



Un Gioco di Romain Catterdjan
Illustrato da Marie Cardouat

 6+

 2-4

 15'

BOX MONSTER



IN CASA C'È IL MOSTRO INGHIOTTONE!

È molto carino ed è diventato il nostro migliore amico, ma non riesce proprio a fare a meno di mangiare tutto quello che trova: la mia dolce nonnina, tutti i miei giocattoli e persino il nostro povero polpo! Non c'è da stupirsi che adesso abbia problemi di stomaco... mi potete aiutare a recuperare tutto quello che si è mangiato?

Scopo del Gioco

Box Monster è un gioco cooperativo*. Dovrete collaborare per recuperare tutto quello che Mostro Inghiottone ha ingoiato. Gli oggetti da recuperare sono indicati sulle carte Raggi-X e potete utilizzare solo le mani per cercare di distinguere le diverse forme. Per vincere la partita dovete recuperare tutti gli oggetti mostrati su 3 carte prima dello scadere del tempo.

* La *Variante Competitiva* è spiegata più avanti.

Contenuto

1 Mostro Inghiottone (la scatola del gioco)

1 Custodia (la casa del Mostro quando la partita è finita)

42 Tessere Oggetto (3 per tipo in 14 forme diverse)

2 Segnalini Pillola

1 Clessidra (90 secondi)

27 Carte Raggi-X (9 carte tonde in 3 colori)

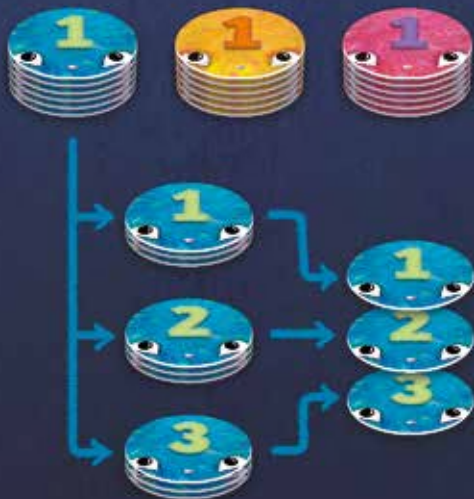
Preparazione

1. Rimuovete dalla scatola le Carte, la Clessidra e le due Pillole.
 2. Scuotete la scatola con al suo interno i 42 Oggetti in modo da mescolarli per bene*. Posizionate la scatola al centro del tavolo con il lato blu rivolto verso l'alto.
- * Se e' la vostra prima partita, rimuovete gli oggetti dalla busta ed esaminate attentamente le loro forme.



- 3.** Dividete le carte Raggi-X in base al colore e posizionatele accanto alla scatola.
- 4.** Il giocatore piu' grande sceglie il colore delle carte Raggi-X da utilizzare nella partita. Per ogni colore troverete 3 diversi livelli di difficolta' (da #1 a #3, come indicato sul retro di ogni carta). Scegliete a caso una carta #3, una #2 e una #1 e appoggiatele sulla scatola a faccia in giu' (con la carta #1 visibile). Mettete da parte le carte rimanenti.

* Se e' la vostra prima partita vi consigliamo di utilizzare le carte blu.



5. Appoggiate la clessidra **sulla** scatola del gioco.
6. Posizionate i 2 segnalini Pillola accanto alla scatola.
7. In una partita con **4 giocatori**, ognuno infila una mano nella bocca del Mostro rivolta verso di lui. In **3 giocatori**, un giocatore utilizza entrambe le mani e gli altri una mano sola. In **2 giocatori** ruotate la scatola in modo che ognuno possa infilare entrambe le mani, ognuna in una bocca del Mostro.

Ora siete pronti per curare il Mostro Inghiottone!



Come si Gioca

Per curare il Mostro dovete trovare gli oggetti mostrati sulle carte ed estrarli contemporaneamente dalla scatola. Quando siete pronti, iniziate la partita seguendo questi passaggi:

1. Il giocatore piu' grande rivela la carta #1 (quella in cima alla pila) e gira la clessidra (in 2 giocatori, chi rivela la carta deve rimettere subito la mano nel Mostro).



2. Sulle carte Raggi-X, a seconda del colore e del livello di difficolt , possono essere raffigurati uno o piu' oggetti (vedi *carte Raggi-X* piu' avanti).

Dovete trovare all'interno del Mostro gli oggetti indicati sulla carte, cercando di **riconoscere le forme basandovi solo sul senso del tatto**. E' vietato guardare attraverso la bocca del Mostro e/o tirare fuori dalla scatola un oggetto per esaminarlo.

- 3.** Potete (e dovete) parlare apertamente degli oggetti che state cercando, o di quelli che avete già riconosciuto, a meno che non vi sia un **simbolo Silenzio** visibile sulla carta (vedi immagine).



