

5+

kids  
LOVE  
MONSTERS

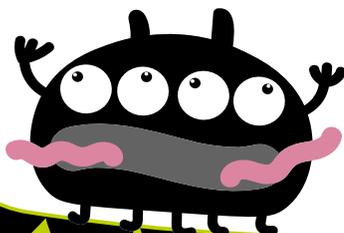
# Спасайся кто МОНСТР!

Захватывающая ГОНКА на ВРЕМЯ!



# 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!



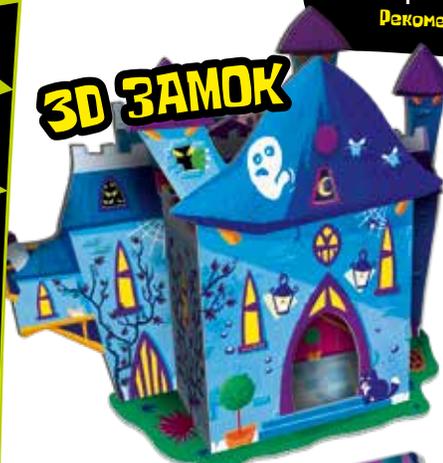
# Состав набора

Игровое поле, 3D замок, лунный диск, стрелочный указатель, 8 фигурных персонажей с подставками

Рекомендуемый возраст: 5+

Количество игроков: от 2 до 8

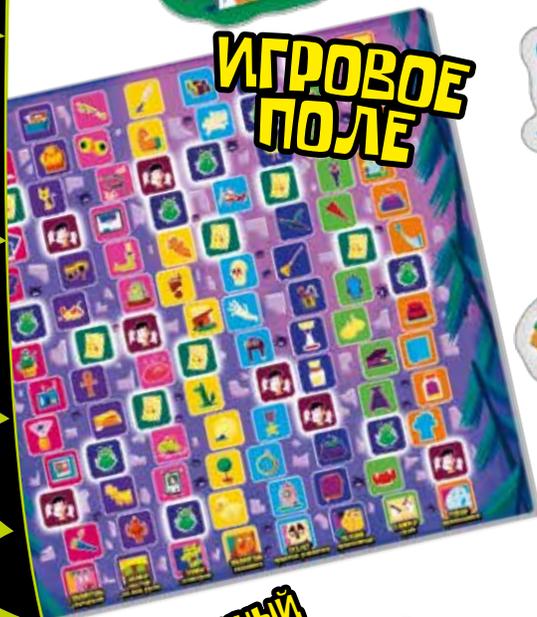
**3D ЗАМОК**



**СТРЕЛОЧНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ**



**ИГРОВОЕ ПОЛЕ**



**ФИШКИ ПЕРСОНАЖИ**



**... С ПОДСТАВКАМИ**

**ЛУННЫЙ ДИСК**



# ВВЕДЕНИЕ

Солнце село, и постепенно на землю опускается тишина - на леса, долины, поля, даже города. Один за другим гаснут огни в домах: дети и взрослые ложатся спать, целуют друг друга на ночь, а затем закрывают глаза, счастливые и умиротворённые, в ожидании завтрашнего дня. Но... не всем пора спать!

**Замок Монстров** - очень странное и загадочное место: в нём обитают причудливые персонажи, которые боятся солнца. И не зря... его свет ослепляет их и заставляет исчезнуть! Вот почему в Замке Монстров жизнь идёт наоборот. Да, именно так, **НАОБОРОТ!** Итак, пока вы надеваете свои пижамы, эти странные существа только начинают просыпаться, делать зарядку и завтракать. А когда вы уже крепко заснёте, они будут резвиться под луной и звёздами: играть, шутить и гоняться друг за другом без остановки в саду Замка.

Однако время идёт для всех, и **лунный диск**, который вращается на башне Замка, служит напоминанием об этом!

