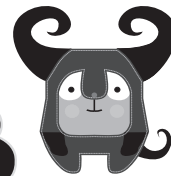


Настольная
логическая игра

Пир МОНСТРИКОВ



Монстрики очень любят вкусно покушать! А еще больше они любят кушать в хорошей компании друзей! Раздайте монстрикам угощения таким образом, чтобы они могли устроить настоящий пир! Для этого вы должны раздать фишки одного цвета 5 монстрикам подряд. Станьте первым, кто сможет организовать пир, и победите в игре!

Количество игроков

Любое количество игроков от 2 до 12, которое можно поделить на 2 или 3, может принимать участие в игре (2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12). Два или три игрока могут играть каждый за себя. Более трех игроков должны разделиться на команды. Не допускается участие более трех команд.

Состав

Игровое поле

104 игральные карты с изображениями монстриков

8 пустых карт

150 фишек-угощений (по 50 фишек трех цветов)

Цель игры

Для 2 игроков или 2 команд:

игрок или команда должны собрать 2 ряда из 5 монстриков с угощениями быстрее своих конкурентов.

Для 3 игроков или 3 команд:

игрок или команда должны собрать 1 ряд из 5 монстриков с угощениями быстрее своих конкурентов.

Подготовка к игре

Расположите игровое поле на плоской поверхности с достаточным количеством свободного места вокруг, чтобы вам было удобно размещать колоду карт-монстриков и стопки сброса рядом с полем.

Для 2 игроков или 2 команд:

игроки в командах должны быть распределены поровну. Игроки из разных команд должны сидеть вокруг игрового поля через одного (члены одной команды не сидят рядом друг с другом).

Для 3 игроков или 3 команд:

игроки в командах должны быть распределены поровну. Игроки разных команд должны сидеть вокруг игрового поля через двоих (члены одной команды не сидят рядом друг с другом).

Игрокам раздается одинаковое количество карт-монстриков в соответствии с табличкой, указанной ниже. Игроки ходят друг за другом по часовой стрелке.

ТАБЛИЦА КОЛИЧЕСТВА РАЗДАВАЕМЫХ КАРТ

Количество игроков	Количество карт на руках у каждого игрока
2	7
3	6
4	6
6	5
8	4
9	4
10	3
12	3

Правила игры (ход игры)

Начиная с того игрока, который ходит первым (по договоренности), и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок по очереди выбирает из своих карт одного монстрика и кладет лицом кверху в свою стопку сброса (стопка сброса каждого игрока должна лежать перед ним так, чтобы остальные участники могли ее видеть), а затем кладет одну из своих фишек на изображение соответствующего монстрика на игровом поле (каждый монстрик встречается на поле дважды). Игрок может поместить свою фишку на одно любое свободное изображение соответствующего монстрика из двух возможных. В углах игрового поля расположены шведские столы, которые заменяют одного монстрика с фишкой для любого игрока и могут использоваться несколькими игроками разом. Таким образом, вы можете организовать пир из ряда 4 монстриков с фишками и угла поля. Ряды можно выстраивать по горизонтали, диагонали или вертикали. Уже размещенную на поле фишку-угощение нельзя передвигать или убирать с поля, не считая использования карты Обжорки в соответствии с нижеследующими правилами.

Обжорки и Поварята

В колоде есть 8 специальных карт Обжорок и Поварят и 8 пустых карт.

Четыре Обжорки могут скушать любую фишку-угощение, уже стоящую на поле, кроме тех, что входят в уже завершённый ряд из 5 монстриков. Играя карту Обжорки, вы помещаете ее в стопку сброса, убираете одну фишку соперника с игрового поля, затем берете карту из колоды и завершаете ход.

Четыре Поваренки позволяют угостить любого монстрика по вашему выбору! Играя карту Поваренки, положите ее в стопку сброса, а затем поставьте одну фишку на любого свободного монстрика на игровом поле. Затем возьмите карту из колоды и завершите ход.

Восемь пустых карт могут быть заполнены вами самостоятельно! Придумайте дополнительные правила, напишите их на картах и добавьте в игру. Самые креативные могут воплотить собственные правила в виде монстриков и нарисовать их на этих картах!

Сытые монстрики

Если у вас на руках есть карта монстрика, все изображения которого на игровом поле уже заняты фишками, такой монстрик считается сытым и вы можете взять новую карту из колоды вместо нее. В ваш ход поместите карту сытого монстрика на свою стопку сброса, объявите о том, что вы заменяете ее, и возьмите новую карту из колоды. Затем продолжите свой ход, как обычно.

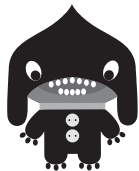
Потери карт

После того как вы сделали ход и поместили фишку-угощение на игровое поле, вы должны взять карту из колоды. Если не взяли карту, до того как следующий игрок сделал ход и взял карту, вы теряете право взять карту и обязаны продолжать игру, имея на одну карту-монстрика меньше. Будьте внимательны и не прозевайте!

