

Taksonomia potworzyc

Zasady gry, wersja 0.2

Ilość graczy 2-6

Taksonomia potworzyc to gra karciana w której celem jest zebranie zestawu potworzyc z tego samego taksonu. Talia składa się z 200 kart z potworami z książek “Encyklopedia potworzyc” Kenkou Cross.

Na początku gry wszyscy gracze ciągną 8 kart. Każdej tury gracz dobiera jedną kartę ze stosu na środku i odrzuca 1 z ręki. Każdy gracz musi zawsze mieć 8 kart, więc kiedykolwiek z jakiegoś powodu musi dobrać kartę lub odrzucić, musi pod koniec mieć 8 kart, poprzez odrzucanie nadmiaru, lub dobieranie do 8 ze środka.

Zbiera się potworzycy na podstawie ich typu. Aby wygrać rundę gracz może zebrać 8 kart tego samego typu, 2 zestawy po 4 karty 2 różnych typów, lub zestaw 5 z jednego typu i 3 z drugiego. W zależności od tego co się zebrało i w jaki sposób, otrzymuje się inną liczbę punktów.

Podobnie jak w madżongu, gra się kilka rund (3-4) i sumuje punkty. Wygrywa gracz który pod koniec gry ma najwięcej punktów.

Jeśli ma się 3 karty tego samego typu, a inny gracz odrzuca kolejną kartę tego typu, można wziąć tę kartę, pokazać że stworzyło się zestaw czterech, i położyć ten zestaw na stole. Po skompletowaniu zestawu w ten sposób, nie można już go zmienić, musi pozostać on na stole. Potem trzeba odrzucić 1 kartę, aby suma kart w ręce i na stole była równa 8. Można potem zbierać inny zestaw 4 potworzyc, lub rozszerzyć ten zestaw do 5 lub 8 kart. Kiedy dociągnie się kolejną kartę z tego typu można dołożyć ją na stół.

Potwory mają różne osobowości, więc różnie reagują na bycie odrzuconą lub wyciągniętą z talii. W zależności od ich natury dzieją się następujące rzeczy:

- **Agresywna/przemocowa:** przy odrzuceniu można takiego potwora wysłać na innego gracza aby go pobił i spowodował że ten gracz traci turę. Ale żeby taki potwór nas posłuchał musimy udowodnić że jesteśmy silniejsi od drugiego gracza i zasługujemy na posłuch. Gramy w papier kamień nożyce z graczem na którego chcemy wysłać agresywnego potwora. Gracz który przegrał traci turę.
- **Wesoła/szczęśliwa:** odrzucenie wesołego potwora jest smutne, i powoduje że wszystkie inne wesołe potwory też Cię opuszczają. Po odrzuceniu 1 wesołego potwora, musisz odrzucić je wszystkie. Wesołe potwory jednak bardzo dobrze się ze sobą dogadują, więc możesz zebrać zestaw wesołych potworów, niezależnie od ich typów.
- **Niemila/złośliwa:** po odrzuceniu taki potwór mści się na graczu, i powoduje że musi odrzucić dodatkową losową kartę.
- **Szczera:** po wyciągnięciu ze stosu taka potworzyca mówi co widziała. Popatrz na 3 karty ze stosu a potem je odłóż. Jeśli wzięłaś szczerą potworzycę od innego gracza, mówi Ci ona co u niego widziała: możesz zobaczyć jakie karty on trzyma.
- **Niecierpliwa:** po wyciągnięciu niecierpliwego potwora możesz od razu pociągnąć kolejną kartę.
- **Dumna/silna:** taki potwór jest uważany za lidera w swojej grupie. Po odrzuceniu przekonuje wszystkie inne potwory z tej grupy żeby od Ciebie odeszły. Musisz odrzucić wszystkie karty z tym samym typem co dumny potwór. Dodatkowo, nie możesz już zbierać kart z tego typu do końca gry. Odłóż dumnego potwora na bok aby było widać jakiego typu nie możesz już zbierać.
- **Oddana/lojalna:** lojalna potworzyca zostaje lojalna nawet po odrzuceniu. Takiej karty nie można wziąć do swojego zestawu.

- **Różna:** Taki potwór może mieć dowolną naturę. Rzuć 2 kośćmi 20 ściennymi i odejmij od wyniku 4. Wynik po odjęciu oznacza jaką naturę ma ten potwór.

Wszystkie inne natury nie mają efektu na rozgrywkę.

Za każdym razem kiedy gracz odrzuca kartę musi powiedzieć na głos typ potwora i naturę, aby inni gracze wiedzieli czy chcą/mogą wziąć tę kartę.

