



2-4 игрока



6-10 лет



20-30 минут



МОНСТРЫ В ДОМЕ

Правила игры

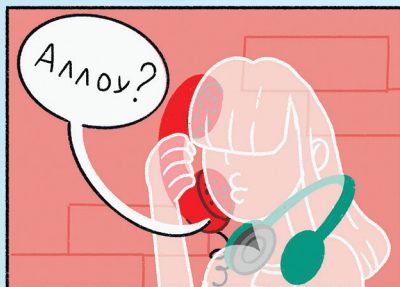
Правила предназначены для чтения взрослыми.

✧ Об игре ✧

Где у нас хранятся лягушки? Мерлин, лови летучую мышку! Кто-нибудь, скорее отнесите торт в камин... То есть на камин!

Помогите маленьким монстрикам прибраться дома после вечеринки. Задача не из лёгких, ведь в волшебном доме даже комнаты не стоят на месте! Работайте в команде и разложите все вещи по своим местам, пока не вернулись родители. Наведите порядок до полуночи, чтобы победить!





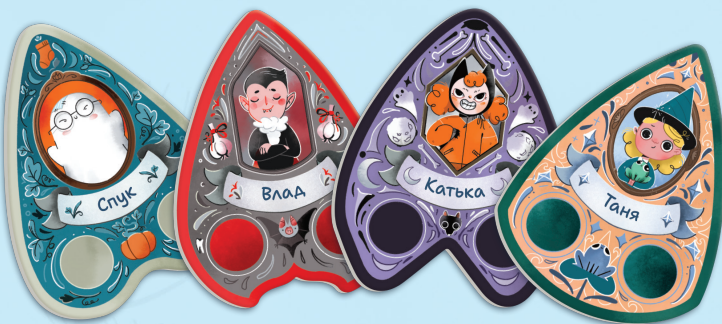
✦ Состав игры ✦



Игровое поле с часами



8 фишек персонажей с подставками



4 двусторонних планшета персонажей



12 жетонов комнат



4 двусторонних жетона суперспособностей



15 жетонов предметов



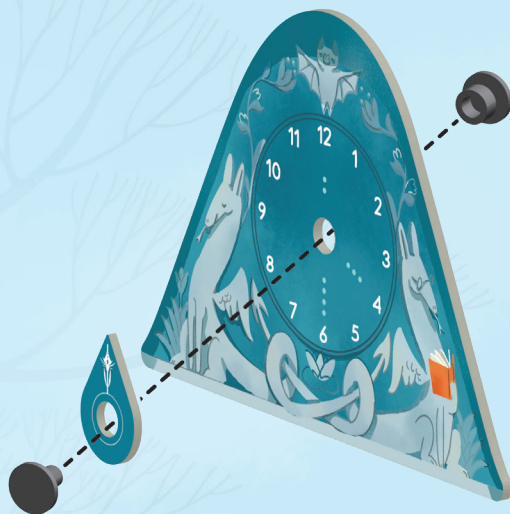
Эти правила игры

❖ Цель игры ❖

Верните все разбросанные по дому предметы на свои места, прежде чем на часах пройдёт 12.

❖ Подготовка к игре ❖

Перед первой партией соберите часы, как на иллюстрации, и вставьте их в поле. Также вставьте фишки персонажей в подставки.



1. Положите игровое поле в центре стола — это **дом**.

2. Выставьте время на часах в зависимости от количества игроков:

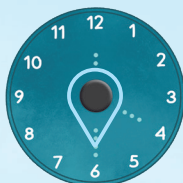
2 игрока



3 игрока



4 игрока



3. Перемешайте все **жетоны комнат** лицевой стороной вниз. Затем разложите их случайным образом по синим клеткам в доме лицевой стороной вверх. Соблюдайте ориентацию жетонов — потолок у комнат всегда наверху.

