

# MONSTER HR

8+ | 30 perc | 2-5 fő

A szörnyek megunták az emberek ijesztgetését, és a továbbiakban nyugodt, hétköznapi életet szeretnének élni. Ezért felkeresik munkaközvetítő ügynökségeiteket, hogy segítsetek nekik egy jó állást találni. Ígérik, hogy levetkőzik rossz szokásaikat, és remekül helytállnak majd BKV-ellenőrként, óvodapedagógusként vagy virágárusként. Segítsetek beteljesíteni az álmaikat, juttassátok be a hozzátok forduló szörnyeket a vágyott munkakörökbe!

## Hogyan játsszatok?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!

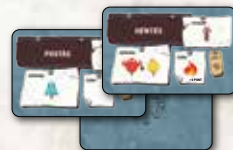


### Tartozékok

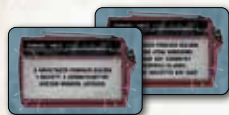


60 szörnykártya  
(20-20-20 db 1, 2 és 3 csillagos hátlappal)

40 munkakártya



8 eseménykártya



dicsőségérmék

(1-es, 3-as és 10-es értékben)



5 szörny-munkaközvetítő cégér  
(hátluján szett segédlettel) műanyag talppal



2 segédletkártya

1 kezdőjátékos-jelölő (fa akdatáska)

játékszabály



## A játék célja

Álláskereső szörny ügyfeleitek különböző képességekkel rendelkeznek, így nagy a versengés köztük. Ajánld ki te a legmegfelelőbb szörnyet az adott munkára, és a legtöbb dicsőségpont gyűjtésével légy te a legsikeresebb közvetítő!

Az első játék előtt ismerjétek meg a szörny- és munkakártyákat. Most röviden elmagyarázzuk, hogy mi hol található ezeken a kártyákon.

## Szörnykártyák jellemzői

Ahhoz, hogy munkához juttassátok a szörnyeket, ismerni kell a képességeiket (erő, tudás és kreativitás), amiknek az értékét a szörnykártyákról tudjátok leolvasni az ábra segítségével. A kártyák jobb felső sarkában a négyzetes papírlapján látszik az adott szörny **előnye** (a 3 különböző típus egyike) vagy **különleges képessége** (a 6 különböző típus egyike). **Ezek a szörnykártya kijátszásakor érvényesülnek.** Az előnyök 3 pluszpontot adnak, ha az adott munkához indokoltak (a munkakártyán az „előny” résznél szerepelnek). A különleges képességekkel plusz pontokat lehet szerezni, vissza lehet kapni szomorú szörnyet, plusz szörnykártyát lehet húzni, stb. (lásd az ábrán jobb oldalt, és a segédletkártyán).



## Különleges képességek:



Visszavehetsz egy szomorú szörnyet a kezedbe a cégéred alól.



Felhúzhatsz egy szörnyet bármelyik pakliból.



Ha nem kap munkát ez a szörny, akkor visszaveheted a kezedbe.



Ha ez a szörny munkát kap, az így szerzett dicsőségérméken túl elvehetsz plusz egy 1-es érmét.



+4 pont, ha kettő jelöltet küldesz a munkára.



+2 pont, ha többen jelentkeztek összesen a munkára, mint ahány férőhely van.