Ponieważ typ „beastman” jest dużo liczniejszy od wszystkich innych typów, nie można go zbierać. Jeśli potwór należy do typu „beastman”, patrz do jakiej należy rodziny, i na podstawie tego możesz zbierać zestawy. **Punktacja działa tak samo jak z normalnymi zestawami (im większa rodzina z której masz zestaw, tym mniej punktów jest warty).**

Są potwory które należą do typu w którym nie ma żadnych innych potworów. Takie „sieroty” można zbierać do zestawu sierot, czyli innych potworów które są samotne w swoich typach. **Jeśli chodzi o typ „beastman” można zbierać też sieroty z tego typu. Oznacza to zestaw potworów z rodzin w których są jedynymi przedstawicielami. Zestaw sierot można zbierać albo z typu „bestman”, albo z innych typów, nie można ich mieszać.**

Punktacja w zależności od sposobu zebrania:

- 2 zestawy po 4, podczas gry wzięło się 2 karty od innych graczy, 1pkt
- 2 zestawy po 4, podczas gry wzięło się 1 kartę od innego gracza, 2pkt
- 2 zestawy po 4, podczas gry nie wzięło się żadnej karty od innych graczy, 3pkt
- zestaw 5 kart i 3 kart, brało się 1 lub 2 karty od innych graczy 2pkt
- zestaw 5 kart i 3 kart, podczas gry nie wzięło się żadnej karty od innych graczy, 3pkt
- zestaw 8 kart, odsłonięte, 4pkt
- zestaw 8 kart, zasłonięte (nigdy nie brało się kart z odrzutów innych graczy), 5 pkt

Punktacja w zależności od tego jakie potwory się zebrało:

- zestaw 4 potworów z typu w którym są tylko 4 potwory, 3pkt
- zestaw 4 potworów z typu w którym jest 5-7 potworów, lub zestaw 4 sierot, 2pkt
- zestaw 4 potworów z typu w którym jest 8 lub więcej potworów, 0pkt
- zestaw 8 potworów z typu w którym jest tylko 8 potworów, 6pkt
- zestaw 8 potworów z typu w którym jest 9-12 potworów, 3pkt
- zestaw 8 potworów z typu w którym jest 13 lub więcej potworów, 0pkt
- zestaw 7 sierot i jednego innego potwora, 12pkt**

English

Monster Girl Taxonomy (MGT)

Rules of the game, version 0.2

Number of players 2-6

Taxonomy of Monsters is a card game in which the objective is to collect a set of monsters from the same taxon. The deck consists of 200 monster cards from the books "Encyclopedia of Monsters".

Kenkou Cross.

At the start of the game, all players draw 8 cards. Each turn a player draws one card from the pile in the middle and discards 1 from his hand. Each player must always have 8 cards, so whenever he has to draw a card or discard for some reason, he must have 8 cards at the end, either by discarding the excess, or by drawing up to 8 from the middle.

Monsters are collected based on their type. To win a round a player can collect 8 cards of the same type, 2 sets of 4 cards of 2 different types, or a set of 5 of one type and 3 of another. Depending on what one has collected and how one has collected it, one gets a different number of points.

As in madjong, you play several rounds (3-4) and add up the points. The player who has the most points at the end of the game wins.

If you have 3 cards of the same type, and another player discards another card of that type, you can take that card, show that you have created a set of four, and place that set on the table. Once you have completed a set in this way, you cannot change it again, it must remain on the table. You then have to discard 1 card so that the sum of the cards in your hand and on the table equals 8. You can then collect another set of 4 monsters, or expand this set to 5 or 8 cards. When you draw another card of this type you can add it to the table.

Monsters have different personalities, so they react differently to being discarded or drawn from the deck. Depending on their nature, the following things happen:

- **Aggressive/violent**: when discarded, such a monster can be sent to another player to beat it up and cause that player to lose a turn. But in order for such a monster to listen to us, we have to prove that we are stronger than the other player and deserve to be listened to. We play a game of rock-paper-scissors with the player we want to send the aggressive monster at. The player who loses loses a turn.
- **Cheerful**: discarding a cheerful monster is sad, and causes all other happy monsters to leave you too. After discarding 1 merry monster, you must discard them all. However, merry monsters get along very well with each other, so you can collect a set of merry monsters regardless of their types.
- **Mean/selfish**: when discarded, such a monster takes revenge on the player, and causes him to have to discard an additional random card.
- **Honest**: when drawn from the stack, such a monster tells what it saw. Look at 3 cards from the stack and then put them down. If you have taken an honest monster from another player, it tells you what it saw in him: you can see what cards he is holding.
- **Impatient**: when you draw an impatient monster, you can immediately draw another card.
- **Proud/strong**: such a monster is considered the leader in its group. When discarded, it convinces all other monsters in that group to move away from you. You must discard all cards with the same type as the proud monster. Additionally, you can no longer collect cards with this type for the rest of the game. Set the proud monster aside so that you can see what type you can no longer collect.
- **Devoted/Loyal**: **A loyal monster stays loyal even after being discarded. Such a card cannot be taken into your set.**
- **Miscellaneous**: such a monster can be of any nature. Roll 2 20 wall dice and subtract 4 from the result. The result after the subtraction indicates what nature this monster has.