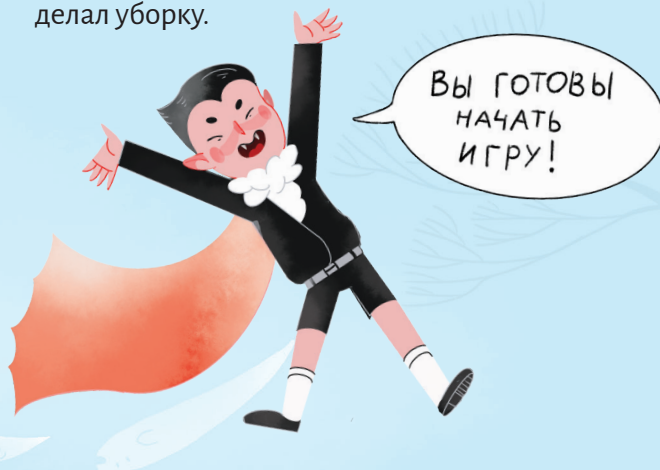
4. Перемешайте все **жетоны предметов** лицевой стороной вниз и выложите по одному случайному на каждую клетку 2, 3 и 4-го этажей (в том числе на клетки, на которых не лежат жетоны комнат). Не закрывайте жетонами круглые ячейки с картинками предметов.

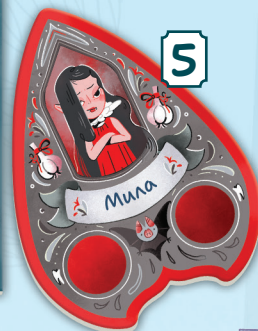
5. Каждый игрок берёт себе понравившийся **планшет персонажа** и кладёт перед собой на сторону с мальчиком или девочкой, затем берёт соответствующую **фишку персонажа**. Лишние фишки и планшеты уберите в коробку.

6. Поставьте все фишки на центральную нижнюю клетку дома — **входную комнату**.

Уберите **жетоны суперспособностей** в коробку. Они нужны для игры с суперспособностями (см. стр. 11).

Первым игроком становится тот, кто недавно делал уборку.





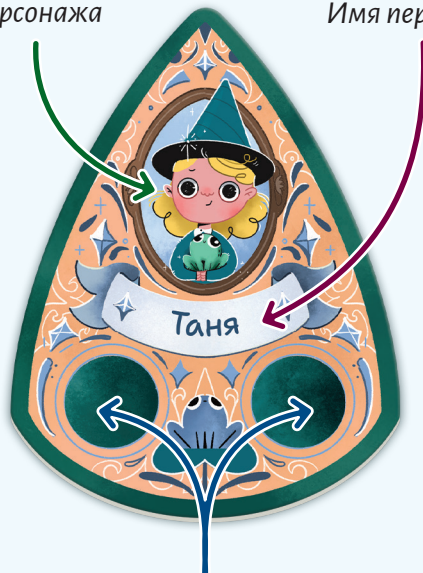
Персонажи и комнаты

Планшет персонажа

Каждый персонаж может нести по одному предмету в одной руке. Руки персонажа обозначены круглыми ячейками на его планшете.

Изображение персонажа

Имя персонажа



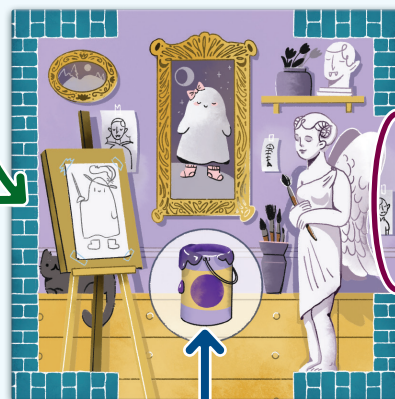
Ячейки для предметов
(руки персонажей)

Жетон комнаты

На жетоне комнат изображены **стены** из синего кирпича, через которые игроки не могут проходить. Там, где стена прерывается, находится **дверь**, через неё можно проходить. Кроме того, на таких жетонах есть **места для предметов**, которые сюда нужно принести и положить.

Стены

Двери



Место для предмета, в данном
случае для банки с краской



✧ Ход игры ✧

Игроки ходят по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке.

В свой ход у вас есть до двух движений и сколько угодно любых действий до, после или между движениями. Все они расписаны ниже.

Всякий раз, когда ход возвращается к первому игроку, он сдвигает стрелку часов на крыше дома на один час вперёд.

