

# МОНСТРЫ



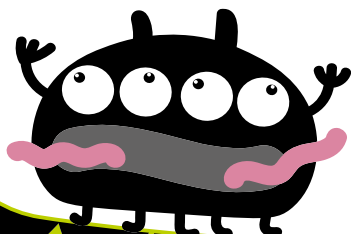
## В ТАЙНСТВЕННОМ ЗАМКЕ

Сверхъестественная игра



# 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 прогонять 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

Игровое поле, 3D-замок, который нужно собрать,  
4 фишки монстра, 4 подставки для карт, кубик,  
пластиковый череп

Рекомендуемый возраст: 5+      Количество игроков: от 2 до 4

**ВРЕМЯ  
ИГРЫ  
30 минут**



# ИГРА

На краю обитаемого мира есть Загадочный лес, где всегда темно. Это дом монстров, вампиров, оборотней и других устрашающего вида существ.

На них, конечно, ужасно смотреть, но на самом деле они такие же, как мы: они могут быть нежными или грубыми, застенчивыми или болтливыми, серьезными или мечтательными ... и есть они - "Несносная четверка".

Это четыре неугомонных маленьких монстра, которые смеются, шалят, что-то роняют, и постоянно умудряются попасть в неприятности.

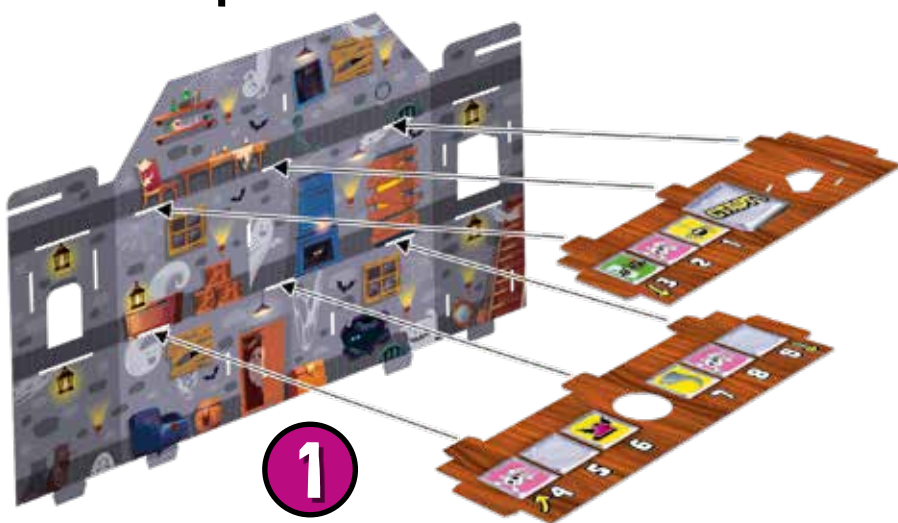
Вообще-то, когда они сами по себе, они обычные маленькие монстры. Но когда двое или трое из них собираются вместе (не говоря уже о том, что происходит, когда в сборе все четверо!), они чувствуют себя такими сильными и смелыми, что забывают обо всех опасностях и как обычно попадают в беду.

