

МОНСТР-АРТ

Правила игры





Агентство по распознаванию тварей

Дело № [REDACTED]

Дата: [REDACTED]

Место: [REDACTED]

Отчёт агента [REDACTED]

Протокол опроса свидетеля по делу № [REDACTED]

Агент [REDACTED]: «Добрый день! Я агент [REDACTED] из агентства по распознаванию тварей. Это мой коллега, агент [REDACTED]. Мы хотим узнать как можно больше о существе, которое вы повстречали.

Понимаем, вы напуганы и пытаетесь убедить себя, что это был кошмарный сон или что вам померещилось. Но это не так. НА САМОМ ДЕЛЕ вы повстречали монстра. Или, по-научному, неопознанную тварь. Большинство из них безвредны, но есть и крайне опасные, способные уничтожить нашу планету. Иногда безвредного монстра можно отличить от опасного только по числу [REDACTED] на его [REDACTED].

Поэтому для нас важна каждая деталь. Судьба человечества в ваших руках.

Что ж, приступим?»



Состав игры

- 7 планшетов для рисования
- 1 планшет распознанных монстров
- 6 стирающихся маркеров
- 98 карт
- Правила игры



Для игры также понадобится таймер, который есть в любом современном мобильном устройстве — планшете или телефоне.

Ход игры

1. Запишите имена игроков на планшет распознанных монстров. Раздайте всем планшеты для рисования с соответствующими номерами.

2. Выберите свидетеля. В первом раунде им будет тот, кто последним смотрел фильм о пришельцах или монстрах.

Раздайте маркеры остальным игрокам — они станут художниками.

3. Свидетель берёт из колоды случайную карту монстра и внимательно изучает её, не показывая остальным. На это ему даётся 20 секунд.



Совет. Рассматривая монстра, обращайте внимание на детали.

- А Сколько у него конечностей.
- Б Какие есть особые приметы.
- В Похож ли монстр на какое-то существующее животное.
- Г С какой части тела его лучше начать рисовать.
- Д Какие у монстра пропорции тела.

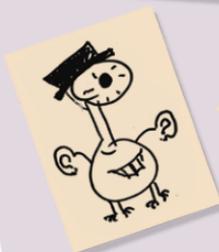


4. Когда 20 секунд закончатся, свидетель кладёт карту монстра перед собой лицевой стороной вниз. Теперь у него есть 2 минуты, чтобы описать увиденное. Свидетель по памяти описывает монстра, а художники рисуют портреты на основе его показаний. Сверяться с картой монстра свидетелю больше нельзя.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете сразу засесть 2 минуты 20 секунд, остановить свидетеля, когда закончится его время, и без промедления перейти к описанию и рисованию.

Художники могут задавать свидетелю уточняющие вопросы во время описания. Например, сколько у монстра было пальцев? А на них были когти? У существа был рот? А зубы или клыки?

5. Когда 2 минуты закончатся, художники одновременно кладут на стол свои работы, показывая их остальным. Свидетель тайно выбирает самый точный портрет, не сверяясь с картой монстра. Он берёт маркер у игрока слева и записывает номер выбранного портрета на своём планшете для рисования, не показывая его остальным.



6. Переверните карту монстра лицевой стороной вверх. Теперь её могут рассмотреть все игроки.

7. Художники голосуют, чей портрет оказался точнее всего. На счёт три каждый игрок на пальцах показывает число, соответствующее номеру выбранного им портрета.

За себя голосовать нельзя.

8. Игрок (или игроки, в случае ничьей), набравший наибольшее число голосов от других художников, зарабатывает 1 очко. Добавьте ему 1 балл на планшете распознанных монстров.



Агентство по распознаванию творений		Распознанные монстры		Всего
Агент №	Позывной			
1	Алёна			
2	Денис			
3	Зоя			
4	Вера			
5	Игорь	1		

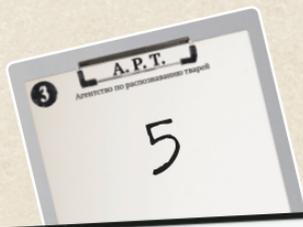
9. Свидетель показывает, за какой портрет голосовал он. Автор этого портрета тоже получает 1 очко. Если свидетель выбрал портрет, за который проголосовало большинство художников, он тоже получает 1 очко за точную наводку.