All other natures have no effect on the game.

Each time a player discards a card he must say aloud the monster type and nature so that other players know if they want/can take that card.

As the 'beastman' type is much more numerous than all other types, it cannot be collected. If a monster belongs to the "beastman" type, look at what family it belongs to, and you can collect sets based on that. The scoring works the same as with normal sets (the larger the family you have a set from, the fewer points it is worth).

There are monsters that belong to a type in which there are no other monsters. Such "orphans" can be collected into an orphan set, i.e. other monsters that are alone in their types. **When it comes to the type "beastman", you can also collect orphans from this type. This means a set of monsters from families in which they are the only representatives. A set of orphans can be collected either from the "beastman" type or from other types, they cannot be mixed.**

Scoring depending on how they are collected:

- 2 sets of 4, during the game you took 2 cards from other players, 1 point
- 2 sets of 4, 1 card taken from another player during the game, 2 points
- 2 sets of 4, no cards were taken from other players during the game, 3pts
- a set of 5 cards and 3 cards, you have taken 1 or 2 cards from other players, 2pts
- a set of 5 cards and 3 cards, no cards were taken from other players during the game, 3pts
- a set of 8 cards, exposed, 4pts
- set of 8 cards, obscured (never took cards from other players' discards), 5pts

Scoring depending on which monsters you have collected:

- set of 4 monsters from a type in which there are only 4 monsters, 3pts
- a set of 4 monsters of a type with 5 to 7 monsters or a set of 4 orphans, 2pts
- a set of 4 monsters of a type with 8 or more monsters, 0pts
- a set of 8 monsters of a type with only 8 monsters, 6pts
- set of 8 monsters of a type with 9 to 12 monsters, 3pts
- set of 8 monsters of a type with 13 or more monsters, 0pts
- a set of 7 orphans and one other monster, 12pts**

01. FIEND

01. *SUCCUBUS*

1. Succubus

2. Lesser Succubus
3. Amazoness
4. Alice
5. Alp
6. Dark Priest
7. Lilim
8. Demon
9. Devil
10. Arch-Imp
11. Kunoichi

02. *IMP*

1. Imp 79
2. Gremlin

02. SEMISOLID LIFE FORM

01. *SLIME*

1. Slime
2. Red Slime
3. Queen Slime
4. Sea Slime
5. Bubble Slime
6. Dark Slime
7. Parasitic Slime (that infects the Slime Carrier)
8. Humpty Egg
9. Shoggoth

03. DEMIHUMAN

01. *GOBLIN*

1. Goblin
2. Hobgoblin

02. *OGRE*

1. Ogre
2. Aka-Oni

03. *TROLL*

1. Troll

04. BEASTMAN

01. *WOLF*

1. Werewolf
2. Anubis
3. Kobold
4. Hellhound
5. Kikimora
6. Cu Sith

02. *CAT*

1. Werecat
2. Sphinx
3. Cheshire Cat
4. Cait Sith

5. Nekomata
- 03. RABBIT**
 1. Wererabbit
 2. March Hare
- 04. SHEEP**
 1. Weresheep
- 05. BEAR**
 1. Grizzly
 2. Renxiongmao
- 06. ORC**
 1. Orc
- 07. BAT**
 1. Werebat
- 08. CENTAUR**
 1. Centaur
 2. Unicorn
 3. Nightmare
 4. White Horn
 5. Bicorn
- 09. MINOTAUR**
 1. Minotaur
 2. Holstaur
 3. Hakutaku
- 10. EX-GIANT**
 1. Cyclops
- 11. MOUSE**
 1. Large Mouse
 2. Dormouse
 3. Hinezumi
- 12. FOX**
 1. Youko
 2. Inari
- 13. APEMAN**
 1. Yeti
- 14. MERMAID**
 1. Selkie
- 15. SATYROS**
 1. Satyros
- 16. WENDIGO**
 1. Wendigo
- 17. TIGER**
 1. Jinko
- 18. SIMIAN**
 1. Kakuen
- 19. WEASEL**
 1. Raiju
 2. Kamaitachi
- 20. TANUKI**

