



МОНСТРИ

Антуан Боза

ДО ШАФИ!

*Що то знову за потвори
Появились о півночі?
Самостійно вийшли з шафи,
Не потрібні їм ключі...
Марширують кімнатами
Шукають хто не хоче спати
Визирають із-під ліжка
Хочуть дітей налякати...*

Дорота Гэллнер

GRANNA

СПІЛЬНА ГРА ДЛЯ НАЙМОЛОДШИХ ПРИБОРКУВАЧІВ МОНСТРІВ

Гра для 1-6 дітей віком 3-8 років

Автор гри: **Антуан Боза** • Малюнки: **Мачей Шимановіч**

Увечері світ виглядає по-іншому. На стінах з'являються таємничі тіні, а під ліжком ховаються страховиська і створіння... Не можеш заснути? Боїшся монстрів? Зіграй і загони їх до шафи!

«МОНСТРИ, ДО ШАФИ!» – спільна гра. Це означає, що гравці замість того, щоби змагатися між собою, єднують свої сили задля подолання монстрів. Вони разом або виграють, або програють.

ВМІСТ КОРОБКИ:

20 карток з монстрами, 10 жетонів з іграшками, 2 жетони анти-Джокера, 3 частини монстра Зебогона, шафа, інструкція.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

- Перемішай картки з монстрами і поклади їх в купу в центрі стола, щоби зверху був малюнок, на якому зображена дитина у ліжку.
- Жетони з іграшками перемішай з жетонами анти-Джокерів. Розклади їх малюнками донизу навколо купи з картками монстрів.
- Поклади 3 частини монстра Зебогона блакитною стороною догори таким чином, щоби монстр був цілим.
- Коробку з відкритою шафою поклади поруч.
- Переверни верхню картку з монстром та поклади її відкритою над ліжком.

Картка з монстром



Зебогон



Ліжко
(перевернуті картки
з монстрами)



Жетони



Шафа





ХІД ГРИ

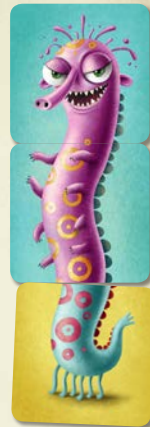
Починає той гравець, який найменше боїться монстрів. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Вони намагаються знайти іграшки, яких бояться монстри, що зібралися навколо ліжка. Кожний монстр боїться тільки однієї іграшки – тієї, що зображена на його картці.

Під час свого руху гравець відкриває один жетон з іграшкою. В залежності від того, який жетон буде відкритий, треба зробити одну з трьох дій:

- 1.** Якщо іграшка збігається з тією, що намальована на картці одного з відкритих монстрів:
 - Гравець каже: «Втікай до шафи, монстре!» та кладе картку цього монстра до шафи в коробці. Коли гравець позбувся останнього з монстрів, розташованих навколо ліжка, з'являється новий монстр! Слід відкрити наступну картку з монстром і покласти її біля ліжка.
 - Жетон з іграшкою поклади назад малюнком вниз, а хід переходить до наступного гравця.

2. Якщо іграшка не злякає жодного з монстрів (тобто її немає на жодній картці з відкритими монстрами):

- Гравець перевертає на другий бік одну з частин монстра Зебогона, починаючи знизу. Після трьох невдалих спроб відкриття належної іграшки, коли з'являється повне зображення монстра Зебогона, навколо ліжка з'являється новий монстр. Тоді слід взяти з колоди нову картку і покласти її малюнком догори на будь-яке вільне місце навколо ліжка: справа, зліва, зверху, знизу (див. стор. 3).
- Жетон з іграшкою слід знову перевернути малюнком вниз: хід гравця закінчується.



3. Якщо гравець відкрив один з жетонів анти-Джoker:

- На жетонах анти-Джoker малюнки зображені на зеленому тлі. Коли їх відкривають вперше під час гри, нічого на відбувається. Жетон слід покласти назад малюнком вниз, та запам'ятати його місцезнаходження, а жодна з частин монстра Зебогона не перевертається. Коли один з цих жетонів перевертають наступного разу, він викликає дії, спрямовані проти гравців.



Шкарпетка

Шкарпетка не лякає жодного з монстрів, а на додаток утворює безлад в спальні! Гравець повинен перевернути її малюнком донизу і поміняти місцями з будь-яким жетоном з іграшкою. Потім слід відкрити наступну частину монстра.



Монстр, вкритий ковдрою

Всі частини монстра Зебогона, **необхідні для появи нового монстра**, слід перевернути та новий монстр одразу вилізе з-під ліжка. Поклади картку нового монстра на одне з 4-х вільних місць навколо ліжка (див. стор. 3).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці виграють, якщо їм вдається загнати всіх монстрів до шафи!

Монстри виграють тоді, коли всі чотири місця навколо ліжка будуть зайняті. Якщо монстри виграють, найкращим виходом буде розіграш наступної партії гри, щоби відігратися.

ВАРІАНТИ

Нижче знаходяться кілька додаткових правил, які допоможуть адаптуватися до віку гравців.

Легка гра для наймолодших гравців

Розіграш відбувається згідно загальних правил, але без монстра Зебогона. Завдяки цьому на столі буде знаходитись тільки один монстр. Програти неможливо! Новий монстр з'явиться тільки тоді, коли старий потрапить до шафи.

Приборкувач монстрів

Це варіант суперництва, в якому гравці змагаються за здобуття титулу приборкувача монстрів. Правил такі самі, як в початковій грі з однією відмінністю: після того, як гравець відправив монстра до шафи, він кладе його перед собою. Після закінчення гри гравці підраховують, скільки монстрів подолав кожен з них. Той, хто злякав найбільшу кількість монстрів, отримує титул Приборкувача монстрів і виграє. У випадку нічиєї виграють всі.

МОНСТРИ
Антуан Боза
ДО ШАФИ!

Дорогий покупцю!

Наші ігри комплектуємо з особливою ретельністю.

Однак якщо трапиться якийсь брак (за що наперед просимо Вашого вибачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть на адресу: ТОВ «Бельвіль» вул. Боткіна, 4 оф. 54 м. Київ Україна

Можеш відправити рекламу на електронну адресу: service@granna.pl.

Місце і дата покупки:

Відсутні елементи:

Ім'я, прізвище,
адреса:

E-mail адреса:

Ласкаво просимо, заходьте до нас на Facebook: www.facebook.com/grannagry

Виробник: GRANNA Sp. z o.o.,
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, Polska
ООО ГРАННА, ул. Ксенця Земовита 47, 03-788
Варшава, Польша

Дистриб'ютор: ТОВ «Бельвіль»
вул. Боткіна, 4 оф. 54 м. Київ Україна
www.belleville.net.ua e-mail bville@bville.kiev.ua

Авторське право: Le Scorpion Masqué 2009
www.scorpionmasque.com



08177/3

GRANNA