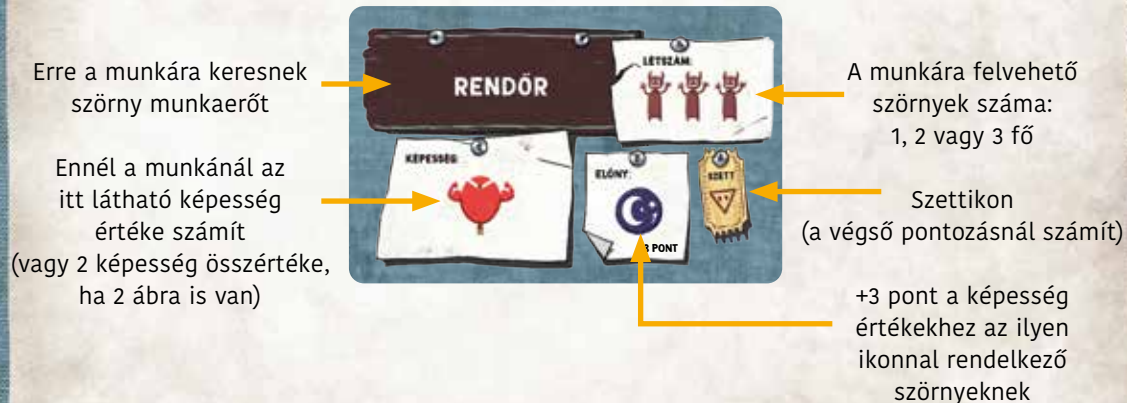


+2 pont, ha legalább 3 lap van a kezedben.

A szörnyekről Győri Zoltán ismertetőjét az alábbi linken találjátok:



## Munkakártyák jellemzői:



Speciális eset a pszichológus állás, amire nem vesznek fel 3 tudás érték alatti szörnyet, és a celeb, akinél bár a kreativitás számít egyedül, a tudás értéke maximum 2 lehet.

## Előkészületek (2 játékosnál)



1. Keverjétek meg a kék hátlapú kártyákat (munkakártyák és eseménykártyák), és helyezzétek képpel lefelé egy pakliban az asztal közepére! Alatta legyen hely az aktuális munka és eseménykártyáknak!  
**TIPP: az első játékkalommal az eseménykártyákat ne használjátok, tegyétek vissza a dobozba!**

2. Az érmét érték szerint tegyétek kupacokba, mindenki számára elérhető helyre!
3. Mindenki válasszon magának egy szörnykövetítő céget, aminek a cégért műanyag talpba állítva helyezze maga elé! Válasszatok kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelölőt!
4. Keverjétek meg külön-külön az 1, 2 és 3 csillagos szörnykártyákat, és helyezzétek külön lefordított paklikban az asztal közepére! Ha ketten játszatok, minden szörnypakliból tegyetek vissza 10-10 lapot a dobozba (összesen 30-at), ha hárman, akkor 5-5 lapot (összesen 15-öt).

Minden játékos húzzon 5 szörnykártyát úgy, hogy mind a három fajtából legyen nála legalább egy. (Pl.: Csabi elvesz 2 db 3 csillagos, 2 db 1 csillagos és 1 db 2 csillagos szörnyet.) Az 1 csillagos szörnyek ugyan magas értékekkel rendelkeznek, de csak 1 pontot érnek, míg a 3 csillagos szörnyek gyengébb képességűek, cserébe viszont 3 pontot érnek, ha munkát kapnak. A szörnypaklik mellett hagyjatok helyet egy közös szörny dobópaklinak is, ahova a munkát kapott szörnyek kerülnek.

**Most már készen álltok, hogy a ti céteket legyen a legsikeresebb szörnykövetítő.  
Jó játékot!**

A játék fordulóból áll, melyekben egy vagy több munkakártyát (illetve eseménykártyát) csaptok fel. A forduló addig tart, amíg az ezeken található összes állást be nem töltitek. Egy fordulóban végig azonos a kezdőjátékos, csak a forduló végén van váltás.

### Egy forduló menete

1. 1 szörnykártya húzása (kivéve az 1. fordulóban)
2. Munkakártya/-kártyák felfordítása
3. Versengés a munkákért (annyiszor, ahány munkakártya van felcsapva)
  - Licitálás
  - A licit kiértékelése, munkakártyák, érmék és extra jutalmak begyűjtése

#### 1. 1 szörnykártya húzása

A második fordulótól minden forduló elején a kezdőjátékossal kezdve mindenki húzzon magának EGY szörnykártyát egy tetszőlegesen választott pakliból.

