

MONSTRO ДВИЖ



«МОНСТРОДВИЖ» ПРАВИЛА

Состав: карты — 64 шт.
кубик
правила игры

Количество игроков: от двух человек

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре может принимать участие 2 человека и более (в зависимости от режима игры)

Тщательно перемешайте карточки с персонажами и сложите в одну колоду в центре стола рубашкой вверх.

В зависимости от выбранного режима прочитайте соответствующие правила.

ХОД ИГРЫ

Всего в игре 7 режимов. Далее мы подробно рассмотрим каждый из них.

Режим № 1. КТО КОГО?

2–4 игрока

Данный режим — вариация игры «Камень, ножницы, бумага»

1. Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по 5 карт в закрытую. Остальные карты оставьте в колоде рубашкой вверх.
2. Раздайте каждому игроку памятку «Кто кого?».
3. Все игроки выбирают из пяти своих карт одну и выкладывают ее одновременно лицом вверх перед собой.
4. С помощью памятки определяется победитель.
5. Если победителя определить не удалось, выложите еще по одной карте.
6. Если победителей несколько, они кричат «Кошмарики!». Кто первый крикнул, тот и победил.
7. Сыгранные карты забирает победитель.
8. Доберите из общей колоды карты, чтобы у каждого было по 5 карт.
9. Когда карт в колоде не останется, игра заканчивается. Победителем становится тот, у кого больше всех карт.

Режим № 2: БУ!

От двух игроков

1. Раздайте все карты поровну.
2. Игроки не смотрят карты, а кладут их рубашкой вверх в стопку перед собой.
3. Поместите на стол памятки «БУ!». Это подсказки для игроков.
4. Начиная с игрока, который страшнее всех изображает привидение, и далее по часовой стрелке, игроки по очереди говорят по одному слову в том порядке, как написано в памятке, и одновременно выкладывают лицом вверх в центр стола верхнюю карту из своей стопки так, чтобы остальные игроки видели, что изображено на карте.
 - Если названное слово и изображение на карте не совпали, ничего не происходит. Ход переходит к следующему игроку.
 - Если то, что сказал игрок, и то, что изображено на выложенной карте, совпало, нужно как можно скорее ударить по колоде в центре стола. Тот, кто ударил последним, забирает себе все карты из общей колоды

и кладет под низ своей стопки. Далее проигравший называет слово, начиная с начала списка, т. е. со слова «Дракула», и выкладывает новую карту.

- Если игрок, называя слово, ошибся (например, сейчас нужно было говорить «Дракула», а игрок сказал «Оборотень»), то он забирает всю колоду в центре стола.
- Если игрок выполнил ошибочное действие, например, ударил по колоде, когда не нужно, или не выполнил действие, когда нужно было, он также забирает себе все выложенные карты.

ВНИМАНИЕ!

- ✓ Если название карты «Монстр Франкенштейна» совпало с изображением, нужно выставить руки вперед как зомби и выкрикнуть: «БУГАГАШЕНЬКИ!», а затем быстро хлопнуть по карте в центре стола.
- ✓ Если название карты «Оборотень» совпало с изображением, нужно прорычать, завить на луну, а затем быстро хлопнуть по карте в центре стола.

Тот, кто первым избавился от всех карт в своей стопке, становится победителем игры!

Остальные участники продолжают игру, пока не останется только один игрок с картами на руках. Он становится проигравшим.

Режим № 3: В ПОИСКАХ НЕВИДИМКИ

2–7 игроков

1. Уберите из колоды 9 карт «Невидимка». Одну карту замешайте в колоду.
2. Раздайте карты поровну всем игрокам на руки. Показывать остальным свои карты нельзя!
3. Первым ходит игрок, который лучше остальных умеет прятаться (вы даже можете сыграть несколько раз в прятки, чтобы это выяснить). Далее ход идет по часовой стрелке. Первый игрок тянет в закрытую карту с руки игрока слева. Если у него есть такая же карта, он скидывает обе эти карты (пару). Скинутые карты больше не участвуют в игре.

