert. Lasciate il suo Mostro nel proprio slot, **a faccia in su**, e scartate il vostro Mostro.

- **Una delle tessere è una Trappola**

Rivelate la Trappola e scartate sia la Trappola che il Mostro avversario. Nessuno controlla questo dessert.

- **Entrambe le tessere sono Trappole**

Rivelate entrambe le Trappole e scartatele. Nessuno controlla questo dessert.



Le vostre tessere scartate vengono sempre messe nella vostra personale pila degli scarti. Rimangono a faccia in giù o a faccia in su, esattamente com'erano nella vostra area di gioco.

Dessert speciali

Ci sono 4 dessert speciali nel buffet:



⚡ *Lecca-lecca*

Mentre controllate il Lecca-lecca, vincete tutti gli Scontri che terminano in parità (anche quelli relativi ai Lecca-lecca).



👁️ *Ciambelle*

Se controllate le Ciambelle con una tessera che avete appena collocato in **questo turno**, girate a faccia in su una delle tessere dell'avversario a vostra scelta.



Se la tessera che girate grazie alle Ciambelle è una Trappola, non verrà innescata. Solo uno Scontro può innescarla.



+3★ *Fontana di Cioccolato e Piatto di Frutta*

Se alla fine della partita controllate entrambi questi dessert, ottenete 3 punti extra (quindi 19 punti invece di 16).

Esempio di turno



All'inizio del mio turno, pesco la tessera Mostro 7.



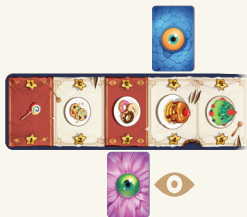
Decido di collocare la mia tessera di fianco alle Ciambelle, di conseguenza innesco uno Scontro con il mio avversario.



Il mio avversario gira la sua tessera e rivela il suo Mostro 7.



La forza del mio Mostro 7 è uguale a quella del Mostro avversario. Il mio Mostro vince lo Scontro e rimane a faccia in giù, mentre il mio avversario scarta il suo Mostro.



Alla fine del mio turno, io controllo le Ciambelle grazie al Mostro che ho appena collocato. Questo mi permette di girare a faccia in su una tessera dell'avversario.



Scelgo di girare la tessera di fianco ai Pancake, rivelando il Mostro 5 del mio avversario.

Il mio turno è terminato.

Fine della partita

La partita finisce una volta che tutte le tessere sono state giocate.

Rivelate tutte le tessere disposte lungo il buffet e scartate le Trappole ancora in gioco.

I Mostri possono finalmente divorare i dessert che controllate!

Calcolate il punteggio aggiungendo punti ★ per ogni dessert che i vostri Mostri hanno divorato.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

In caso di parità, assaporate la vittoria insieme...
o giocate di nuovo per stabilire il vero vincitore!



Contenuto: 1 plancia • 13 tessere Peloso • 13 tessere Squamoso • Questo regolamento

Autore: **Richard Garfield**

Illustrazioni: **Paul Mafayon**

Riconoscimenti completi: www.rprod.com/en/monstrolicious/credits



© REPOS PRODUCTION 2024. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio

www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.