

ПРАВИЛА ИГРЫ

# Чердачный МОНСТР

Четвёрка добрых призраков давным-давно облюбовала заброшенный особняк на холме у старого кладбища. В свободное время привидения в шутку пугают местных жителей и устраивают жуткие вечеринки. Один из гостей такой вечеринки — Монстр из потустороннего мира, — выгнал призраков, заперся в их доме и играет в приставку на чердаке. Помоги друзьям-призракам найти ключи от чердака, одолеть монстра и вернуться домой!



Сканируйте QR-код  
или ищите видеоправила на Youtube  
#чердачныймонстр #космоправила

## Состав игры



- А** Коробка-особняк
- Б** 4 фигурки привидений
- В** 14 тайлов леса
- Г** 14 тайлов кладбища
- Д** 4 каменных тайла
- Е** 4 жетона с особняком
- Ж** 4 жетона ключей
- З** 2 игровых кубика
- И** 9 кристаллов силы
- К** Сборная рамка поля

## Цель игры

Чердачный Монстр — командная игра! Участникам нужно объединить свои силы, чтобы попасть на чердак и одолеть Монстра. Для этого нужно найти ключ от чердака в одной из комнат особняка. Но комнаты заперты, а ключи от них разбросаны где-то в лесу и на кладбище.

## Подготовка к игре

- 1.** Вложите дно коробки в её фронтальную часть.
- 2.** Поставьте коробку вертикально, чтобы чердак с монстром оказался самой верхней комнатой в особняке.
- 3.** Разделите все тайлы по типам (лес, кладбище, каменные) на 3 кучки, переверните их лицом вниз и перемешайте тайлы каждого из типов по отдельности.
- 4.** Разместите рамку поля перед коробкой, как показано на картинке справа.
- 5.** Выложите жетоны взакрытую внутрь рамки поля, как показано на картинке справа, по 3 или 4 тайла в ряд. Сторона рамки с надписью «Вход» должна прилегать к коробке, с «Старт» — располагаться на противоположном конце стола.
- 6.** Если вы играете втроём, откройте 4 любых тайла леса или кладбища (но не каменные тайлы). Если вы играете вдвоём, откройте 6 любых тайлов леса или кладбища (но не каменные тайлы).
- 7.** Переверните жетоны с особняком лицом вниз, перемешайте их и выложите по одному во все крайние комнаты первого и второго этажей особняка. Не подсматривайте!
- 8.** Разместите фигурки привидений (по количеству игроков) на надписе «Старт».
- 9.** Определите первого игрока любым удобным вам способом. Например, пусть первым ходит самый младший игрок. Или тот, кто знает самую страшную историю о призраках. **Вы готовы начать!**



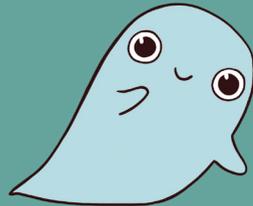
## Как играть

Игра будет состоять двух фаз: фазы поиска и фазы сражения.

В фазе поиска игроки вместе ищут на поле ключи от комнат особняка, накапливают силу и пытаются попасть на чердак.

В фазе сражения — тратят накопленную силу и пытаются одолеть Монстра.

Сначала все игроки проходят первую фазу игры, потом все вместе проходят вторую.



### Фаза поиска

В этой фазе цель игроков — перемещаясь по полю, найти ключи от комнат особняка и попасть в здание (попасть в здание можно без ключей). Ключи спрятаны на обратной стороне некоторых тайлов. Всего есть 4 ключа, каждый из которых может открыть только одну комнату особняка.

Фаза может состоять из нескольких раундов.

В течение Фазы поиска вы сможете найти кристаллы Силы, которые помогут вам одолеть Монстра во второй фазе игры.

**ВАЖНО:** чем дольше длится эта фаза, тем больше сил накапливает Монстр, и тем сложнее будет его победить!



## Ход игрока

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки будут выполнять свои ходы. В свой ход каждый игрок:

1. Бросает 2 кубика (обязательное действие).
2. Выполняет выпавшие на кубиках действия поочередно (необязательное действие) и применяет эффект тайла, если это возможно (обязательное действие).
3. Ход передаётся следующему игроку, сидящему слева (по часовой стрелке).

Описание тайлов и их эффектов вы найдёте дальше.

Выполнение выпавших на кубике действий не является обязательным. Можно сделать оба действия, можно — только одно, а можно не делать ни одного.

Применение эффекта тайла — обязательно, если возможно. Эффекты тайлов, дающих игрокам ключи от комнат и кристаллы силы могут использоваться только один раз за игру. Второй раз применить эффект такого тайла вы не сможете.

## Окончание раунда

Раунд заканчивается, когда каждый из игроков сделает по одному ходу.