Движения

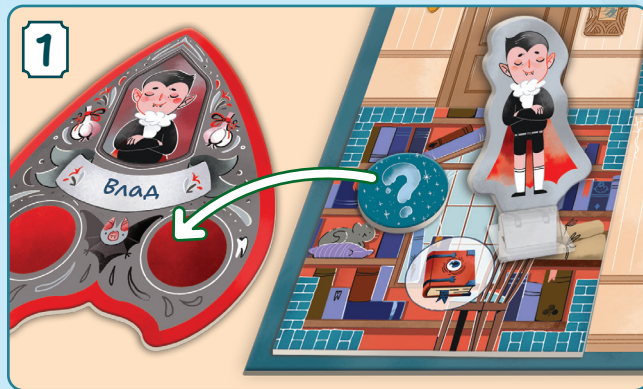
В доме 25 клеток. Каждая клетка считается **комнатой**, даже если на ней не лежит жетон комнаты. Игроки могут двигаться через двери из одной комнаты в соседнюю (в том числе между этажами). Двигаться в комнату по диагонали нельзя.



Действия

◆ Подобрать предмет

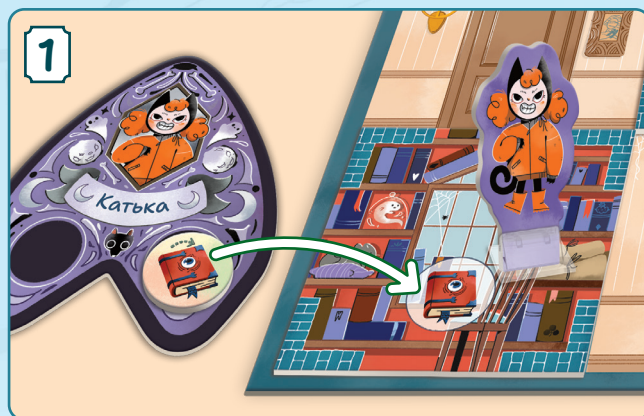
Если в комнате с вами лежит жетон предмета лицевой стороной вниз и хотя бы одна рука персонажа свободна, подберите этот предмет — положите жетон лицевой стороной вверх на пустую ячейку планшета. Нельзя подбирать предметы, которые уже лежат на своих местах.



Например, Влад подбирает предмет в комнате — это лягушка! У Влада обе руки свободны, в одну он берёт лягушку.

◆ Убрать предмет на своё место

Если вы находитесь в комнате с местом для предмета, который ваш персонаж держит в руках, положите его **лицевой стороной вверх** на это место. Теперь этот предмет лежит **на своём месте** и считается убранным, больше его подбирать нельзя.



Например, Катька кладёт книгу на своё место. Теперь книга убрана!

◆ Бросить предмет

Вы можете бросить предмет со своего планшета по прямой **на любое количество комнат через двери** (через стены бросать нельзя). Предмет можно бросить **другому персонажу**, у которого есть свободная рука, **или в комнату с местом для этого предмета**.

Обратите внимание: предметы со значком  бросать нельзя — они слишком тяжёлые. Или слишком живые...



Можно бросать



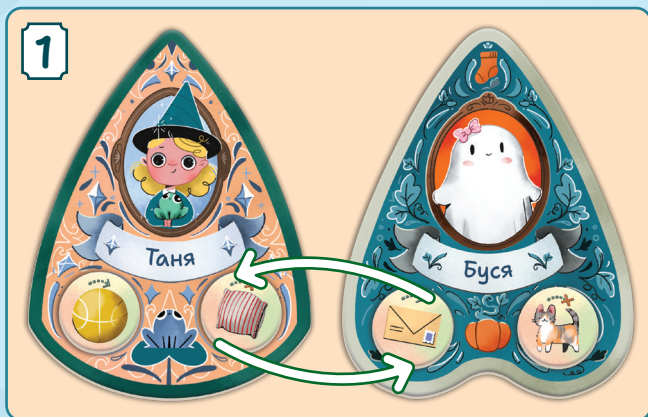
Нельзя бросать



◆ Обмениваться предметами

Если вы в одной комнате с другим игроком или игроками, вы можете отдать, взять или обменяться любым количеством предметов. Помните, что у персонажей должна быть свободна хотя бы одна рука, чтобы взять новый предмет. Если у двух игроков заняты обе руки и они хотят обменяться (отдать друг другу по одному предмету), они могут это сделать.

Например, Таня и Буся оказались в одной комнате и решили обменяться предметами. У них обеих заняты обе руки, но они могут обменяться, если каждая отдаст друг другу по предмету. Таня отдаёт Бусе подушку, а та отдаёт ей письмо.