- 4.** Non appena due giocatori pensano di aver trovato uno degli oggetti raffigurati sulla carta, devono nominarlo ad alta voce ed estrarlo contemporaneamente dal Mostro (entrambi i giocatori devono estrarre una copia di quell'oggetto dalla scatola, formando così una coppia di oggetti uguali). Se la coppia di oggetti estratti è corretta, mettetela vicino alla scatola e procedete fino a quando non trovate tutti gli altri oggetti indicati sulla carta (in caso contrario, rimettete gli oggetti estratti nel Mostro e continuate a cercare). Non potete mai estrarre più di un oggetto alla volta.



5. Non appena avete trovato tutti gli oggetti indicati, girate la carta successiva (prima la #2, poi la #3) e continuate a recuperare tutti gli oggetti indicati.

Se la clessidra si esaurisce e non avete ancora recuperato tutti gli oggetti, gettate 1 segnalino Pillola nella bocca del Mostro Inghiottone, capovolgete la clessidra e continuate a giocare. Ricordate però che avete a disposizione solo 2 Pillole per l'intera partita!



Fine del Gioco

Se riuscite a recuperare tutti gli oggetti indicati sulle 3 carte prima dello scadere del tempo, avete vinto!!!



Se avete ancora entrambe le Pillole... congratulazioni! Siete la migliore squadra di mostro soccorso in circolazione!



Se avete utilizzato una sola Pillola... ottimo lavoro! Il Mostro Inghiottone e' molto felice.



Se avete usato entrambe le Pillole... c'e' mancato poco, ma siete comunque riusciti a curare il Mostro Inghiottone!

Se invece, dopo aver gettato entrambe le Pillole nella bocca del Mostro, la clessidra si esaurisce per la terza volta... avete perso. Non vi resta che giocare di nuovo!

Variante Competitiva

Seguite la preparazione del gioco cooperativo senza pero' utilizzare le Pillole. Il primo giocatore che estrae gli oggetti indicati sulla carta, li prende e poi gira la clessidra. Se un'altro giocatore trova gli stessi oggetti prima dello scadere del tempo, prende la carta Raggi-X. Girate la carta successiva (prima la #2, poi la #3) e continuate a recuperare gli oggetti. A fine partita, il giocatore che ha recuperato piu' oggetti e' il vincitore! In caso di pareggio vince il giocatore con piu' carte Raggi-X.

Carte Raggi-X

Ci sono 3 diversi colori di carte Raggi-X (blu, giallo e rosa). Le carte blu funzionano esattamente come descritto fin qui nel regolamento, le carte gialle e rosa apportano invece alcune piccole modifiche alle regole.

Carte Blu



Per completare la carta che raffigura la pistola dovete trovare due pistole e le dovete estrarre contemporaneamente dalla scatola.



Per completare la carta che raffigura la stella marina e il lecca-lecca, dovete trovare ed estrarre una coppia di stelle marine e una coppia di lecca-lecca (potete estrarre prima la coppia di stelle marine e poi quella di lecca-lecca, o viceversa).



Il **simbolo Mani** indica che dovete estrarre **contemporaneamente** tutti gli oggetti indicati.

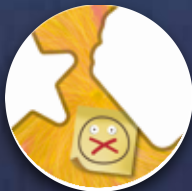
Nell'esempio a fianco dovete prima trovare una coppia di yo-yo e una coppia di polpi e poi estrarle contemporaneamente dalla scatola.

Carte Gialle



Le carte gialle sono contrassegnate dal **simbolo Silenzio** che vi impedisce di parlare. Inoltre, indicano **solo la forma degli oggetti** senza mostrare le illustrazioni.

Nell'esempio a fianco dovete trovare una coppia di robot, ma non potete parlare mentre lo fate.



Alcune carte indicano due coppie di oggetti che potete trovare in qualsiasi ordine.

Nell'esempio a fianco dovete trovare una coppia di stelle e una coppia di tavolette di cioccolato.



In quest'esempio, dovete trovare una coppia di cellulari e una coppia di lecca-lecca.



Carte Rosa



Le carte rosa mostrano una serie di oggetti che dovete **trovare in sequenza**. Tuttavia, dovete trovare **una sola copia** di ogni oggetto raffigurato (invece delle coppie richieste dalle carte blu e gialle).

Nell'esempio qui a sinistra dovete trovare, in questo esatto ordine, 1 pannolino, 1 stella marina, 1 lecca-lecca, 1 fetta di pizza, 1 tavoletta di cioccolato, 1 robot, 1 yo-yo, 1 cellulare e 1 sveglia.

Crediti

Autore: Romain Caterdjian

Illustrazioni: Marie Cardouat

Direzione Artistica & Graphic Design: Agsty Im

Edizione Italiana a cura di: MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Editing & Layout: Paolo Veronica

Traduzione: Bruno Capriati



© 2020 Mando Games
www.mandoo games.com
www.msedizioni.it

