



В НАБОРЕ:

48 карт монстров, 4 фишки, кубик, 28 жетонов домино.

МОНСТРОТЕКА

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Избавиться от карт быстрее остальных игроков.

ПАМЯТКА:

Изучите монстров.

СОБАКЕНЫ!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Выложите в центре стола памятку из правил так, чтобы было видно всем игрокам – она будет напоминать название того или иного монстра. Оставьте на столе достаточно места для четырех игровых стопок! Перемешайте карты и раздайте всем игрокам поровну, если остались лишние, то разделите их между самыми взрослыми участниками. Полученные карты образуют личные колоды игроков – расположите их на столе рубашкой вверх.

Важно! Игроки не должны смотреть полученные карты.

Самый младший участник начинает игру.

ХОД ИГРЫ: Игрок, который совершает ход, называется **ведущим**. Ход передается от участника к участнику по часовой стрелке.

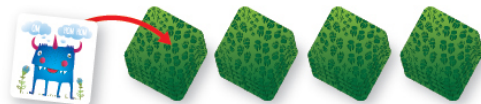
Ведущий берёт верхнюю карту личной колоды, показывает всем, объявляет цвет и вид монстра (например, Жёлтый Хвостун), а затем кладёт на стол рубашкой вверх в одну из стопок.

Важно! На столе может быть только четыре стопки карт! Ведущий сам решает, начать ли ему новую стопку или выложить карту в уже существующую, но первый игрок всегда начинает новую.

Ведущий кладёт карту монстра в стопку, стараясь соблюсти два правила:

1. Монстра нельзя класть на монстра того же цвета (нельзя класть Зелёного Рогача на Зелёного Хвостуна).
2. Монстра нельзя класть на монстра того же вида (нельзя класть Синего Крылана на Красного Крылана).

Важно! Игроки не могут подсмотреть карты в стопках. Надо помнить всех монстров, чьи карты уже были выложены раньше.



Любой игрок может проверить, нарушил ли ведущий правила. Для этого игрок говорит: «Монстр вызывает сомнения», а затем открывает две верхние карты стопки, куда была выложена последняя карта. Если карты выложены по правилам, проверяющий забирает обе карты себе и добавляет их под низ личной колоды. Если карты нарушают хотя бы одно из правил, то ведущий забирает эти карты себе, а проверяющий может сразу разыграть верхнюю карту своей личной колоды, **никому ее не показывая**. В этом случае только проверяющий знает, какую карту он выложил. Карту проверяющего проверить нельзя! Ход передается следующему игроку слева от ведущего.

Важно! Проверять можно только карту, которую выложил ведущий. Ошибки, допущенные ранее, не имеют значения.

Если ведущий уверен, что не может выложить карту по правилам ни в одну из стопок (к примеру, игрок думает, что сверху всех стопок лежат синие монстры, и у него на руках синий монстр), он объявляет об этом и отправляет карту в сброс.

Сброшенную карту также можно проверить – для этого проверяющий открывает верхние карты всех стопок. Кто не прав, забирает себе пять карт – верхние стопок и карту ведущего. Если проверяющий прав, он может сразу разыграть верхнюю карту своей личной колоды, **никому ее не показывая**.

КОНЕЦ ИГРЫ: Игра заканчивается, когда у одного из игроков в личной колоде не остаётся карт. Он объявляется победителем!

МЕМОМОНСТРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Собрать больше пар одинаковых монстров, чем другие игроки.

Выберите один из вариантов игры:

ВСЕ МОНСТРЫ

Выложите всех монстров рубашкой вверх единым полем 6x8. Игрок в свой ход открывает две любые карты. Если монстр совпал по цвету и по форме – игрок забирает эту пару себе. Если нет совпадений – переверните карты обратно рубашкой вверх, ход переходит к следующему участнику. **Игра закончится, когда на поле останутся 16 монстров без пар.**

ТОЛЬКО ПАРНЫЕ МОНСТРЫ

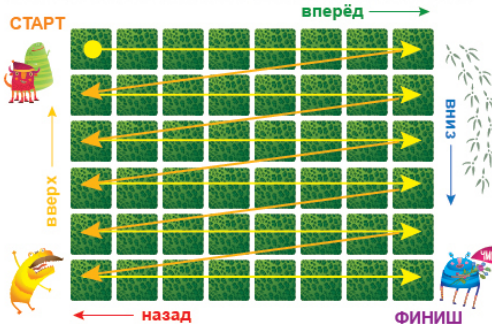
Отложите 16 разных монстров (четыре вида четырёх цветов). Выложите оставшиеся 32 карты единым полем 4x8. Игра проходит по правилам, описанным выше, но заканчивается тогда, когда на столе не остаётся карт. **Победителем становится тот, кто набрал наибольшее количество монстропар.**

МОНСТЯЧЬЯ БРОДИКА

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Дойти до финиша быстрее, чем остальные игроки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Выложите все карты рубашкой вверх в единое поле 6x8 в соответствии со схемой, изображённой на рисунке (6 рядов по 8 шт.)



Поставьте фишки игроков у начала верхнего ряда. По очереди бросайте кубик – у кого цифра больше, тот и начинает игру.

ХОД ИГРЫ: Игрок в свой ход кидает кубик и перемещает фишку по картам на выпавшее значение.

Встав на карту, если она закрыта, игрок открывает её и выполняет одно из следующих действий:

- **Красный монстр** – шаг назад.
- **Зелёный монстр** – шаг вперёд.
- **Синий монстр** – шаг вниз.
- **Жёлтый монстр** – шаг вверх.



После совершения действия новая карта, куда пришёл игрок, не открывается. Если карта, на которую перешла фишка в результате действия, уже открыта, то новое действие не применяется.

Далее ходит следующий игрок по часовой стрелке, и так до тех пор, пока кто-то не выйдет за пределы поля, достигнув крайней правой карты.

Важно: при выполнении действия, если некуда сделать шаг, то фишка не перемещается, а просто остаётся на своём месте (к примеру, если фишка встанет на крайнюю правую карту, и это зелёная карта, то фишка не переходит на новый ряд).

Дойдя до крайней правой карты ряда, фишка продолжает движение, начиная с левой крайней карты следующего ряда.

Дополнительное правило: если игрок открывает монстра, который уже есть на поле, то после выполнения действия игрок забирает обе карты себе. Так поле постепенно уменьшается. Пустые места при перемещении просто перешагиваются. Если на них надо переместить фишку по действию – то фишка движется дальше, пропуская пустое место.

МОНСТРОДОМИНО

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Избавиться от жетонов домино в руках.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Раздайте игрокам по 7 жетонов домино. Остальные положите рядом рубашкой вверх – это запас. Игру начинает самый младший игрок – он выкладывает с руки первый любой жетон в центр стола.

ХОД ИГРЫ: В свой ход первый игрок присоединяет один из своих жетонов к стартовому жетону так, чтобы он совпадал по виду монстра, независимо от цвета. Если игроку нечем ходить, он берёт жетон из запаса, пока ему не попадётся подходящий. Если жетоны в запасе закончились – игрок пропускает ход. Ход передается по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра продолжается до тех пор, пока у кого-то одного на руках не закончатся все жетоны. Этот игрок побеждает.