При игре втроём голосует только свидетель.

10. Роль свидетеля переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

11. Игра заканчивается, когда все побывают в роли свидетеля по 2 раза. Побеждает тот, кому удалось набрать больше всего победных очков.

Пример: большинство художников проголосовало за Игоря, чей планшет был под номером 5. Игорь получает за это 1 очко. Зоя, которая была свидетелем, открывает свой планшет — она тоже проголосовала за Игоря. Игорь получает ещё 1 очко. Зоя также получает 1 очко, так как её голос и голоса большинства художников совпали.



Агентство по распознаванию творений		Распознанные монстры		Всего
Агент №	Позывной			
1	Алёна			
2	Денис			
3	Зоя	1		
4	Вера			
5	Игорь	11		
6				

А что, если ничья?

Агент [REDACTED]: «Если у вас ничья, обязательно [REDACTED] и ни в коем случае не [REDACTED]. Выигрывает претендент, который [REDACTED].»

Если и теперь не удалось определить победителя, попробуйте [REDACTED], но, если и это не поможет, ни при каких обстоятельствах не [REDACTED].»

Особые режимы игры

Допрос. Свидетель не описывает существо самостоятельно, а только отвечает на вопросы художников-криминалистов. Насколько подробным будет ответ, зависит от свидетеля, но он не может выдавать детали, о которых не спрашивали. На допрос с зарисовкой даётся три минуты вместо двух.

Советуем сначала поиграть по обычным правилам и перейти к допросу, когда игроки будут знакомы с монстрами в колоде. Подсчёт очков проходит по обычным правилам.

Курс молодого бойца. Дети обожают рисовать, а тем более рисовать монстров! Игра «Монстр-арт» научит их описывать предметы, задавать обдуманые вопросы и обращать внимание на детали.

Если играете с детьми от 4 до 8 лет, советуем разрешить свидетелю смотреть на карту, когда он её описывает. Также можете увеличить время раунда.

Создатели игр

Автор: Эрик Сlausон

Разработчики: Джон Кон и Нейт Мюррей

Графический дизайн: Нолан Нассер, Марта Вебби и Ликс Лион

Оформление коробки: Дэйв Мелвин

Художники: Шон Дэйли, Гектор Амависка, Джоэлиен Смит, Джо Мид, Gij, Итан Ю, Кеннеди Гарза, The Mico, Дэйв Мелвин, Гилберт Янсен, Джош Калп

Особая благодарность: Дэрил Эндрюс, Каси Карр, Алекс Катлер, Чарли Бинк, Хасан Хасмани, Дэйв Чисек



Эрик любит, когда люди за игровым столом общаются и смеются.

У Эрика нет художественного образования, но это не помешало ему создать уже две игры, где надо рисовать.



Friendly Skeleton, 301 Cass Street, Saginaw, MI 48602

©Friendly Skeleton 2024 All rights reserved

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Диана Гончарик

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru

Краткие правила

1. Свидетель 20 секунд рассматривает карту монстра, не показывая остальным, и кладёт её перед собой взакрытую.
2. Затем он 2 минуты описывает монстра, пока художники зарисовывают услышанное и задают вопросы.
3. Когда время вышло, художники показывают полученные портреты, а свидетель тайно голосует за самый похожий, не сверяясь с картой монстра.
4. Свидетель показывает всем карту монстра.
5. Художники одновременно голосуют за самый точный портрет. Нельзя голосовать за себя.
6. Свидетель показывает, за какой портрет проголосовал. Тот, за кого проголосовало большинство художников, получает 1 очко. Тот, за кого проголосовал свидетель, получает 1 очко. Если голоса совпали, свидетель получает 1 очко.