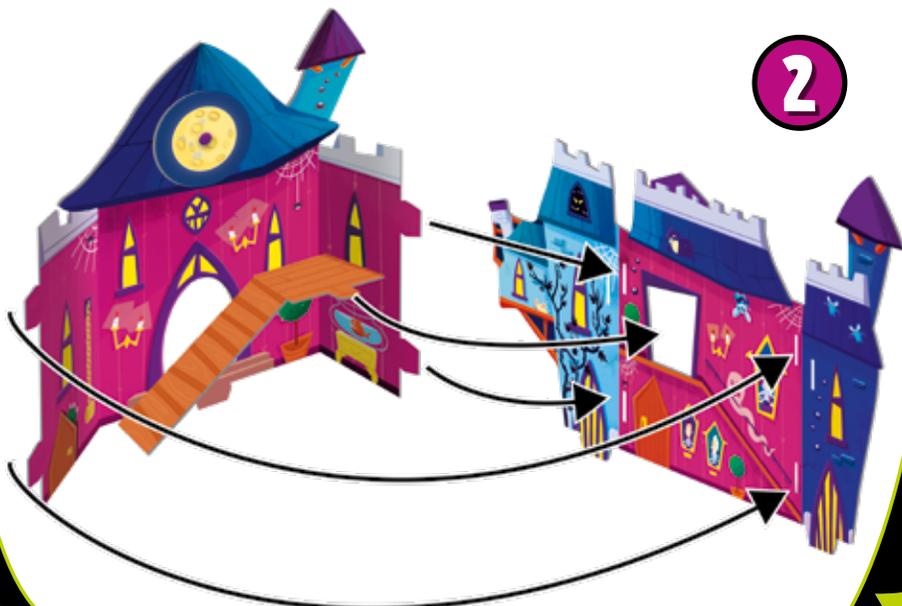
Итак, в тот самый момент, когда вы протрётё глаза на рассвете, наши милые друзья разбегутся по своим кроватям в темноте Замка Монстров. Но играть - это так весело! Иногда даже им трудно остановиться ...

Помогите им вернуться домой в безопасное место до наступления нового дня ... если вы не хотите, чтобы они исчезли под лучами Солнца!

## ВЕСЕЛЬЕ НАЧИНАЕТСЯ!

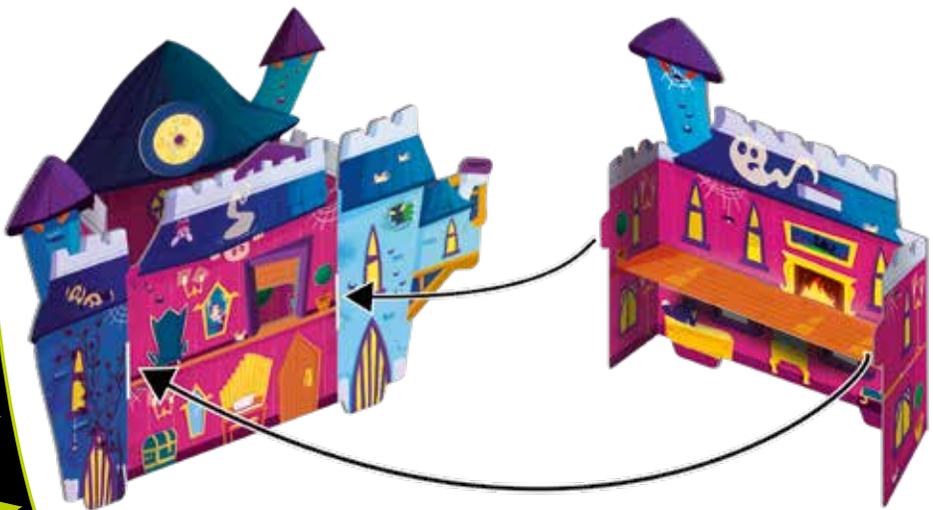
# Перед НАЧАЛОМ ИГРЫ ...

.... Постройте **ЗАМОК**, как показано на картинках!





3



4



**КАК РАБОТАЕТ  
ЛУННЫЙ  
ДИСК?**



**ЛУННЫЙ ДИСК** НУЖНО  
ВЫСТАВИТЬ НА **ПЕРВУЮ ЛУНУ**

СПРАВА ОТ ДНЕВНОГО СОЛНЦА:

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ОН БУДЕТ ПОВОРАЧИВАТЬСЯ НА  
ОДНУ СЕКЦИЮ ЗА РАЗ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ ДО  
ВОСХОДА СОЛНЦА, КОТОРЫЙ ОЗНАЧАЕТ ПОСЛЕДНИЙ  
ХОД В ИГРЕ, ПЕРЕД РАССВЕТОМ.

