

СЛЕДИ ЗА
ТОТЕМАМИ!

ИГРА
3

Монстры, НА СВОБОДУ!

Живут ли монстры в твоём домике? Следи за цветом и тотемом каждой карточке: только так ты сможешь освободить всех монстров!

Все игроки берут одинаковое количество карточек и кладут внутрь своего домика.

- 2 игрока: по 35 карточек каждому (Внимание! Карточки могут переполнить твой домик!)
- 3 игрока: по 23 карточки каждому
- 4 игрока: по 17 карточек каждому

Теперь можно начинать игру – с самого младшего игрока и продолжая по часовой стрелке. Первый игрок берёт одну из своих карточек, кладёт её на игровое поле лицевой стороной вверх и завершает ход. Теперь очередь второго игрока перевернуть карточку и положить её на игровое поле: если её рамка того же цвета или если на ней изображён тот же тотем, что и у противника (бутылочка, летучая мышь, тыква или паук), игрок может сыграть вничью. Он кладёт карточку со своим монстром на ту, против которой он играет, и может выложить ещё одну, таким образом меняя значение активной карточки, и продолжает выкладывать карточки на игровое поле (карточки таким образом могут образовывать башню монстров!)



В ЭТОМ СЛУЧАЕ АКТИВНЫЙ ИГРОК ИМЕЕТ ПРАВО ПОЛОЖИТЬ СВОЮ КАРТОЧКУ СВЕРХУ И ВЗЯТЬ ЕЩЁ ОДНУ, ТАК КАК ОНА ИМЕЕТ ТОТ ЖЕ ЦВЕТ РАМКИ, ЧТО И У ПОСЛЕДНЕЙ ОТКРЫТОЙ КАРТЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.



В ЭТОМ СЛУЧАЕ АКТИВНЫЙ ИГРОК ИМЕЕТ ПРАВО ПОЛОЖИТЬ СВОЮ КАРТОЧКУ СВЕРХУ И ВЗЯТЬ ЕЩЁ ОДНУ, ТАК КАК НА НЕЙ ИЗОБРАЖЁН ТОТ ЖЕ ТОТЕМ, ЧТО И ПОСЛЕДНЯЯ ОТКРЫТАЯ КАРТОЧКА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.



Ход завершается, когда игрок возьмёт карточку с другим цветом рамки или тотемом, отличным от того, который выложен на столе. Игрок, который первым выпустит из своего домика всех монстров (и первым избавится от своих карточек!), побеждает. P.S. ВОЛШЕБНОЙ КАРТОЧКЕ МОЖНО ПРИСВОИТЬ ЛЮБОЕ ЗНАЧЕНИЕ!

ПРИМЕР: Игрок, у которого есть ВОЛШЕБНАЯ карточка, может объявить, например: "Моя Волшебная карточка работает как карточка с жёлтой рамкой и тотемом паука!"

В ЭТОТ МОМЕНТ СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК МОЖЕТ ВЫИГРАТЬ КАРТОЧКИ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ, ЕСЛИ ОН ПОЛОЖИТ СВЕРХУ КАРТОЧКУ С ЖЁЛТОЙ РАМКОЙ И/ИЛИ ТОТЕМОМ ПАУКА.

Улица МОНСТРОВ

4+

kids
LOVE
MONSTERS

Игра на ВНИМАНИЕ, ЛОГИКУ и ПАМЯТЬ



EAC

Art. R82704

©Liscianigiochi S.p.A.
Via Ruscitti 16
Zona Industriale - S. Atto
64100 Teramo - ITALY

КТО БОИТСЯ... МОНСТРОВ?