4. Далее то же самое делает следующий игрок.
5. Если игрок вытянул у соседа слева карту «Невидимка», то она остается у него на руках до тех пор, пока ее не вытянет другой игрок, или до конца игры.
6. Игра заканчивается, когда игроки сбросили все карты, кроме карты «Невидимка». Тот, у кого осталась карта «Невидимка», — проигравший. В наказание всю следующую игру он должен сам стать невидимкой — накрыться покрывалом и разговаривать шёпотом.

Режим № 4: МОНСТРОПСИХОДЕЛ

от двух игроков

1. Выложите на стол по одной карте каждого типа (Дракула, Оборотень, Невидимка, Монстр Франкенштейна, Мумия) в один ряд лицом вверх в свободном порядке.
2. Остальные карты сложите на столе рубашкой вверх в одну колоду так, чтобы они не мешали игре.

3. Поставьте фишку под крайней левой картой. Это может быть любой предмет, который можно двигать.
4. Чтобы понять, на какое количество ходов двигается фишка, бросьте кубик. Если значение, выпавшее на кубике, превышает количество оставшихся справа карт, то фишка от крайней правой карты перемещается к крайней левой и продолжает движение.
5. Если под картой, у которой остановилась фишка, уже есть карты, игрок на память перечисляет их, начиная с верхней. Другой игрок может проверить его, просмотрев данную колоду.
6. После этого игрок вытягивает верхнюю карту из колоды, озвучивает ее всем игрокам, а затем кладет под низ колоды, у которой стоит фишка.
7. Если кроме основной карты других пока нет, то ничего перечислять не нужно. Если игрок ошибся, перечисляя карты в стопке (назвал не в том порядке, добавил лишние карты или какие-то забыл упомянуть), он забирает всю стопку карт, у которой стоит фишка, кроме верхней (основной) карты.

8. Игра продолжается до тех пор, пока в колоде не закончатся карты. Далее участники подсчитывают карты, которые набрали в течение игры. Тот, у кого меньше всего карт, победил!

Режим № 5: ОБОРОТЕНЬ ДОГОНЯЕТ!

2–5 игроков

1. Выберите из колоды по одной карте каждого типа: Дракула, Оборотень, Невидимка, Монстр Франкенштейна, Мумия. Выложите их горизонтально в один ряд лицом вверх.
2. Оставшуюся колоду перемешайте. Отсчитайте 7 случайных карт и выложите их вертикально в один ряд рубашкой вверх. Получившийся вертикальный ряд — это путь, вдоль которого будут двигаться остальные карты. Одна карта = одна клетка.
3. Каждый игрок выбирает для себя одного персонажа (например, «Дракула»). Если играют двое, каждый выбирает двух персонажей. Менять персонажей в ходе игры нельзя. Задача игрока — довести своего персонажа

до финиша, т. е. до карты №7 в вертикальном ряду.

4. Раздайте каждому игроку по 3 карты на руки.
5. В свой ход игрок разыгрывает две карты из трех. Карты на руках отвечают за действия персонажей в горизонтальном ряду. Одна карта конкретного персонажа = один ход этого персонажа, т. е. игроки могут ходить любыми персонажами, даже не своими. Игрок сам решает, какой картой и как походить (вперед или назад).

ПРИМЕР. *На руках у игрока есть две карты «Дракула» и одна карта «Мумия». У игрока есть 3 варианта хода:*

- *пододвинуть карточку «Дракула» на 2 хода вперед или назад;*
- *пододвинуть «Дракулу» на 1 ход вперед, а «Мумию» — на 1 ход назад, или наоборот;*
- *пододвинуть на 1 ход вперед или назад и «Дракулу», и «Мумию».*

6. Все разыгранные карты уходят в отдельную колоду сброса.

7. Когда все игроки сделали ход, открывается одна из семи карт в вертикальном ряду. Подвиньте на один ход ту карту вперед, изображение которой совпадает с только что открытой картой. Если все 7 карт открыты, сбросьте эти карты и выложите 7 новых карт из колоды рубашкой вверх.
8. После своего хода игроки добирают до трех карт из колоды. Если колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.
9. Игра заканчивается, когда одна из пяти карт доберется до финиша (седьмая карта вертикального ряда). Тот, кто это сделал, — победил!