1. Gyoubu Danuki

05. PLANT

01. *ALRAUNE*

1. Alraune
2. Liliraune
3. Barometz

02. *MANDRAGORA*

1. Mandragora
2. Kesaran Pasaran
3. Flowkelp

03. *DRYAD*

1. Dryad

04. *TENTACLE*

1. Tentacle

06. FUNGUS

01. *MATANGO*

1. Matango

07. ARTHROPOD

01. *BEE*

1. Honey Bee
2. Hornet

02. *ARACHNE*

1. Arachne
2. Ant Arachne
3. Girtablilu
4. Jorou-Gumo
5. Atlach-Nacha
6. Ushi-Oni

03. *ANT*

1. Giant Ant

04. *MANTIS*

1. Mantis

05. *DEVIL BUG*

1. Devil Bug

06. *FLY*

1. Beelzebub
2. Vamp Mosquito

07. *BEETLE*

1. Soldier Beetle
2. Khepri

08. *LEPIDOPTERAN*

1. Mothman

09. *WORM*

1. Sandworm

10. CENTIPEDE

1. Oomukade

08. AVIAN

01. HARPY

1. Harpy
2. Black Harpy
3. Cockatrice
4. Siren
5. Karasu-Tengu
6. Thunderbird
7. Gandharva
8. Jubjub

09. REPTILIAN

01. LAMIA

1. Lamia
2. Medusa
3. Echidna
4. Basilisk
5. Apophis
6. Shirohebi

02. LIZARD

1. Lizardman
2. Salamander

03. DRAGON

1. Dragon
2. Jabberwock
3. Wurm
4. Wyvern
5. Ryu

10. SPRITE

01. SUCCUBUS

1. Fairy
2. Leannan Sidhe
3. Titania

02. IMP

1. Pixie

11. ELF

01. SUCCUBUS

1. Elf
2. Dark Elf

12. DWARF

01. SUCCUBUS

1. Dwarf

13. PISCINE

01. MERMAID

1. Mermaid
2. Merrow
3. Sea Bishop
4. Unagi Joro

14. AQUATIC DEMIHUMAN

01. SUCCUBUS

1. Nereid

02. SAHAGIN

1. Sahagin
2. Kappa

03. TOAD

1. Mucus Toad

04. SPIRIT

1. Apsara

05. TURTLE

1. Umi Osho

15. MOLLUSKAN DEMIHUMAN

01. SCYLLA

1. Scylla
2. Kraken
3. Mindflayer

02. SHELL

1. Giant Slug

16. MIMETIC DEMIHUMAN

01. MIMIC

1. Charybdis
2. Mimic
3. Jinn of the Jar

17. TENTACLE MONSTER

01. ROPER

1. Roper

18. MAGICAL MATERIAL

01. GOLEM

1. Golem
2. Gargoyle

3. Lava Golem
4. Automaton
- 02. DOLL**
 1. Living Doll
- 03. GLAIVE**
 1. Cursed Sword
- 04. ARMOR**
 1. Living Armor
- 05. TSUKUMOGAMI**
 1. Chochin Obake
 2. Karakasa Obake
- 06. ITTAN MOMEN**
 1. Ittan Momen

19. UNDEAD

- 01. ZOMBIE**
 1. Mummy
 2. Zombie
 3. Ghoul
 4. Pharaoh
 5. Lich
 6. Wight
 7. Jiangshi
 8. Ochimusha
- 02. GHOST**
 1. Ghost
 2. Doppelganger
 3. Will-o'-The-Wisp
- 03. GOLEM**
 1. Skeleton
- 04. DULLAHAN**
 1. Dullahan
- 05. SUCCUBUS**
 1. Vampire
- 06. DRAGON**
 1. Dragon Zombie

20. MONSTROSITY

- 01. BAPHOMET**
 1. Baphomet
- 02. CHIMAERA**
 1. Chimaera
 2. Manticore
 3. Familiar
- 03. GRIFFON**
 1. Griffonafar

21. MAGE

01. *MAJIN*

1. Witch
2. Dark Mage
3. Slime Carrier (that hosts the Parasitic Slime)
4. Trumpart
5. Kitsune-Tsuki
6. Nureonago

02. *SUCCUBUS*

1. Dhampir
2. Kejourou

03. *MATANGO*

1. Mad Hatter

04. *AKANAME*

1. Akaname

05. *SPECTER*

1. Nurarihyon

22. ELEMENTAL

01. *SPIRIT*

1. Yuki-Onna
2. Undine
3. Ignis
4. Sylph
5. Gnome
6. Dark Matter
7. Glacies
8. Ice Queen
9. Kitsune-Bi

23. ANGEL

01. *SUCCUBUS*

1. Angel
2. Dark Angel

02. *ANGELIC BEING*

1. Houri
2. Cupid
3. Valkyrie
4. Dark Valkyrie

24. CRUSTACEAN DEMIHUMAN

01. *CANCER*

1. Cancer

25. MONOCULAR DEMIHUMAN

01. GAZER

1. Gazer

26. ONI DEMIHUMAN

01. OGRE

1. Ao-Oni

27. MERMAID

01. DRAGON

1. Otohime