1. Вместе выберите всей командой один из открытых тайлов поля **А** и поместите его на чердак особняка **Б**. Тайл обязательно должен быть открытым, и на нём не должно быть призраков.

Если таких тайлов нет — Монстр не получает тайл в конце этого раунда.

Так Монстр будет с каждым раундом становиться сильнее. Во второй фазе количество тайлов на чердаке станет уровнем его силы.

2. Новый раунд начинает тот же игрок, что начинал первый раунд.



## Эффекты тайлов

На каждом тайле игрового поля скрыт особый эффект.

Некоторые эффекты срабатывают при открытии тайла («Открытие»), для срабатывания других необходимо находиться/остановить движение на тайле («Остановка»).

- Если игрок открыл тайл, на котором он не находится, то срабатывает эффект «Открытие».
- Если игрок переместился по полю (из-за действия или эффекта тайла) и остановился на открытом тайле, то он применяет его эффект «Остановка».
- Если игрок открыл закрытый тайл, на котором он стоял, то он применяет к своей фигурке оба эффекта (и «Открытие», и «Остановка»).
- Если один из игроков открыл тайл, на котором находится фигурка другого игрока, то к стоящей на нём фигурке тут же применяются оба эффекта (и «Открытие», и «Остановка»).



### Ключ

**Открытие:** выложите на тайл соответствующий изображению ключ.

**Остановка:** игрок забирает с него ключ, который сразу становится доступен всем игрокам. Оба эффекта тайла можно использовать только раз за игру.



### Сила

**Открытие:** выложите на тайл соответствующий по цвету кристалл силы.

**Остановка:** игрок забирает с него кристалл силы. Кристаллы силы помогут вам справиться с Монстром во второй фазе игры. Оба эффекта тайла можно использовать только раз за игру.



### Переворот

**Открытие:** ничего не происходит.

**Остановка:** игрок переворачивает любой тайл поля независимо от расстояния до него и типа.



### Ход

**Открытие:** ничего не происходит.

**Остановка:** игрок может пройти дополнительно на один или два тайла в любую сторону.



### Катапульта

**Открытие:** игрок выбирает в какую сторону направить стрелку катапульти.

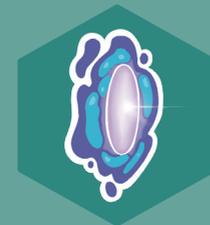
**Остановка:** игрок перемещает свою фишку по направлению стрелки прямо до границы поля.



### Ловушка

**Открытие:** ничего не происходит.

**Остановка:** игрок, оказавшийся на этом тайле, попадает в ловушку и обязан остаться на ней. С ловушки нельзя уйти, пока она не будет деактивирована любым игроком. Для этого достаточно перевернуть тайл рубашкой вверх. Игрок находящийся в ловушке всё ещё может кидать кубики.



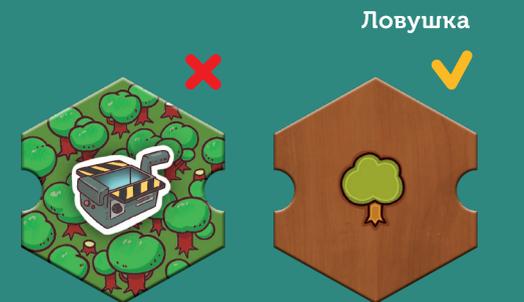
### Портал

**Открытие:** ничего не происходит.

**Остановка:** игрок перемещается в любой другой открытый портал по своему выбору. Портал не работает, пока не открыт хотя бы ещё один портал. Начиная свой ход на открытом портале, игрок не может его использовать.



Катапульта



Ловушка



Портал

## Символы на кубиках



**КРЕСТИК:** Нет действия — вы не можете использовать этот кубик для действий в этом ходу.



**ПЕРЕВОРОТ:** Переверните один любой соседний с вашей фигуркой тайл, либо тот, на котором находится фигурка игрока.



**ШАГ/ПЕРЕВОРОТ:** Можете перевернуть соседний тайл (открытый или закрытый) ИЛИ переместиться на любой соседний тайл.



**ПЕРЕВОРОТ ЛЮБОГО ТАЙЛА:** Можете перевернуть один любой тайл поля независимо от расстояния до него.

**Важно:** Переворачивать тайл можно любой стороной. Если тайл открытый — его можно перевернуть и сделать обратно закрытым. Это — отличный способ деактивировать ловушку или тайл, который Вам мешает.

**Важно:** Соседним считается любой тайл, ребро которого соприкасается с ребром тайла, на котором стоит фигурка вашего привидения.