Режим № 6: А ТЫ ТОЧНО ФРАНКЕНШТЕЙН?

от трех игроков

1. Перемешайте колоду и раздайте все карты поровну между игроками.
2. Первым ходит игрок, который раздавал карты. Он кладет на стол любое количество карт (но не менее двух) рубашкой вверх и назы-

вает какое-нибудь достоинство карт. Например, «Оборотень». Этим он утверждает, что на всех картах, которые он только что положил, изображен «Оборотень». Следующий за ним по часовой стрелке игрок имеет две возможности.

- Сказать «верю» и добавить на стол некоторое количество карт, объявив их тоже «Оборотень».
- Сказать «не верю» и проверить одну карту из тех, которые выложил предыдущий игрок. Если при проверке выявилась ложь, то все карты, лежащие к этому моменту на столе, забирает игрок, чьи карты не прошли проверку. Если же проверка прошла успешно, то игрок, проверяющий карты, забирает всю стопку себе.

Если игрок добавил карты, то ход переходит к следующему игроку, который имеет вышеназванные две возможности. Иначе вскрывается для проверки одна из карт, только что выложенных предыдущим игроком. Карты, выложенные предыдущими игроками, не проверяются.

Если в результате проверки карты забрал предыдущий игрок, то ходящий игрок заново выкладывает карты и объявляет их достоинство. Если же карты забрал проверяющий, то ход переходит к следующему игроку.

Если у игрока на руках оказывается 5 карт одного персонажа, он может в свой ход скинуть их в сброс, а после этого выложить карты.

Побеждает тот игрок, у которого быстрее всех на руках не остается карт.

Режим № 7: ПОЙМАТЬ МОНСТРА

2–6 игроков

1. Перемешайте колоду. Раздайте каждому игроку по 4 карты (3 карты, если играют двое). Игроки должны посмотреть свои карты, запомнить и выложить их в ряд перед собой рубашкой вверх. Подсматривать эти карты больше нельзя. Затем каждому игроку раздается в открытую еще одна карта — это его роль (в начале игры не должно быть бо-

лее двух одинаковых ролей). Остальная колода кладется в центр стола.

2. Задача игрока — собрать 4 карты выпавшей ему роли.
3. В каждый свой ход игрок бросает кубик и ходит в соответствии с цифрой, выпавшей на кубике.

1 — Замена роли. Возьмите карту из колоды. Это ваша новая роль. Скиньте предыдущую роль в сброс. Брать карту можно только один раз, даже если вы вытащили ту же роль.

2 — Обычная замена. Возьмите карту из колоды, посмотрите и запомните ее. А затем положите ее вместо одной из четырех своих карт. (Подсматривать убираемую в сброс карту нельзя!)

3 — Дополнительная замена. Возьмите 2 карты из колоды, посмотрите и запомните их. А затем замените ими любые 2 свои карты, кроме роли. (Подсматривать убираемые в сброс карты нельзя!)

4 — Обычная замена. Возьмите карту из колоды, посмотрите и запомните ее. А затем

положите ее вместо одной из четырех своих карт. (Подсматривать убираемую в сброс карту нельзя!)

5 — Обычная замена. Возьмите карту из колоды, посмотрите и запомните ее. А затем положите ее вместо одной из четырех своих карт. (Подсматривать убираемую в сброс карту нельзя!)

6 — Обмен с соперником. Обменяйтесь одной своей картой с любым другим игроком. Посмотрите новую карту и выложите ее перед собой. Карту, которую вы отдали другому игроку, смотреть нельзя.

4. Если карты в колоде закончились, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.
5. Когда игрок уверен, что собрал 4 карты своей роли, — он вскрывается. Если оказывается, что игрок ошибся, он кладет дополнительную пятую карту из колоды. Игра продолжается. Теперь ему надо собрать 5 карт одной роли. Побеждает тот, кто первым соберет у себя необходимое количество карт одной роли.

