

Будинок монстрів

інструкція



Ніч. Гілки гігантських дерев розкинулися по всьому небу темною ковдрою, занурюючи весь ліс у темряву. Тільки місячне сяйво проливає світло на шлях... Химерні тіні то ховаються під товстим корінням, що розрослося по землі безладною павутинною, то наздоганяють «героїв»... Відьми, монстри та привиди твої головні суперники!

Інструкція

Гравці не змагаються між собою, вони об'єднуються заради спільної мети – перемогти всіх монстрів! Перемагають або програють усі разом.

Комплектація:

20 карт монстрів

10 фішок зі «страхами» монстрів

3 частини «Зловісного льодяника»

2 фішки «гіпер-жах»

Будинок монстрів

Інструкція

Початок гри

Усі карти монстрів перетасуйте та складіть в одну стопку сорочками догори, щоб було видно малюнок з дітьми у лісі.

Фішки зі «страхами» монстрів змішайте разом з двома фішками гіпер-жах і розкладіть їх навколо стопки карт монстрів малюнками донизу.

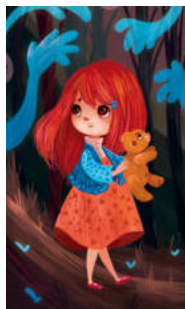
З частини Зловісного льодяника покладіть стороною з синім фоном догори, щоб була картинка з льодяником. Поруч розташуйте Будинок монстрів та відкрийте двері.

Першу карту з монстром покладіть біля колоди карт.



Будинок монстрів

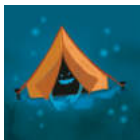
Колода карт



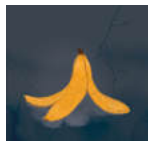
Карта монстра



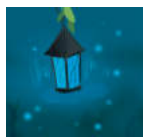
Зловісний
льодяник
з частини



Фішки
гіпер-жах
(2 шт.)



Фішки
зі страхами монстрів
(10 шт.)



зображення
страхів
монстрів

Карти монстрів
(20 шт.)

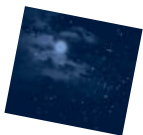
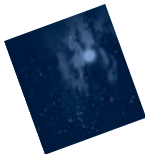
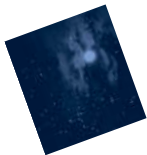
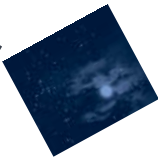
Хід гри

Гру починає найсміливіший, далі хід передається за годинниковою стрілкою. Гравці шукають фішки зі «страхами», що злякають монстрів, які оточили зображених на сорочках карток дітей у лісі. Кожен монстр боїться лише одну річ, яка зображена на його картці. У своєму раунді гравець відкриває будь-яку фішку зі «страхами». В залежності від того, яка фішка буде відкрита, гравець має виконати одну з трьох дій.

Перша: Якщо гравець відкриє фішку і вона буде ідентична зображеній на карті монстра, то гравець каже «Геть додому!» і перекладає карту з монстром у коробку.



зображення
страхів
монстрів



Коли гравець позбувся одного монстра, одразу з'являється інший, необхідно відкрити карту монстра і покласти її біля стопки. Фішка зі «страхом» знову перевертається малюнком донизу і раунд гравця закінчується.

Друка: Якщо фішка зі «страхами» не лякає жодного з монстрів (тобто на картах з монстрами немає зображення «страху»), то гравець перевертає одну з частин Зловісного льодяника (починаючи знизу). Після трьох невдалих спроб знайти необхідний «страх», коли з'явиться ціла фігура Зловісного льодяника, біля стопки з картами має з'явитися ще один монстр. Візьміть зі стопки нову карту монстра та покладіть її на одне з вільних місць: справа, зліва, зверху або знизу стопки. Фішку покладіть малюнком донизу, раунд гравця закінчено.

Літета: Якщо відкрита фішка буде однією з двох фішок «гіпер-жах» на синьому фоні. Коли під час гри фішки відкриваються вперше нічого не відбувається. Просто необхідно перевернути фішку назад малюнком донизу, та запам'ятати її місце розташування. Жодну з частин Зловісного льодяника перевертати не треба. Якщо гравці в черговий раз відкриють одну зі спеціальних фішок, необхідно виконати наступні завдання:

«Палатка з привидами». Не лякає ніякого монстра, але навпаки створює пастки у лісі. Гравець має перевернути фішку та поміняти місцями з іншими закритими фішками. Після цього слід перевернути чергову частину Зловісного льодяника.

«Ліхтарик». Усі частини Зловісного льодяника, що необхідні для появи нового монстра треба **перевернути**.

Жінець гри

Гравці перемагають у тому випадку, якщо їм вдасться загнати всіх монстрів у Будинок! Коли всі чотири місця навколо стопки з картками зайняті монстрами, перемагають монстри. Якщо монстри виграли цю партію, кращий варіант – почати нову гру з метою взяти реванш.

Варіанти гри

Нижче, вказані додаткові правила гри, які допоможуть адаптувати гру для гравців різного віку.

Найпростіша гра для наймолодших гравців. Гра відбувається за основними правилами, але Зловісний льодяник не бере участі в грі. Завдяки цьому, на столі завжди буде знаходитися тільки один монстр. Програти неможливо! Новий монстр з'явиться тільки тоді, коли попередній буде загнаний в Будинок.

Підкорювач монстрів.

Це варіант для суперництва між гравцями, в якому вони змагаються між собою за звання Покровителя Монстрів. У цьому варіанті використовуються основні правила з однією відмінністю: після того як гравець загнав монстра в Будинок, він кладе карту монстра перед собою. Коли гра закінчується, гравці підраховують кількість карток. Гравець, який налякав найбільшу кількість монстрів, отримує звання Покровителя Монстрів і здобуває перемогу. Якщо у кількох гравців однакова кількість карток – оголошується нічия.

Ось так приблизно
має виглядати ваше місце для гри



Будинок
монстрів



Карта
монстра



Зловісний
льодяник



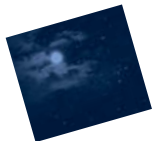
Карта
монстра



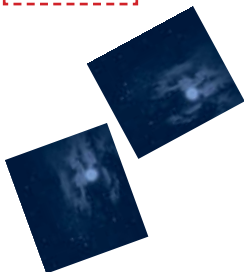
Колода
карт



Карта
монстра



Карта
монстра



Триємної
гри

