



МОНСТРЫ

— Антуан Бауза —

МАРШ В ШКАФ!

*Кто-то? Что-то? Это монстры!
У каждого костюм пёстрый.
Когда тёмная ночь пришла,
Монстры выбрались из шкафа!
Маршируют друг за другом,
по квартире ходят кругом.
Заглядывают под кровать,
хотят детей испугать.*

Дорота Геллнер

GRANNA

МОНСТРЫ, МАРШ В ШКАФ! КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ ПОКОРИТЕЛЕЙ МОНСТРОВ

Игра для 1-6 игроков в возрасте 3-8 лет

Автор игры: **Антуан Бауза** • Иллюстрации: **Мацей Шиманович**

Вечером мир выглядит иначе. Таинственные тени появляются на стенах... Чудовища подкрадываются к кровати... Ты не можешь заснуть? Ты боишься монстров? Сыграй в игру и прогони их в шкаф!

МОНСТРЫ, МАРШ В ШКАФ! – кооперативная игра. Это означает, что игроки – вместо обычного соперничества друг с другом – должны объединить свои силы, чтобы победить монстров. Игроки вместе или выигрывают, или проигрывают.

СОДЕРЖАНИЕ КОРОБКИ:

20 карт монстров, 10 жетонов с игрушками, 3 части монстра Зубохвоста, 2 жетона анти-Джокера, шкаф, инструкция к игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Перетасуй карты монстров и сложи их стопкой рубашками вверх так, чтобы была видна иллюстрация с ребёнком в кровати.
- Жетоны с игрушками перемешай с анти-Джокерами. Разложи их вокруг стопки карт монстров картинками вниз.
- Положи 3 части монстра Зубохвоста голубой стороной вверх, чтобы получилась картинка с монстром.
- Коробку с открытым шкафом размести рядом.
- Открой первую карту монстра и помести ее на одно из 4-х мест вокруг кровати.

Карта монстра



Зубохвост



Кровать
(рубашка карты
монстра)



Жетоны

Шкаф





ХОД ИГРЫ

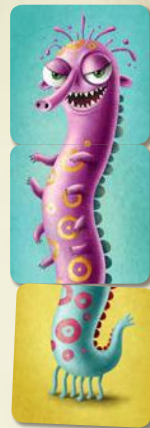
Игру начинает тот игрок, который меньше всего боится монстров. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Игроки стараются найти игрушки, которые испугают монстров, собирающихся вокруг кровати. Каждый монстр боится только одной игрушки – той, которая изображена на его карте.

В своём раунде игрок открывает любой жетон с игрушкой. В зависимости от того, какой жетон будет открыт, игрок должен выполнить одно из 3-х действий:

- 1.** Если игрок откроет игрушку идентичную той, которая изображена на карте одного из лежащих вокруг кровати монстров:
 - Игрок говорит: «Марш в шкаф, монстр!» и помещает карту с монстром в шкаф внутри коробки. Когда игрок избавится от последнего, из находящихся вокруг кровати монстров, немедленно появляется новый монстр! Полагается открыть следующую карту монстра и положить её возле кровати.
 - Жетон с игрушкой вновь переверни рисунком вниз, раунд игрока заканчивается.

2. Если игрушка не испугает ни одного монстра (т.е. её изображения нет, ни на одной из открытых карт монстров):

- Игрок переворачивает одну из частей монстра Зубохвоста (начиная снизу). После трёх неудачных попыток найти нужную игрушку, когда появится целая фигурка монстра Зубохвоста, возле кровати должен появиться новый монстр. Возьмите из стопочки новую карту монстра и положите её на одно из свободных мест вокруг кровати: с правой/левой стороны, сверху или внизу.
- Жетон с игрушкой поверни рисунком вниз; раунд игрока заканчивается.



3. Если открытый жетон является одним из двух жетонов анти-Джокеров:

- Рисунки на жетонах анти-Джокерах изображены на зеленом фоне. Когда во время игры жетоны открываются впервые, ничего не происходит. Просто, нужно перевернуть жетон обратно рисунком вниз, запомнить его местоположение. Не нужно переворачивать ни одну из частей монстра Зубохвоста. Если игроки в очередной раз откроют один из специальных жетонов, нужно выполнить следующие действия:



Носок

Носок не испугает никакого монстра, а наоборот создаст беспорядок в спальне! Игрок должен повернуть жетон Носок рисунком вниз и поменять его местами с другим закрытым жетоном с игрушкой. Затем, следует перевернуть очередную часть монстра Зубохвоста.



Монстр, затаившийся под простыней

Все части Зубохвоста, нужные для **появления нового монстра в игре** следует повернуть, тогда новый монстр немедленно выходит из-под кровати.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают в том случае, если им удастся загнать всех монстров в шкаф!

Когда все четыре места вокруг кровати заняты Монстрами, побеждают монстры. Если монстры выиграли эту партию, лучший вариант – начать новую игру с целью взять реванш.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Ниже, указаны дополнительные правила игры, которые помогут адаптировать игру для игроков разного возраста.

Самая простая игра для самых молодых игроков

Игра происходит по основным правилам, но монстр Зубохвост не принимает участия в игре. Благодаря этому, на столе всегда будет находиться только один монстр. Проиграть невозможно! Новый монстр появится только тогда, когда предыдущий будет загнан в шкаф.

Покоритель монстров

Это вариант соперничества игроков, в котором они борются между собой за звание Покорителя Монстров. В этом варианте используются основные правила с одной разницей: после того как игрок загнал монстра в шкаф, он кладёт карту монстра перед собой. Когда игра заканчивается, игроки подсчитывают количество карточек. Игрок, который напугал наибольшее количество монстров, получает звание Покорителя Монстров и выигрывает игру. Если у нескольких игроков одинаковое количество карточек – объявляется ничья.

Уважаемый покупатель!

Наши игры мы комплектуем с особой старательностью.

Однако, если обнаружишь недостающие элементы (за что мы извиняемся перед тобой!), просим заполнить этот бланк и отправить его по адресу:

Дистрибьютор: ООО «Бельвиль» ул. Боткина, 4 оф. 54, г. Киев Украина

Вы можете тоже отправить свою рекламацию по электронной почте:
service@granna.pl.

Дата и место покупки:

Недостающие элементы:

Имя и фамилия:

Адрес:

E-mail адрес:

Присоединяйтесь к нам пожалуйста на Facebook: www.facebook.com/grannagry

Дистрибьютор: ООО «Бельвиль»
ул. Боткина, 4 оф. 54 г. Киев Украина
www.belleville.net.ua e-mail bville@bville.kiev.ua

Copyright: Le Scorpion Masqué 2009
www.scorpionmasque.com



01177/3

GRANNA