

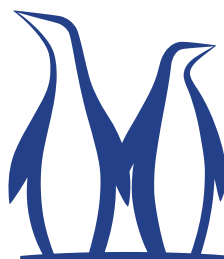


МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

БАНДА * МОНСТРИКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

2–8 игроков
От 5 лет

Партия 20 минут
Объясняется за минуту

Торопитесь! Веселитесь!

В банде монстриков у каждого монстрика есть брат, и они похожи как две капли воды! Сейчас им нужна ваша помощь: все монстрики перемешались, и надо помочь братьям найти друг друга.

Вы будете играть в командах. В свой ход один игрок в команде описывает, как выглядит монстрик, а остальные ищут его двойника. У вас одна минута. Постарайтесь описать как можно больше монстриков и каждому из них найти двойника.

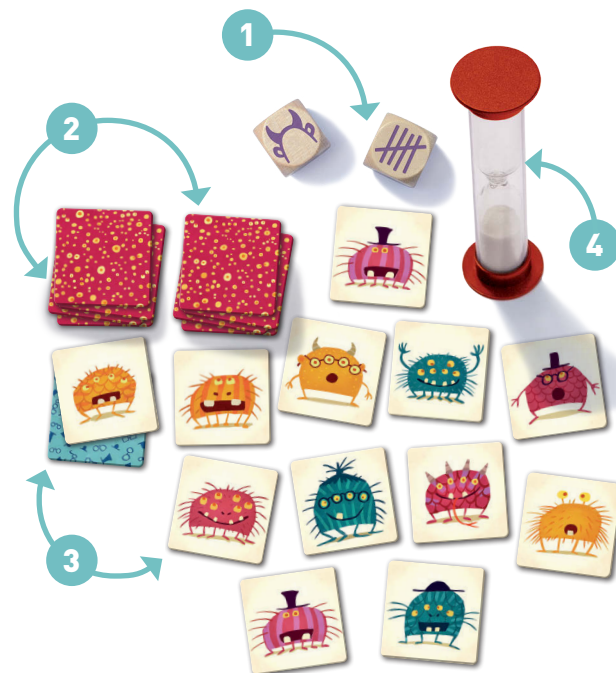
Есть сложность: когда вы описываете внешность монстрика, некоторые приметы упоминать нельзя. Одни монстрики очень стесняются своих больших ног, а другие — своей густой шерстью! Будьте внимательны и не называйте запрещённые приметы.

Победит команда, которая соберёт больше всех пар монстриков.

Состав и подготовка:



- 1 Два деревянных кубика. Кубики задают приметы, которые нельзя называть, когда вы описываете монстрика.
- 2 54 карточки с красной рубашкой. Перемешайте их и положите в две равные стопки лицом вниз. Тут монстрики, которых вы будете описывать.
- 3 54 карточки с синей рубашкой. Разложите их на столе в случайном порядке лицом вверх. Всех монстриков должно быть видно целиком. Тут монстрики, среди которых вы будете искать двойников.
- 4 Песочные часы на одну минуту. Поставьте их рядом с карточками. Постарайтесь описать как можно больше монстриков за минуту и найти их двойников.
- 5 Правила игры — вы их сейчас читаете.



Ход игры

Поделитесь на команды, можно не поровну. В каждой команде должно быть хотя бы два игрока.

Если вы играете вдвоём или втроём, загляните в конец правил: там есть режимы для двоих и троих игроков, а также для игры с маленькими детьми.

Теперь вы можете начинать играть, попутно заглядывая в правила.

Первой ходит команда с самым младшим игроком. Дальше команды ходят по очереди по часовой стрелке.

Решите, кто в вашей команде описывает монстрика: он будет бросать кубики и брать карточку с монстриком. Остальные в команде будут искать его двойника среди карточек на столе.

1. Бросьте два кубика. То, что выпало на кубиках, вам нельзя называть, изображать и показывать на себе, когда вы будете описывать монстрика своей команде. Держите кубики на видном месте, чтобы другие команды следили, не нарушите ли вы правила.

Что нельзя называть, изображать и показывать, а также на вопросы о чём нельзя отвечать:



Размер

Например: толстый монстрик, тонкие ручки, большой рот, маленький, короткий, широкий, худой и так далее.



Цвет

Например: красный, чёрный, зелёный, розовый и так далее.



Шляпа и очки

Например: не носит шляпу, носит очки, круглые очки, плоская шляпа, кепка, цилиндр и так далее.



Количество

Например: две руки, один рог, ни одного зуба, много пальцев, мало глаз, несколько полосок и так далее.



Шерсть и чешуя

Например: лохматый, есть чешуя, нет чешуи, торчат волосинки и так далее.



Полоски и пятнышки

Например: полосатый, в крапинку, с пятнышками, узоры и так далее.



Рога и уши

Например: есть рога, нет ушей, два рога, два уха, ни одного уха, большие рога и так далее.



Руки

Например: без рук, три пальца, согнул руки, поднял руки и так далее.



Ноги

Например: четыре ноги, согнул ноги, длинные стопы, пятки и так далее.



Глаза

Например: большие глаза, четыре глаза, ресницы и так далее.



Рот

Например: открытый рот, закрытый рот, улыбается, говорит «о» и так далее.



Зубы и язык

Например: вынул язык, острые зубы, один зуб, нет зубов, есть клыки и так далее.

2. Переверните песочные часы. Ваша команда должна найти как можно больше двойников ваших монстриков за минуту.

