

Як варіант, верхні карти «переможної стопки» можна тримати відкритими. І, якщо монстрик з цієї карти такий самий, як і той, що тільки-но з'явився – вигукуйте не ім'я, а «Монстрики!». Гравець, який зробить це першим, отримає всю відкриту стопку.

Можна ввести штрафи. Гравець, який забув або назвав неправильно ім'я монстрика, повертає одну карту зі своєї «переможної стопки» в «відкриту стопку».

Також це правило стосується гравця, який замість «Монстрики!» викрикнув ім'я персонажа з карти.



4



«**BOO!ZOO**» – динамічна і захоплююча гра на реакцію та пам'ять. Вам стане в нагоді не тільки ваша хороша пам'ять, але й уважність і гучний голос.

Персонажі «**BOO!ZOO**» – непередбачані і дуже смішні істоти.

Вони з'являються з колоди в найнесподіваніший момент. Ці монстрики такі різні – спробуй дати кожному ім'я і запам'ятати всіх!

Вам потрібно зібрати в свою колекцію якомога більше карток з монстриками, щоб в кінці гри стати переможцем.

Мета гри:

Дати імена всім монстрикам, зібрати якомога більше карток з ними і від душі повеселитися з друзями.

1

Хід гри:

1. Перемішуємо ретельно карти і складаємо їх в одну стопку сорочкою догори. Так ми отримуємо «закриту колоду», де ховаються в різному порядку милі монстри.
2. Перший гравець витягує верхню карту, відразу показуючи її іншим, і кладе поруч з «закритою колодою» малюнком догори. Гравець має придумати зображеному монстрику ім'я — воно може бути будь-яким, може навіть не асоціюватися з зовнішністю персонажа на карті.
Наприклад: Бім, Чудик, Довговух і т. д.
Всі гравці намагаються запам'ятати це ім'я.
3. Наступний гравець також бере карту з закритої колоди і викладає її поверх відкритої карти.
Так і формується «відкрита стопка».
4. Усі гравці уважно слідкують за картками, які відкриваються:
 - Якщо на картці зображено ще незнайомого персонажа, то гравець, який відкрив цю карту вигадує йому ім'я.
 - Якщо на картці монстрик, який вже має ім'я, то всі гравці повинні якнайшвидше згадати і вигукнути його.
І перший, хто правильно назве ім'я монстра, забирає всі відкриті карти собі.
5. У кожного гравця під час гри формується «переможна стопка». Це ті карти, які гравець забирає, коли виграє раунд.

6. Після завершення раунду, хід переходить до наступного за годинниковою стрілкою гравця.

(!) Якщо ніхто з гравців не пам'ятає ім'я монстрика, який вже траплявся в грі — просто дайте йому нове ім'я і продовжуйте.

(!) Якщо неможливо визначити, хто першим вигукнув, правильне ім'я монстрика, то карта залишається лежати в «відкритій стопці» і в цьому раунді ніхто не забирає собі карти.

Кінець гри

Гра закінчується, коли в «закритій колоді» більше немає карт. Переможцем оголошують гравця, який зібрав найбільшу колекцію монстрів в своїй «переможній стопці».