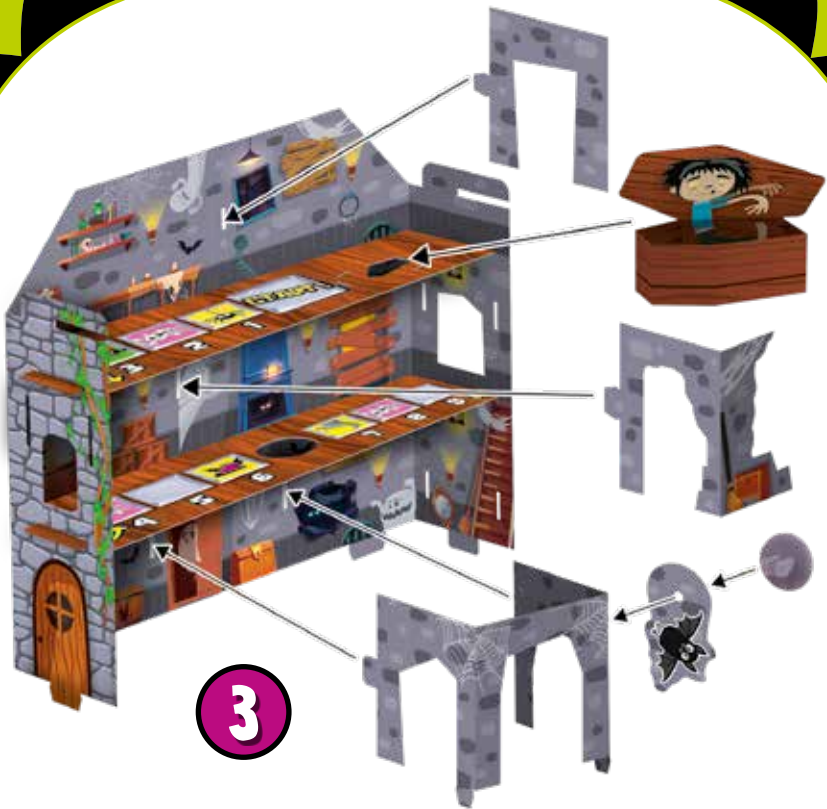
Что они сделали на этот раз? Они добрались до Таинственного замка, пугающего места, куда никто никогда не осмеливался ступить. Говорят, там полно скелетов и катающихся черепов! Проникнуть туда казалось для них забавным. Только вот, оказавшись внутри, они почувствовали настоящий страх и поняли, что в Замке водятся привидения! Выбраться оттуда будет не так-то просто. Теперь всё зависит от вас - помогите маленьким безобразникам!

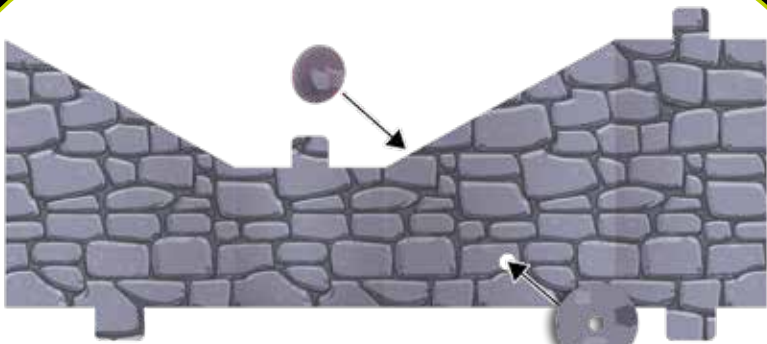
**Может быть, после того, как монстрики перепугались, они, наконец, научатся вести себя спокойнее!**

# Перед НАЧАЛОМ ИГРЫ ...

...постройте свой ЗАМОК!