Игры **KIDS LOVE MONSTERS** основаны на простом осознании одного из известных фактов, который наша культура продолжает недооценивать: детей привлекает всё странное и удивительное, порой противоречащее законам природы. Короче говоря, дети любят всё необычное! Отсюда Монстры. Возможно, вы об этом не знали, но слово "монстр" не всегда означало что-то негативное: ведь "monstrum" на латыни означает "необыкновенно выглядящее существо"! Вы подумаете, но ведь монстры могут пугать детей! И это правда. Но это же лежит в основе привлекательности. Именно этот страх, как ничто другое, пробуждает любопытство и воображение у детей (и не только детей), и стимулирует проявление эмоций. В **KIDS LOVE MONSTERS** мы не пытаемся прогнать Монстров, а создаём для них их собственный причудливый мир. В нём говорят на их языке, там Монстры становятся для детей товарищами по играм, что делает их удивительными звёздами множества весёлых вдохновляющих и обучающих заданий! Весело и очень познавательно. Но, подождите – есть ещё кое-что: Наши Монстры (простите, мы действительно влюблены в этих очаровательных существ) – это не просто увлекательная среда, с помощью которой можно создавать образовательные материалы. Монстры представляют собой ценность сами по себе, в той степени, в которой они питают детское воображение, придают ему форму и воплощают в жизнь. Они учат детей искать и видеть возможности за пределами внешности, помогают познакомиться с культурным разнообразием и показывают новые способы мышления – образного и креативного. Монстры дают детям возможность выразить через них свои качества и эмоции, которым не всегда отводится достаточно места и внимания в нашем обществе. Поэтому мы говорим: да здравствуют шестиглазые, пятиногие, трёхголовые и похожие на желе существа! И кто знает, может быть, наблюдая за игрой детей, даже взрослые смогут заново открыть для себя что-то важное и давно забытое!

Состав набора: 64 карточки мемори, 6 волшебных карточек,
4 трёхмерных домика
Рекомендуемый возраст: 4+.
Количество игроков: от 2 до 4

СОБЕРИТЕ
ДОМИКИ!



ИГРА

ИГРА 1 МОНСТРЫ Мемори



Найди монстрам пары! Тренируй свою память и никогда не теряй концентрацию: только так твой домик наполнится милыми монстрами!

Соберите четыре домика улицы Монстров. Каждый игрок выбирает один из них. 70 смешанных карточек (то есть, карточки монстров и **ВОЛШЕБНЫЕ** карточки) кладутся лицевой стороной вверх на игровое поле, образуя 10 рядов по 7 карточек. Дети смотрят на них в течение 30 секунд, а затем переворачивают. Начиная с самого младшего игрока и продолжая движение по часовой стрелке, каждый игрок переворачивает по две карточки. Если ему удаётся найти пару одинаковых карточек, игрок забирает эти карточки, кладёт их в свой домик и переворачивает ещё две. Игрок, у которого после того, как карточки на столе закончились, будет наибольшее количество карточек в домике, побеждает.



ИГРА 2 БУ!

Все знают, что монстры тоже могут видеть в темноте, и чем больше у них глаз, тем лучше они видят! Тебе нужно выиграть наибольшее количество карточек, но... будь внимателен! Для этого у твоего монстра должно быть больше глаз, чем у других!

Все игроки берут одинаковое количество карточек и кладут внутрь своего домика.

- 2 игрока: по 35 карточек каждому (Внимания! Карточки могут переполнить твой домик!)
- 3 игрока: по 23 карточки каждому
- 4 игрока: по 17 карточек каждому

Первый игрок берёт одну из своих карточек, кладёт её на игровое поле лицевой стороной вверх – ход завершён. Теперь очередь второго игрока перевернуть карточку: если у его монстра больше глаз, чем у того, который изображён на карточке, лежащей на столе, он выигрывает карточку. Игрок забирает обе карточки, кладёт их рядом со своим домиком и завершает свой ход. Если же у его монстра такое же количество глаз или меньше, игрок кладёт карточку со своим монстром на ту, против которой он играет, и завершает свой ход, таким образом меняя значение активной карточки. Теперь очередь следующего игрока и так далее. Тот, кто выиграл наибольшее количество карточек в конце, побеждает.

В игре "БУ!" **ВОЛШЕБНАЯ** карточка – самая сильная: она позволит тебе забрать все открытые карты на игровом поле! (Если **ВОЛШЕБНАЯ** карта была вытянута и положена лицевой стороной вверх в начале игры, её необходимо снова смешать с остальной колодой!)