#### 2. Munkakártya/-kártyák felfordítása

A kezdőjátékos csapjon fel a munkakártyák közül egy lapot, és ellenőrizze, hogy az állásra felvehető szörnyek száma eléri-e a játékosszámot. Ha igen, akkor ne fordítson fel több lapot. Ha azonban nem, akkor addig fordítson fel lapokat, míg el nem éri (az sem baj, ha meghaladja) a munkakártyákon meghatározott összlétszám a játékosszámot.

*Példa: Sztella felfordít egy munkakártyát, amelyen 2 szörnyet keresnek, ők azonban 4-en játszanak. Ezért felfordít még egy kártyát. Erre a munkára 1 szörnyet vesznek fel, így az összlétszám most 3, tehát még egy lapot fel kell fordítania.*

### 3. Versengés a munkákért

Ez a fázis annyszor ismétlődik a forduló során, ahány munkakártya van felcsapva. A szörnyek ezekre pályázhatnak, legelőször mindig az utójára felfordított munkára, aztán az az előttire, és így tovább. Ha átgondoltátok, melyik munkára melyik szörnyetek alkalmas, indulhat a licit.

#### Licitálás

A kezdőjátéktól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindenki döntse el, hogy küld-e szörnyet a munkára, vagy passzol. Ha küld, akkor helyezzen képpel lefelé 1 vagy 2 szörnykártyát az asztalra maga elé. Ha passzol, akkor ne tegyen le kártyát. Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos jön, és így tovább, míg mindenki sorra nem került.

#### A licit kiértékelése, munkakártyák, érmék és extra jutalmak begyűjtése

Fordítsátok képpel felfelé a kijátszott szörnyeiteket, és minden játékos számolja össze a pontjait az alábbiak szerint (szörnyenként):

- A munkakártya alapján figyelembe vehető **képességpont**(ok összege)
- +3 pont, ha a szörnyeteknek olyan **előnye** van, ami a munkakártya szerint figyelembe vehető (tűz/víz/éjszaka)
- Pluszpont a **különleges képességre**, ha volt a szörnyeteknek ilyen, és teljesült a feltétele (lásd a segédletkártyán)

Ha bármelyik kijátszott szörnynek olyan **különleges képessége** van, hogy új szörnyet húzhattok a kijátszásakor, vagy visszavehettek egy szomorú szörnyet a cégéreték alól, ezt is hajtsátok most végre (attól függetlenül, hogy a szörny szerzett-e munkát vagy sem). Ha több szörnyet játszottok ki egyszerre, akkor a képességeik adta előnyöket tetszőleges sorrendben hajthatjátok végre.

#### Így kialakul egy rátermettségi rangsor a szörnyek között.

- Akinek a legtöbb pontja van, az nemcsak megkapja a munkát, de magát a munkakártyát is megszerzi. Ha pontegyenlőség van az első helyen, akkor a munkakártyát egyikőtök sem kapja meg. Helyette az érintettek kapnak egy-egy 1-es értékű dicsőségérmét, a munkakártyát pedig dobjátok el (tegyétek vissza a dobozba).

**JUTALOM: A begyűjtött munkakártyát a játékos helyezze maga elé képpel felfelé.**

- Ezután, ha több szörnyet is keresnek a munkára, a rangsor szerint kerül be a többi jelentkező, ha még van férőhely. Pontegyenlőség esetén az utolsó helyen bekerülő

szörnyek is mind kapnak munkát, még akkor is, ha így több szörny került állásba, mint amennyi férőhely a munkakártyán szerepelt.

**JUTALOM: A bejutott szörnyeik után a játékosok dicsőségérméket kapnak. Minden szörny annyit ér, ahány csillagos, tehát egy 3 csillagos szörny 3 értékű érmét ér, míg egy 1 csillagos szörny csak 1-et. Vegyétek el a dicsőségérméket, majd dobjátok a bejutott szörnyeket a szörny dobópakliba.**

- Ha már a munkakártya szerinti összes férőhely betelt, a rangsorban lejjebb lévő szörnyek (ha vannak) állás nélkül maradnak, és **szomorú szörnyek** lesznek. Tegyétek őket képpel felfelé a cégéreték alá.