**ШАГ:** Переместите свою фигурку призрака на один шаг на любой соседний тайл (открытый или закрытый).

**Важно:** перемещение может заканчиваться на тайле с фигуркой другого игрока.

**Важно:** соседним считается любой тайл, ребро которого соприкасается с ребром тайла с фигуркой игрока.

Переворот



Шаг



**Важно:** Сделать первый шаг со старта можно только на два тайла, прилегающих к старту по центру.



## Как попасть в особняк и перемещаться внутри

В одной из 4 комнат особняка спрятан ключ от чердака, где находится Монстр.

Попасть в особняк может игрок, находящийся на одном из каменных тайлов (ближайших к особняку). Для этого нужно сделать шаг внутрь коридора особняка — центральной комнаты первого этажа.

Любой из игроков может сделать это в рамках своего хода, просто используя действие или , выпавшее на одном из кубиков в начале его хода и только в случае, если он не потратил эти действия в этом ходу.

Выйти из особняка можно по тем же правилам.

**Важно:** внутри особняка может находиться любое количество игроков! Добытые на поле ключи являются общими и даже один игрок может открыть все комнаты, ключи от которых были найдены.

### Пример:

В начале хода игрок бросил кубики, и ему выпало: и . Он сделал два шага, но войти в особняк пока не может, так как он потратил все свои действия. Если в следующем ходу ему выпадет хотя бы одно действие или , то он сможет переместить свою фигурку внутрь коридора первого этажа.





Чтобы переместиться из коридора первого этажа в одну из комнат на втором этаже, игроку необходимо сначала подняться на второй этаж (потратив действие), и потом переместиться в выбранную комнату (только если игроки смогли найти ключ от неё).



**Важно:** фаза заканчивается сразу после нахождения ключа от чердака! Игроки, не сделавшие свои ходы в текущем раунде, теряют эти ходы!

Переместиться из коридора первого этажа можно:

- В коридор второго этажа (в свой ход). На такое перемещение надо потратить действие или . Таким же образом можно спуститься со второго этажа на первый.
- В любую из комнат, если у вашей команды (у любого из игроков) есть ключ от выбранной комнаты. На открытие комнаты действие не тратится, но сделать это может только игрок, находящийся в особняке и только в свой ход.
- Если комната находится на другом этаже (не на том, где стоит ваша фигурка призрака), то на перемещение необходимо будет потратить действие или , а на открытие комнаты действие не тратится.

**Важно:** соответствие ключа и комнаты можно понять, посмотрев на оформление комнат.

Чтобы попробовать найти ключ от чердака, игроку после открытия комнаты нужно открыть жетон особняка, лежащий на полу комнаты. Если на обратной стороне жетона ключ не нарисован — его надо искать в одной из оставшихся комнат.

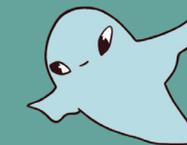
Как только любой из игроков находит ключ от чердака, фаза поиска заканчивается и начинается фаза сражения.

**Важно:** в конце фазы вы не добавляете Монстру тайл на чердак!

## Фаза сражения



В этой фазе все игроки вместе пытаются выпроводить Монстра с чердака.



Чтобы попытаться сразиться с Монстром и освободить особняк:

1. Достаньте скопившиеся на чердаке тайлы: они будут составлять силу монстра.
2. Отнимите от этой силы столько тайлов, сколько кристаллов силы вы собрали.



3. Каждый из участников, начиная с первого игрока, по очереди бросает 2 кубика. — это промах, за любой другой результат броска кубика отнимайте от силы монстра по одному тайлу.
4. Если после того, как все игроки сделали по одному броску кубиков, на чердаке у Монстра не осталось тайлов — вы смогли выгнать его с чердака!
5. Если у Монстра на чердаке остался хотя бы один тайл после того, как каждый игрок сделал по одному броску 2 кубиков, то в этот раз вам не удалось прогнать Монстра с чердака. Попробуйте ещё раз!

## Усложнённый режим игры

Если сражение с Монстром далось вам слишком легко, попробуйте сразиться с Монстром по другим правилам: в фазе сражения считайте каждый тайл с символом за два. Чтобы убрать такой тайл игроку необходимо два успешных броска кубика.



## Создатели игры

Автор игры: Басанг Бордаев

Иллюстратор: Сюн Ефимова

Соавторы: Максим Верещагин, Мария Ермилова,  
Дарья Мартыщук, Дарья Устинова, Елизавета Мишина

Проект-менеджер: Басанг Бордаев

Продакшен-менеджеры: Сергей Морозов и Андрей Незнамов

Дизайнер: Юлия Шубова

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Главный редактор: Максим Верещагин

Директор по развитию: Дмитрий Калмыков

Арт-директор: Виктор Забурдаев

Руководитель маркетинга: Владимир Эделев

COSMO  
DROME  
GAMES

[www.cosmodrome.games](http://www.cosmodrome.games)