Разговоры за столом

Когда я ем, я глух и нем! За пиршественным столом не должно быть разговоров, которые могли бы помочь или скоординировать членов команды. Если кто-то нарушит это правило, каждый игрок его команды должен будет скинуть одну карту-монстрика и продолжать игру, имея на одну карту меньше.

Когда колода заканчивается, все стопки сброса перемешиваются и кладутся на место колоды. Игра продолжается по часовой стрелке до победы одного из игроков (или одной из команд). Ваши ряды могут пересекаться.



Игра-ходилка для детей и взрослых

Приключения МОНСТРИКА



Однажды Маленький монстрик возвращался к себе домой. Он был очень добрый и дружелюбный, поэтому старался помочь каждому, кого встречал на своем пути... Помогая одним, ему удавалось быстрее двигаться вперед (желтые клетки — желтые стрелки), выполняя поручения других, приходилось возвращаться назад (сиреневые клетки — сиреневые стрелки). Увязнув в болоте, монстрик двигался **ОЧЕНЬ** медленно — по одной зеленой клетке за ход. А два раза ему пришлось пропускать ход (клетки красного цвета).

Количество игроков

От 2 до 6 человек могут помогать маленькому монстрику добраться до дома.

Состав

Игровое поле, 6 разноцветных фишек, игральный кубик.

Подготовка к игре

Разложите перед собой поле, поставьте фишки всех участвующих игроков около клетки № 1. Определите очередность хода. Для этого каждый игрок должен бросить кубик. Первым будет ходить тот, кому выпало наибольшее число, вторым — игрок со следующим по величине числом и так далее.

Правила игры

Игроки по очереди кидают кубик и перемещают свою фишку по полю на выпавшее количество шагов. Задача каждого — первым добраться до финиша (клетка под номером 100).
Может, вы хотите узнать больше, о чем же просили Маленького монстрика его друзья?
Читайте внимательно...

Клетка № 8

Монстр-Санитар попросил найти красный крест, который оторвался от его шапочки. Крест отыщется на клетке № 13, скорее беги туда.

Клетка № 16

Придется пропустить следующий ход! Монстр-Пират попросил наловить для него рыбки.

Клетка № 18

Король и Шут — неразлучная парочка, верни Шута Королю на клетку № 14.

Клетка № 20

Две сестрички-принцессы вышли на прогулку, но младшая убежала вперед на клетку № 29, догони ее.

Клетка № 25

Редкая возможность побыстрее добраться домой! Хватай за руку Монстрика-Ушастика, и Вампиреныш Полосатые Штаны домчит до клетки № 53.

Клетка № 26

Монстр-Пельмень заждался своего брата. Найди его на клетке № 21, где он мило болтает с Русалкой.

Клетка № 31

Этой кокетливой Дамочке не хватает кудряшек на голове. На клетке № 38 как раз растут подходящие...

Клетка № 34

Монстр-Рыба соскучился по Русалке. Ручей пересох, и он не может навестить ее. Помоги ему добраться к Русалке на клетку № 11.

Клетка № 37

Хранитель ключей потерял золотой ключ. И хоть он уже и не помнит, что этот ключ открывает, но очень просит его вернуть. Ключ найдется на клетке № 9.

Клетка № 40

Монстр-Гриб собрался в гости к своему другу, но ножки у него тоненькие, ходит он неуверенно. Помоги ему добраться до клетки № 58 без приключений.

Клетка № 43

Еще один Монстр-Растеряшка. Потерял красивую пуговицу. Вернись за ней на клетку № 39.

Клетка № 45

Скорее хватайся за хвост Мудрой Совуни. Она летит кормить своего птенца на клетку № 57.

Клетка № 47

Монстрик-Тонконожка очень любит кормить птиц. Проследи на клетке № 56, чтобы семечек хватило на всех.

Клетка № 55

Монстр-Крокотакс соскучился по своей хвостатой подружке. Отнеси ей письмо на клетку № 30.

Клетка № 62

Ой! Монстр-Кошелек потерял денежку. Пятачок не далеко укатился – на клетку № 60.

Клетка № 63

Серое сердечко на кончике хвоста совсем не нравится Монстрику-Чертенку. Принеси ему красное с клетки № 73.

Клетка № 64

Монстрик-Рогач запутался в красной нитке. Чтобы освободить его, нужно найти клубок, который стащил Кот-Шалун. Кот и клубок на клетке № 74.

Клетка № 65

Ветром унесло шляпу... Наполеона?! Найдешь ее на клетке № 72.

Клетка № 70

И еще один пропуск хода. Невозможно уйти, не дослушав сказку Кота-Мегаблэка до конца.

Клетка № 80

Милая Букашка попросила отнести ленточку ее другу Жукомаю на клетку № 91.

Клетки № 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89

Увяз в Жутком Болоте, в центре которого сидит его Хранитель.

Придется двигаться осторожно – по одной клетке за ход.

Клетка № 93

Монстр-Туземец слишком далеко отошел от своего тотема. Верни его на место, на клетку № 76.

Клетка № 97

Дом уже виден, но дорогу преграждает страшный Колючий Монстрище! Не бойся! Оказывается, потерялся его малыш!!! Поспеши за ним на клетку № 59.

Клетка № 100

Дом. Милый дом.