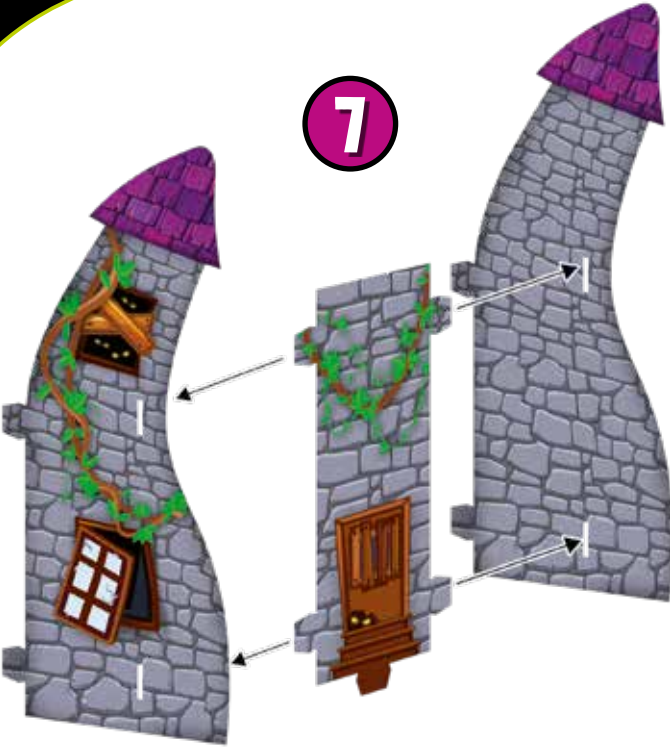


5



6

7



8





9



Положите  
игровое поле  
**ПЕРЕД**  
**ЗАМКОМ.**

10

Поставьте своих маленьких монстров на поле СТАРТ и начинайте...!

**ВЫ НЕ ОШИБЁТЕСЬ:**  
**ПОЛЕ "СТАРТ" ВЫ НАЙДЁТЕ**  
**ПРЯМО РЯДОМ С НАШИМ**  
**ДРУГОМ-ЗОМБИ!**

**ГОТОВЫ**  
**НАЧАТЬ?**



**ПОЛЕ**  
**СТАРТ**



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

МАЛЕНЬКИЕ ОЗОРНЫЕ МОНСТРЫ  
попали в беду:

они и понятия не имели, что  
**ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАМОК** такой страшный!

Им нужно будет найти  
дорогу на первый этаж  
с чердака, а затем пересечь сад  
Замка до самого выхода.

Тот, кому удастся добраться до  
ворот на поле "ФИНИШ" раньше всех  
остальных, побеждает!



# ВОТ КАК ИГРАТЬ!

Младший игрок идёт первым, за ним следуют другие игроки продолжают по часовой стрелке. Во время своего хода игроки бросают кубик и, в зависимости от числа, которое он показывает, начинают продвигаться по клеткам поля.

ВОТ С ЧЕМ ВЫ МОЖЕТЕ СТОЛКНУТЬСЯ В ТАИНСТВЕННОМ ЗАМКЕ:



## Катящийся Череп

БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ: КАТЯЩИЙСЯ ЧЕРЕП!

Игроки по очереди бросают череп из одного из

**ОТВЕРСТИЙ**, пытаясь попасть в твоего монстра. Если монстр упадёт или будет выброшен черепом за пределы поля, ты потеряешь столько ходов, сколько раз в тебя попадали. Если череп просто сдвинул монстра с места, верни своего монстра на то место, где в него попал череп.

**ВНИМАНИЕ:** может случиться так, что все игроки будут неподвижны в течение хотя бы одного хода. В этом случае штраф больше не действует, и младший игрок может играть снова, бросив кубик.

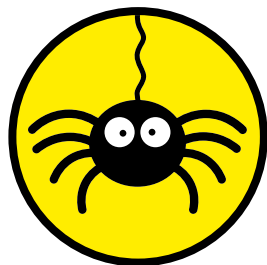




## Свисающий паук

У-У-УУУ! СВИСАЮЩИЙ С ПОТОЛКА ПАУК!

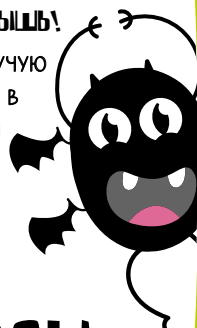
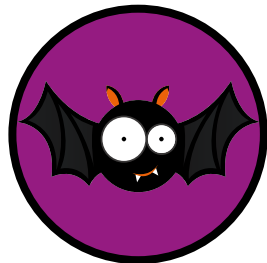
Противник справа от тебя будит висящего паука и заставляет его раскачиваться в течение нескольких секунд. Не теряй голову... Если твой монстр упадёт или съедет с поля, возвращайся на то поле, с которого пришёл!