❖ Конец игры и победа ❖

Игра завершается в двух случаях:

- ◆ Игроки убрали все предметы на свои места до того, как стрелка достигла 12 часов. Вам удалось привести дом в порядок до приезда родителей, вы победили!
- ◆ Стрелка достигла 12 часов, но не все предметы разложены по своим местам. Время бежало слишком быстро, и вы не успели закончить все свои дела. Попробуйте ещё раз!

Теперь вы можете попробовать другие режимы игры — с суперспособностями на стр. 11 или с заколдованными предметами на стр. 13. А можете смешать оба режима!

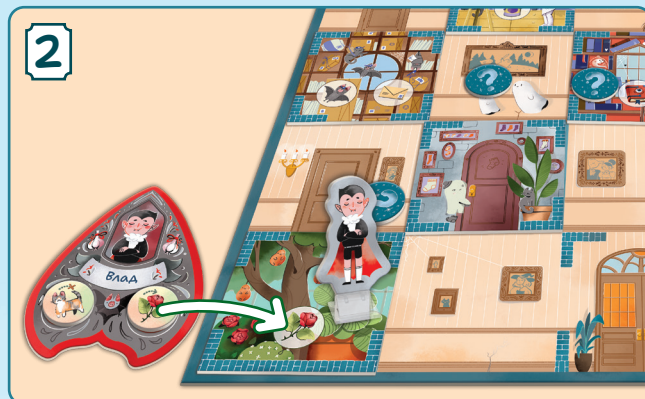


❖ Пример хода ❖

Влад, Спук, Федя и Таня играют вчетвером в базовом режиме. Наступает ход Влада.



У него на планшете лежит жетон розы и жетон кошки, которые он подобрал в предыдущих ходах. Влад делает своё первое движение налево и заходит в сад. В саду находится место для розы.



Влад перекладывает жетон розы со своего планшета на это место, теперь роза считается убранной.



Влад делает своё второе движение и идёт из сада наверх. В комнате, куда он пришёл, лежит жетон лицевой стороной вниз. У Влада одна рука свободна, поэтому он подбирает жетон и кладёт его на свободную ячейку на своём планшете лицевой стороной вверх — это жетон шляпы.



Влад видит, что комната с местами для шляпы, и для кошки находится по прямой линии от него и не отделена стенами. Влад бросает шляпу в эту комнату: кладёт жетон шляпы на её место. Кошку бросать нельзя, поэтому Владу придётся дойти до нужной комнаты пешком и положить кошку на место.

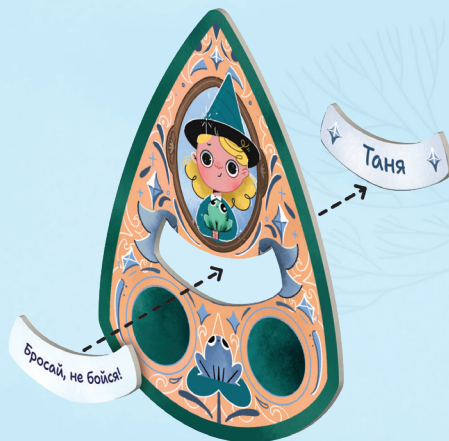
На этом Влад заканчивает свой ход и передаёт его следующему игроку по часовой стрелке — Тане.



✦ Игра с суперспособностями (от 8 лет) ✦

В этом режиме у каждого игрока появляется суперспособность, которой он может пользоваться в течение игры.

В подготовке каждый игрок выбирает себе жетон суперспособности, выдавливает из своего планшета персонажа имя и заменяет его на жетон суперспособности.



Также в этом режиме игра заканчивается, когда стрелка на часах дойдёт до 11 часов, а не до 12, — родители придут пораньше, и убираться надо быстрее!

Ниже каждая суперспособность описана подробно.

Бросай, не бойся!

А ловко у тебя это выходит!

Вы можете бросать предметы со значком .

Хватай больше!

При такой основательной уборке не помешали бы дополнительные руки!

Играйте так, будто на вашем планшете персонажа есть дополнительная ячейка для предмета.



Это тебе, а это мне!

В уборке важно с умом распределять задачи!