3. Если вы описываете монстрика, возьмите верхнюю карточку из стопки с красной рубашкой. На ней монстрик, не показывайте его никому. Постарайтесь описать своей команде, как выглядит монстрик. Вы можете гримасничать и жестиковать. Можете говорить и показывать всё, кроме примет, выпавших на кубиках. Пока вы описываете монстрика, ваша команда ищет его двойника среди карточек, лежащих на столе. Команда может задавать вам вопросы, а вы можете отвечать, но не упоминайте приметы на кубике. Если вас спрашивают про запрещённые приметы, не отвечайте.

4. Когда команда находит двойника, один из игроков касается его рукой.

Если это двойник, положите рядом с собой его и монстрика, которого вы описывали.

Если монстрики разные, верните монстрика, которого вы описывали, под стопку карточек с красной рубашкой.

5. Время ещё осталось? Возьмите с верха стопки нового монстрика и описывайте его. Кубики перебрасывать не нужно, запрещённые приметы остаются теми же. Продолжайте, пока не закончится минута в песочных часах. Остальные команды внимательно вас слушают. Если вы назовёте запрещённую примету с одного из кубиков, то они могут громко сказать: «Стоп!» Это значит, вам нужно положить под стопку карточек монстрика, которого вы сейчас описывали, и взять с верха стопки нового.

Если игроки не могут договориться, засчитать монстрика или нет, решите спор общим голосованием. Пока голосуете, положите на бок песочные часы, чтобы время игры остановилось. Также можете ввести новое правило, которое ускорит игру: если вы назвали запрещённую примету, сразу передайте ход другой команде.

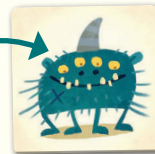
6. Как только минута закончилась, передайте ход следующей команде.

В свой следующий ход поменяйтесь ролями: пусть монстрика описывает другой игрок, а вы ищите двойника. Играйте, пока на столе не закончатся карточки с монстриками-двойниками.

Пример. Играют Алла и Боря в одной команде, Вова и Галя в другой команде. Алла бросает кубики. На одном выпало «Количество», на другом «Рога и уши».



Алла переворачивает часы, берёт монстрика и начинает объяснять: «Мой монстрик зелёного цвета. У него есть волосы, зубы и закрытый рот».



Алла объясняет правильно — в её описании нет чисел, нет ничего про рога и уши. По этим приметам Боря пытается найти двойника и успевает сделать это за минуту. Алла и Боря берут пару монстриков себе.

Теперь ход Вовы и Гали. Вова бросает кубики, выпадают «Цвет», «Зубы и язык».



Вова берёт карточку, переворачивает часы и начинает объяснять: «Мой монстрик **красного цвета**, у него два уха...»



Алла кричит: «Стоп! Ты сказал **«красного цвета»**, а называть цвет нельзя!» Алла права. Вова кладёт карточку с монстриком под стопку. У него ещё осталось время, так что Вова берёт нового монстрика из стопки и описывает уже его.

Как победить

Когда все монстрики-двойники разобраны, сложите карточки своей команды в стопку. Сравните стопки команд. Чья стопка выше всех, та команда победила! Если стопки одинаковые — победили все.

Теперь вы можете попробовать режим игры для маленьких детей, для двоих, троих или для тренировки памяти.

Режим игры для маленьких детей

Вы можете использовать в игре меньше монстриков, один кубик вместо двух или вообще играть без кубика.

Режим игры для двоих

Вы играете в одной команде. Ваша задача — найти всем монстрикам их двойников за минимальное количество кругов. Перед началом каждого круга бросайте кубики, чтобы узнать запрещённые приметы. Каждый круг вы меняетесь ролями — один объясняет, другой ищет.



Сколько кругов вам понадобилось, чтобы найти всех двойников?

- Восемь кругов и меньше. Монстрически! Вы, кажется, выучили всех монстриков наизусть!
- 9–12 кругов. Отличная работа! У вас цепкий взгляд.
- 13–17 кругов. Неплохо! Похоже, вы не впервые встречаете монстрика!
- 18 кругов и больше. Потренируйтесь ещё! Скоро ваш результат станет лучше.

Режим игры для троих

Вы играете в одной команде, но каждый за себя. Каждый круг вы меняетесь ролями по часовой стрелке: один игрок описывает монстрика, два других ищут двойника, и у каждого только одна попытка. Кто первым нашёл и коснулся двойника, забирает себе его карточку. Кто описывал монстрика, оставляет себе карточку с монстриком.

Если игрок коснулся неправильного монстрика, тогда второй игрок пытается найти двойника, но уже без новых подсказок. Если нашёл, забирает карточку себе.

Если оба игрока ошиблись или тот, кто объяснял, использовал приметы с кубиков, уберите монстрика под стопку. В остальном играйте как обычно.

Чья стопка будет выше к концу игры, тот и победил! Если стопки одинаковые — победили все.

Режим для тренировки внимания



В этом режиме вы играете каждый за себя, без часов и кубика. Перемешайте половину карточек с красной рубашкой и положите стопкой лицом вниз. Все карточки с синей рубашкой разложите на столе лицом вверх, чтобы всех монстриков было видно. Ходите по очереди. В свой ход возьмите монстрика из стопки с красной рубашкой и положите на стол, чтобы все могли его видеть. Все одновременно ищут его двойника среди карточек с синей рубашкой. Кто первым нашёл, забирает обе карточки себе. Играйте, пока не закончится вся стопка с красной рубашкой. Победит тот, у кого больше всего карточек.