## Летучая мышь

ПОМОГИТЕ! ПИКИРУЮЩАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ!

Противник слева от тебя толкает летучую мышь и заставляет её раскачиваться в течение нескольких секунд. Попробуй устоять: если твой монстр упадёт, вернись на три поля назад!



## Волшебные кеды

В ЭТИХ ВОЛШЕБНЫХ КЕДАХ ТЫ СТАНЕШЬ НАМНОГО БЫСТРЕЕ. НАДЕНЬ ИХ И ПРЫГАЙ ВПЕРЕД ЕЩЁ НА ДВА ПОЛЯ!





## Ураган

**ДЕРЖИТЕСЬ!**

Внезапный торнадо обрушился на Замок и перевернул всё вверх дном! Ты должен поменяться местами с одним из твоих противников – можешь выбрать, кто это будет. Повезёт, если сейчас не твой ход – в противном случае придётся уступить своё преимущество кому-то другому!



## Руфус

**МЯЯЯАУ!**

Руфус, дикий кот, живущий в Замке, преграждает тебе путь. Он не кисонька, этот тип... Видишь, как встала дыбом его шерсть? Вернись на два поля назад, если не хочешь испытать его острые когти!



## Секретный туннель

**Эй-Эээээй...**

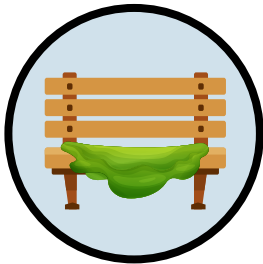
Ты только что обнаружил секретный проход! Не бойся, иди в туннель! С его помощью ты продвигаешься вперед на 5 полей!





## Дублирующее зеркало

**ДУБЛИРУЮЩЕЕ ЗЕРКАЛО МОЖЕТ НАПУГАТЬ,** ПОТОМУ ЧТО ТЫ НЕ ОЖИДАЕШЬ ВДРУГ СТОЛКНУТЬСЯ СО СВОИМ ОТРАЖЕНИЕМ. Но знаешь, в чём хитрость? Теперь у тебя есть и два кубика... А это означает, что ты можешь бросить кубик ещё раз и продолжать двигаться вперёд!



## Заколдованная скамейка

**НЕ ДУМАЛ, ЧТО СПРАВИШЬСЯ САМ?**

Твой монстр сел передохнуть на зачарованную скамейку и прилип! Придётся ждать, пока мимо не будет проходить другой маленький монстр, который поможет тебе встать. Однако специальный магический клей через некоторое время отслаивается – если в течение двух ходов никто из других игроков не подошел, ты можешь встать и снова бросать кубик!



## Профессор Скелето

**ПРОФЕССОР СКЕЛЕТО ПРОПУСТИТ ТЕБЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ ТЫ ПРОЙДЕШЬ ТЕСТ:** ПРОТИВНИК СПРАВА ОТ ТЕБЯ ВЫБЕРЕТ БУКВУ, И ТЫ ДОЛЖЕН НАЗВАТЬ **ЕДУ, ЖИВОТНОЕ И ПРЕДМЕТ**, КОТОРЫЕ НАЧИНАЮТСЯ С ЭТОЙ БУКВЫ (У ТЕБЯ ЕСТЬ 15 СЕКУНД, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЭТО!). **НАИМЕНЕЕ**

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ БУКВЫ АЛФАВИТА МОЖНО ИСКЛЮЧИТЬ. Если тебе удастся пройти это испытание, продвись вперёд на два поля. Если нет – вернись на одну!





**EAC**  
Ref. R82711  
©Liscianigiocchi S.p.A.,  
Via Rusceli 16,  
Zona Industriale S. Atto,  
64100 Teramo,  
ITALY