



Anna Voinova



Natela Manushakyan, Viktor Ziburdaev

Monster Bar



W grze **Monster Bar** szukasz pracowników do swojego potwornego baru. Uwaga! Brak personelu może źle wpłynąć na jakość jedzenia, jednak zbyt wiele potworów odstraszy klientów. Musisz znaleźć złoty środek. Każdy potwór pozwala zdobyć punkty w inny sposób. Opis sposobów zdobywania punktów znajdziecie na kartach oraz na końcu tej instrukcji.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 98 kart
- 6 plansz gracza
- instrukcja



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Potasuj karty.
2. Bez patrzenia usuń z talii niektóre karty. Liczbę kart, które należy usunąć opisuje poniższa tabelka.

Liczba graczy	2	3	4	5	6
Liczba usuniętych kart	30	20	15	10	5

3. Umieść utworzoną talię na środku stołu.
4. Każdy gracz wybiera jedną planszę gracza i układa ją przed **sobą**.
5. Osoba, która jako ostatnia jadła w barze, rozpoczyna rozgrywkę.

OBSZARY ROZGRYWKI

Każdy gracz ma przed sobą dwa obszary:

1. Plansza gracza to miejsce, z którego przenosisz karty potworów do swojego baru.
2. Bar to miejsce przed tobą na stole, na którym będziesz układać zestawy kart potworów.



ROZGRYWKA

1. Aktywny gracz bierze górną kartę z talii potworów. Odkrywa ją, a następnie decyduje, czy chce:
 - **Położyć kartę na planszy innego gracza.** Kartę można położyć jedynie na skrajnych polach (**lewym** lub **prawym**). Na planszy innego gracza nie mogą znajdować się więcej niż dwie karty.
 - **Położyć kartę na swojej planszy gracza.** Kartę można położyć na dowolne wolne pole własnej planszy gracza. Wyjątek stanowi karta **Nieproszonego gościa**, o której przeczytasz na końcu tej instrukcji.

Następnie aktywny gracz dobiera kolejną kartę z talii i postępuje wg. tego samego schematu. Tura kończy się, gdy na planszy gracza aktywnego znajdują się trzy karty.

2. Aktywny gracz przenosi wszystkie 3 karty ze swojej planszy gracza do swojego baru. Układa je w kolumny przedstawiające ten sam typ potwora.
3. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ZALECENIA DO GRY

Połącz te same karty w zestawy, aby inni gracze mogli zobaczyć, ile kart danego potwora posiadasz w swoim barze. Lewy górny róg karty pokazuje, ile kart potrzebujesz, aby zdobyć punkty.



Znak nieskończoności oznacza, że w barze gracza może być wiele kart danego potwora.



Znak «1 + 1» jest obecny tylko na kartach **Krytyka Kulinarnego** oraz **Wyróżnienia**. Dowiedzie się więcej na ich temat na końcu tej instrukcji.

liczba kart
wymagana
do zdobycia
punktów

warunek
zdobycia
punktów



symbol karty

liczba
punktów
zwycięstwa

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy gracz weźmie z talii oraz położy ostatnią kartę (na planszy swojej lub innego gracza). Wszystkie karty z plansz graczy zostają przeniesione do barów graczy. Punkty przydzielane są według poniższego schematu:

1. Najpierw rozpatrzyć karty **Krytyka Kulinarnego** oraz **Wyróżnienia**.
2. Następnie policzyć punkty za karty **Szeffa Kuchni**.
3. Na koniec policzyć punkty za wszystkie pozostałe karty.

(Patrz: opis kart w dalszej części instrukcji).

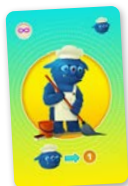
Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. Jeśli więcej graczy uzyskało ten sam najwyższy wynik, zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą kart **Pracującego Studenta**. Jeśli nadal nie zostaje wyłoniony zwycięzca – gracze wspólnie cieszą się wygraną.

Przykład punktacji



Nadmiarowa karta **Mistrza Pizzy** zostaje odrzucona. Za kartę **Szeffa Kuchni** gracz nie otrzymuje punktów, ponieważ brakuje karty **Mistrza Deserów** i **Florysty**.
Łącznie: **32 punkty**

OPIS KART



Pracujący Student

Każda karta daje **1** punkt na koniec gry.



Mistrz Deserów

Każda para kart daje **5** punktów.



Mistrz Pizzy

Każde 4 karty dają **12** punktów.



Florysta

Parzysta liczba kart nie daje punktów.
Nieparzysta liczba kart daje **6** punktów.



Mistrz Sałatek

Karta daje punkty zgodnie z tabelą na karcie.
*Przykład: 4 karty dają maksimum punktów,
czyli 12.*



Mistrz Drinków

Jedna lub dwie karty dają **10** punktów, trzy –
0 punktów, cztery lub więcej – zabierają **2** punkty.



Szef Kuchni daje **7** punktów, ale tylko wtedy, gdy w twoim barze znajdują się wszystkie rodzaje kart wymienione na karcie **Szefa Kuchni**.

Każdy **Szef Kuchni** wymaga osobnego zestawu kart, by gracz mógł otrzymać za niego punkty.



Krytyk Kulinaryny i Wyróżnienie to zestaw.

Jeśli gracz posiada obie karty, to na końcu gry może:

- Użyć ich jak jokera. Obie te karty razem mogą pełnić rolę dowolnej karty w dowolnym zestawie.
- Usunąć jedną kartę z dowolnego swojego zestawu.



Przykład: Robert posiada w swoim barze 3 karty **Mistrza Pizzy**. Podczas podliczania punktów umieszcza karty **Krytyka Kulinarne** i **Wyróżnienia** w zestawie kart **Mistrza Pizzy**. Dzięki temu otrzymuje **12** punktów za pełen zestaw.

Gracz który dobrał kartę **Nieproszonego Gościa** musi ją wymienić na kartę leżącą na lewym lub prawym polu planszy innego gracza. Jeśli wszystkie pola na planszach pozostałych graczy są puste, gracz aktywny umieszcza kartę **Nieproszonego Gościa** na pustym polu planszy innego gracza.

Na koniec rozgrywki karta **Nieproszonego Gościa** jest warta **2** punkty.

Uwaga! Nie jest dozwolone zamienienie karty **Nieproszonego Gościa** na kartę **Nieproszonego Gościa**.

Przykład: Marta dobiera kartę **Nieproszonego Gościa**. Decyduje się położyć ją na planszy Roberta, na której znajdują się karty **Mistrza Pizzy** oraz **Florysty**. Marta zbiera karty do zestawu za **Mistrza Pizzy**, zatem zamienia kartę **Nieproszonego Gościa** na tę właśnie kartę z planszy Roberta. Zabraną w ten sposób kartę **Mistrza Pizzy** Marta kładzie na pustym polu swojej planszy gracza.



BAR

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: **service@granna.pl**.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: **service@granna.pl** i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiądź nas na Facebooku: **facebook.com/grannagry**



© 2020 Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa
Wyprodukowano w Polsce. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2019 HUCH **www.granna.pl**

GRANNA

HUCH!