

Как усложнить игру опытным игрокам

Как вариант, верхние карты "победной стопки" можно держать открытыми.

И, если монстрик с этой карты такой же, как и только что появившийся, тогда выкрикивайте не имя, а "Монстрики!". Игрок, сделавший это первым, получает всю открытую стопку.

Можно ввести штрафы. Игрок, забывший или назвавший неправильно имя монстрика, возвращает одну карту из

"победной стопки" в "открытую стопку".

Также это правило касается игрока, который вместо "Монстрики!" выкрикнул имя персонажа карты.



«Boo! Zoo» — динамичная и увлекательная игра на внимательность. Вам придется не только ваша хорошая память, но и скорость реакции и громкий голос.

Персонажи «Boo! Zoo» — непредсказуемые и очень смешные существа. Они появляются из колоды в самый неожиданный момент. Эти монстрики такие разные – попробуй дать каждому имя и запомнить всех! Вам нужно собрать в свою коллекцию как можно больше карточек с монстриками, чтобы в конце игры стать победителем.

Цель игры:
дать имена всем монстрикам, собрать как можно больше карт с ними и от души повеселиться с друзьями.

Ход игры:

1. Перемешиваем хорошенько карты и складываем их в одну стопку рубашкой вверх. Так мы получаем "закрытую колоду", где прячутся в разном порядке милые монстры.
2. Первый игрок вытягивает верхнюю карту, сразу показывая ее остальным, и кладет рядом с "закрытой колодой" картинкой вверх. Игрок должен придумать изображенному монстрику имя — оно может быть абсолютно любым, необязательно ассоциировать с внешностью персонажа на карте. Например: Бим, Чудик, Длинноух, Глазастик и т.д. Все игроки стараются запомнить это имя.
3. Следующий игрок также берет карту из закрытой колоды и выкладывает ее поверх открытой карты. Так и формируется "открытая стопка".
4. Все игроки внимательно смотрят на открываемые карты:
 - Если на карте изображен еще незнакомый персонаж, то игрок открывший карту придумывает ему имя.
 - Если на карте монстрик, который уже имеет имя, то все игроки должны скорее вспомнить и выкрикнуть его. И первый, кто правильно назвал имя монстра, забирает все открытые карты себе.
5. У каждого игрока в течение игры формируется "победная стопка". Это карты, которые игрок забирает, когда выигрывает раунд.

6. После завершения раунда, ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

! Если никто из игроков не помнит имя монстрика, который уже попался в игре – просто назовите его новым именем и продолжайте.

! Если невозможно определить, кто первый выкрикнул правильное имя монстрика, то карта остается лежать в "открытой стопке" и в этом раунде никто не забирает себе карты.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в "закрытой колоде" нет больше карт. Победителем объявляют игрока, собравшего самую большую коллекцию монстров в своей "победной стопке".