Один раз за ход вы можете обмениваться предметами с любым игроком.

Я туда, а ты сюда!

Будьте готовы подменить друга, которому нужна помощь!

Один раз за ход вы можете поменяться местами с любым другим игроком. Это не считается движением.

Перестановка!

Может, чердак будет лучше смотреться на первом этаже?

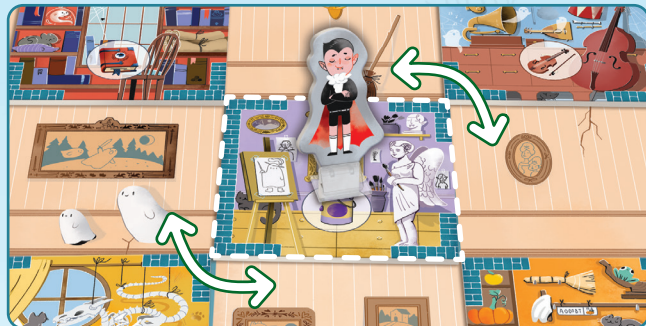
Один раз за ход вы можете поменять местами два жетона комнат, соседних с вашей комнатой, но не по диагонали от неё. Жетоны комнат перемещаются вместе со всем, что в них находится: с предметами и фишками персонажей.



Круть-верть!

Где будем делать дверь?

Один раз за ход вы можете повернуть жетон вашей комнаты на бок в любую сторону или потолком вниз. Этот жетон останется в таком положении до конца игры или пока вы снова не повернёте его.



Пойдём, покажу!

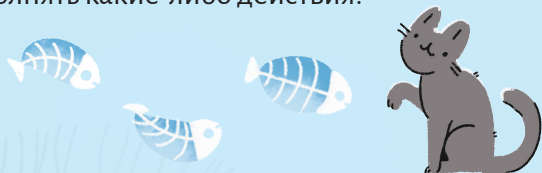
Подтолкните друга в верном направлении.

Один раз за ход вы можете переместить любого другого игрока в соседнюю с ним комнату через дверь. При таком перемещении этот игрок не может подбирать предметы, класть их на место или выполнять какие-либо действия.

Телепортируйся!

Покажите другу, куда отправиться.

Один раз за ход вы можете переместить игрока из вашей комнаты в любую другую комнату на поле. При таком перемещении этот игрок не может подбирать предметы, класть их на место или выполнять какие-либо действия.



Игра с заколдованными предметами (от 10 лет)

В этом режиме на каждый предмет наложены волшебные чары. Некоторые из них помогают игрокам, а другие усложняют задачу. Ниже подробно описаны свойства каждого предмета.

Банка с краской, книга, роза, ролики и торт заколдованы сильнее всех: их свойства действуют на вас постоянно, пока находятся на вашем планшете. Именно поэтому они описаны в первую очередь. Свойства всех остальных предметов срабатывают один раз, когда вы подбираете жетон, а потом эти предметы становятся обычными.



Банка с краской

Потеряйте одно движение. Пока этот жетон у вас в руке, вы делаете на одно движение меньше в свой ход. Ух, а банка-то тяжеленная!

Например, Влад потратил одно движение в свой ход, чтобы прийти в комнату и подобрать предмет — это банка с краской! Теперь он не может совершить своё второе движение.

Книга

Пропустите ход, если встретились с другим игроком! Пока этот жетон у вас в руке, всякий раз, когда вы оказываетесь в одной комнате с другим игроком, то сразу же заканчиваете свой ход. Если на начало вашего хода этот жетон у вас в руке и вы находитесь в одной комнате с другим игроком, вы пропускаете этот ход. Книга оказалась такой интересной, что вы с другом зачитались!

Роза

Не занимает руку.

Положите её на планшет рядом с портретом персонажа. Зачем нести цветок в руках, когда можно вставить его в волосы?





Ролики

Получите дополнительное движение. Пока этот жетон у вас в руке, вы делаете на одно движение больше в свой ход. Прокатись с ветерком! Если у вас в руках и ролики, и банка с краской, то вы делаете 2 движения в свой ход, как обычно.

Например, Спук потратил второе движение в свой ход, чтобы прийти в комнату и подобрать предмет — это ролики! В этот же ход он может сделать ещё одно движение, которое он получил благодаря роликам.



