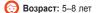
MISTIGRIA



Кол-во игроков: 2-5



Цель игры: получить больше всех очков



Кол-во карточек: 36 карточек.



Эти карточки игроки держат в руках до конца партии.



Король и королева дают каждый по 2 очка храбрости.



Дракон Мистигриф забирает 3 очка храбрости.



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



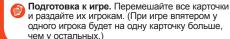
Эти карточки игроки выкладывают перед собой в ходе партии. На них изображены половинки монстров. Чтобы составить пару, нужно собрать две карточки с одинаковым монстром.



Эти карточки приносят очки храбрости.



У этих карточек есть вопшебная сипа



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

Осторожно. Маленькие части