*Példa: a postás, a hentes, és a kéményseprő a munkakínálat ebben a körben. Mivel utójára a kéményseprőt fordították fel, így a játékosok először erre a munkára licitálnak. Az erő számít, és a tűz előny. Mikor mindenki licitált, a kártyák felfordítása után az állás az alábbi:*



A munkakártyát Csabi szerzi, mert az általa kijátszott Pulgaszari kapta a legtöbb pontot. A kéményseprő munkára pedig minden kijátszott szörny bejut (mivel egyenlőség van az utolsó helyen, mindkettő szörnyet felvették, így most 3 helyett 4 szörnyet fogad a kéményseprő állás). A szörnyek mind a dobókapliba kerülnek, és Sztella 2, Zoli 2 és Csabi 4 értmé kapnak (ennyi csillag volt a munkát kapott szörnyeiken).

Ezután a hentes kártyára licitálnak, ahova csak 1 szörny kerülhet be. Továbbra is Sztella a kezdőjátékos. A licit végén az állás az alábbi:

|                                                                                                 |                                                                                                       |                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <p><b>13 pont</b><br/>1 (erő)<br/>+9 (kreativitás)<br/>+3 a tűz miatt</p> <p><b>Sztella</b></p> |                      | <p><b>0 pont</b><br/>passzolt</p> <p><b>Csabi</b></p> |
| <p><b>6 pont</b><br/>2 (erő)<br/>+4 (kreativitás)</p> <p><b>Zoli</b></p>                        | <p><b>12 pont</b><br/>2 (erő) +8 (kreativitás)<br/>+2, mert túljelentkezés van</p> <p><b>Réka</b></p> |                                                       |

A licitet Sztella nyerte, ő kapja a munkakártyát is, és 1 értmé a Dzsinnért, amit a dobópakliba dob. A többi szörny nem kapott munkát. Az Ifrit ezért bekerül Réka cégére alá szomorú szörnyként, Zoli viszont visszaveheti a kezébe a múmiát a különleges képessége miatt. Ezután a postás munkára kezdődhet a licit, ahol még utoljára Sztella kezd.

## A forduló vége

Ha még maradt felcsapott munkakártya, akkor folytatódik a forduló, és a játékosok a kezdőjátékostól kezdve ismét licitálnak a következő munkára a korábban ismertetett módon. Fontos, hogy ekkor nem húztok új szörnyet, és nem vándorol a kezdőjátékos-jelölő sem!

Ha ez volt az utolsó felcsapott munka, akkor a forduló véget ér. A kezdőjátékos-jelölőt adjátok az óramutató járásával megegyező irányban eggyel tovább. Ezután indul az új forduló laphúzással, munkakártya felcsapással és licitálással.

## A játék vége

Ha 2-4 játékosal játsszátok a játékot, akkor a játék abban a fordulóban ér véget, amikor az egyik szörnypakli teljesen elfogy. Azt a fordulót a szokásos módon játsszátok végig, majd pontszámításra kerül sor.

5 játékos esetén a játék abban a fordulóban ér véget, amikor kettő szörnypakli elfogy. Ha az utolsó forduló során mindhárom pakli kiürül és valamelyik játékosnak lapot kellene húznia, akkor ehelyett kap egy 1-es értékű értmé.

## Pontszámítás

Nézzétek meg, hogy kinek maradt a **legtöbb szörnykártya** a kezében! Ez a játékos 3 extra pontot kap (vegye el érme formájában). Döntetlen esetén mindketten megkapják a jutalmat. Számoljátok össze az **értméiteket**, majd adjátok hozzá a **munkakártya szettek** után járó pontokat is.