Тортик

Занимает 2 руки. Положите торт между ячейками планшета. Если места в руках нет, положите любой другой предмет с планшета в комнату лицевой стороной вниз. Не уронить бы!

Свойства следующих предметов срабатывают один раз.



Лягушка

Прыгайте на пятый этаж! Подобрав такой жетон, вы тут же перемещаетесь в комнату в этом же столбце на пятом этаже. Это не является движением. После этого вы можете продолжить свой ход. Лягушке и потолок не помеха!



Желе

Получите 2 дополнительных движения. Эти движения вы можете сделать только в этом ходу. Сладкое всегда придаёт сил!



Подушка

Засните и закончите ход. Положите свою фишку на бок. Баю-бай!

◆ Пока вы спите, вы не можете перемещаться, подбирать предметы, обмениваться предметами, ловить их или класть на место даже с помощью суперспособностей. Никакие суперспособности не действуют на спящего игрока.

◆ Если в комнате с вами окажется другой игрок, он вас будит: поставьте свою фишку вертикально и продолжайте игру.

◆ Если вы выбрали подушку и в вашей комнате уже был игрок, закончите свой ход, но не засыпайте.



Скрипка

Закончите ход и позовите друзей! Подобрав такой жетон, вы тут же заканчиваете свой ход, а все остальные игроки тут же телепортируются к вам в комнату послушать чудесную мелодию! Игроки не могут подбирать предметы, класть их на место или выполнять какие-либо действия.



Кошка

Подсмотрите 3 жетона предметов в доме. Переверните их лицевой стороной вверх, а после того как все игроки их посмотрят, переверните обратно. Кошка наигралась!



Шляпа

Телепортируйтесь! Можете переместиться на расстояние до двух комнат в любом направлении, но не по диагонали. Можно перемещаться через стены. Это не считается движением, и на него не влияют свойства других предметов, например роликов. Может, это и не очень модная шляпа, зато полезная!



Например, Таня подобрала шляпу и перемещается на две комнаты прямо через стену!



Мыло

Бросьте его другому игроку. Подбрав такой жетон, вы сразу бросаете его другому персонажу по обычным правилам броска. Если подходящих игроков нет, положите жетон на свой планшет. Мыло выскальзывает из рук!



Летучая мышка

Положите мышку в соседнюю комнату, не отделённую стеной. Если там находится место для летучей мышки, она считается убранной. Если там другой игрок, он подбирает мышку (если у него есть свободная рука). В ином случае жетон кладётся туда лицевой стороной вниз. Если подходящей комнаты нет, то подберите её. Проворную мышку поймать нелегко!



Мячик

Поменяйте этот жетон с жетоном в другой комнате. Выберите в доме любой другой жетон, лежащий лицевой стороной вниз. Подберите его, а в комнату, где он лежал, положите мячик лицевой стороной вниз. Мячик от вас усакал!

Примените свойство предмета, который вы подобрали вместо мячика.

Если в доме не осталось жетонов, лежащих лицевой стороной вниз, подберите мячик, как обычно.



Письмо от бабушки

Закончите ход. Вы сразу передаёте ход другому игроку. Срочно нужно написать бабушке ответное письмо!



✦ Памятка заколдованных предметов ✦



Банка с краской

Потеряйте одно движение.



Книга

Пропустите ход, если встретились с другим игроком!



Роза

Не занимает руку.



Ролики

Получите дополнительное движение.



Торт

Занимает 2 руки.



Желе

Получите 2 дополнительных движения.



Кошка

Подсмотрите 3 жетона предметов в доме.



Летучая мышка

Положите мышку в соседнюю комнату.



Лягушка

Прыгайте на пятый этаж!



Мыло

Бросьте его другому игроку.



Мячик

Поменяйте этот жетон с жетоном в другой комнате.



Письмо от дедушки

Закончите ход.



Подушка

Засните и закончите ход.



Скрипка

Закончите ход и позовите друзей!



Шляпа

Телепортируйтесь на расстояние до двух комнат.



Создатели игры

Автор игры: Штефан Фройнд

Художник: Наталья Кондратьюк

Развитие игры: Сергей Притула

Продюсер: Владимир Грачёв

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Луиза Кретова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

Игру тестировали: Дамир Хуснатдинов, Константин Селезнёв, Валерий Кружалов.

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