**Szettek pontozása:** Rendezzétek szettikonok szerint (háromszög, négyzet, kör és spirál) a munkakártyáitokat – a szettek vagy csupa egyforma vagy csupa különböző ikonból állhatnak. Egy játékos több szettet is gyűjthet, de egy munkakártya csak egy szettbe számítható bele. Ha egy szett 1 lapból áll, akkor nem ér pontot. Ha 2 lapból áll, akkor 1 pontot ér, ha 3 lapból, akkor 3 pontot, míg ha 4 vagy több lapból, akkor 6-ot (ez a pontozás a cégéreték hátoldalán is látható).



Számológátok össze ezek alapján a végső pontszámotok. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az győz. Ő lett a legsikeresebb szörnyközvetítő! Egyenlőség esetén több győztes is van.

*Példa: Csabi a játék végére 28 dicsőségérmét gyűjtött össze. Emellett ő volt az, akinek a legtöbb szörny maradt a kezében a játék végére, ez plusz 3 pont. 7 munkakártyát gyűjtött össze, ebből 2 db háromszög, 3 db négyzet, 1 db kör és 1 db spirál ikonosat. Úgy tudja a legtöbb pontot szerezni, ha a különbözőket veszi figyelembe - így a 4 különböző szettikonért 6 pontot kap, és a maradék 2 db négyzet ikonért még 1 pontot kap. Így összesen a játékban 39 pontot szerzett.*



SZETT: 4 különböző: **6 pont**

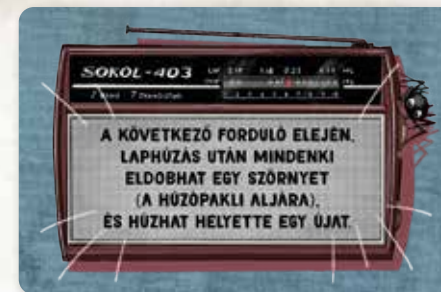
LEGTÖBB KÁRTYA A KÉZBEN: **3 pont**

SZETT: 2 azonos: **2 pont**

ÉRMÉK: **28 pont**



ÖSSZESEN:  
**39 pont**



### Eseménykártyás kiegészítő

Ha szeretnétek, hogy még izgalmasabb legyen a játék, a játék elején keverjétek az eseménykártyákat a munkakártyák közé, nagyjából egyenletesen elosztva. Ha a forduló során feljön egy vagy több eseménykártya, akkor tegyétek félre, és a hatásukat ne az aktuális fordulóban, hanem a következőben érvényesítsétek! A forduló végén a használt eseménykártyá(ka)t dobjátok el!

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2025

1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a

[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

Játéktervező: © Győri Zoltán

Grafika: © Fülöp-Ferth Tímea

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína



## Játékszabály összefoglaló

A játék elején 5 szörnykártyát húz mindenki, minden típusból legalább egyet.

### Egy forduló menete:

- 1. Szörnykártya húzása** (kivéve az első fordulót)
- 2. Munkakártya/-kártyák felfordítása** (amíg az állásokra felvehető szörnyek száma el nem éri a játékosszámot)
- 3. Versengés a munkákért** (annyiszor, ahány munkakártya van felcsapva)
  - Licitálás
  - A licit kiértékelése (képességpontok + extrák + különleges képességek alapján), majd a munkakártyák, érmék és extra jutalmak begyűjtése
    - » A licit nyertese megkapja a munkakártyát. Pontegyenlőség esetén munkakártya helyett minden nyertes kap egy-egy 1-es értékű érmét
    - » Minden munkát kapott szörny után a játékosok a szörny értékének megfelelő dicsőségérmét kapnak

A forduló végén a kezdőjátékos-jelzőt adjátok tovább balra, és új forduló kezdődik.

### A játék vége

A játéknak abban a fordulóban van vége, amikor az egyik szörnypakli teljesen elfogy (2-4 játékosnál), vagy 2 szörnypakli elfogy (5 játékosnál).

### Pontszámolás

Dicsőségérmék összértéke + munkakártya szettek összértéke  
+3 pont annak, akinek a legtöbb szörny maradt a kezében.