**ПОВОРАЧИВАЙТЕ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ**



**Первая  
луна**



## РАСПОЛОЖЕНИЕ ЗАМКА

Замок должен располагаться на краю игрового поля, где находится конец дорожек.



## ПЕРСОНАЖИ И СТРЕЛОЧНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

**1** Поместите восемь фишек-персонажей в их подставки ...  
... а также установите стрелку в стрелочный указатель, как показано на рисунке.

**2** Теперь разместите ВСЕ восемь персонажей на игровом поле, каждого на стартовом квадрате своей полосы.



# Давайте познакомимся поближе с нашими ДРУЗЬЯМИ-МОНСТРАМИ!



**ОБОРОТЕНЬ фотограф**

МОНСТР, КОТОРЫЙ МОЖЕТ ПОСТОЯННО МЕНЯТЬ СВОЙ ОБЛИК ИЗ-ЗА СТРАСТИ К ФОТОГРАФИИ. ГРАФ ВАМПИР, КОТОРЫЙ ОЧЕНЬ ТЩЕСЛАВЕН, РЕШИЛ НАНЯТЬ ЕГО В КАЧЕСТВЕ ОФИЦИАЛЬНОГО ФОТОГРАФА, ЧТОБЫ ЗАПЕЧАТЛЕТЬ ЕГО В ЛУЧШИХ ОБРАЗАХ И ПОКАЗАТЬ ВЕЛИКОЛЕПИЕ ЕГО ЗАМКА!

**МУМИЯ мастер на все руки**

МАСТЕР В ЗАМКЕ, ПОМОГАЕТ ГРАФУ ВАМПИРУ РЕШАТЬ ВСЕ МЕЛКИЕ БЫТОВЫЕ ВОПРОСЫ. ПРАВДА, ЕГО ОЧЕНЬ ЛЕГКО ИСПУГАТЬ, И ОН ПАНИЧЕСКИ БОИТСЯ МЫШЕЙ!

**ЗОМБИ Электрик**

ОТВЕЧАЕТ ЗА ПОЧИНКУ ВСЕГО ЭЛЕКТРООБОРУДОВАНИЯ В ЗАМКЕ И ЗА ОБУЧЕНИЕ ГРАФА ВАМПИРА ПОЛЬЗОВАНИЮ ИНТЕРНЕТОМ. ОДНАКО ОН НАСТОЛЬКО МЕДЛИТЕЛЕН, ЧТО МОЖЕТ ЦЕЛЫЙ ДЕНЬ ВКЛЮЧАТЬ ЭЛЕКТРИЧЕСКУЮ ВИЛКУ В РОЗЕТКУ.

**ОБОРОТЕНЬ садовник**

БЛИЗКИЙ ДРУГ ГРАФА ВАМПИРА, ЕГО СТРАСТЬ – УХАЖИВАТЬ ЗА САДОМ ЗАМКА. ОН ГЛАВНЫЙ ПОМОЩНИК ГРАФА: СИЛЬНЫЙ И МУСКУЛИСТЫЙ, ЛЮБИТ ПОЧЕСЫВАТЬ ЗА УШАМИ И ЛЮБОВАТЬСЯ ПОЛНОЙ ЛУНОЙ!



**СКЕЛЕТ**  
просто  
красавчик

КОГДА-ТО ДАВНО ОН УПРАВЛЯЛ САМОЛЕТОМ ГРАФА ВАМПИРА, НО ОДНАЖДЫ ПОТЕРЯЛ ХЛАДНОКРОВИЕ ВО ВРЕМЯ СЛИШКОМ СМЕЛОГО ВОЗДУШНОГО ТРЮКА. КОГДА ОН БЫЛ ЖИВ, ОН БЫЛ ОЧАРОВАТЕЛЕН. СЕЙЧАС ЖЕ И ВОВСЕ СЧИТАЕТ, ЧТО АБСОЛЮТНО НЕОТРАЗИМ!



**ВЕДЬМА**  
проказница

РАЗДРАЖАЮЩАЯ СОСЕДКА ГРАФА ВАМПИРА, КОТОРАЯ ВСЕГДА ЖАЛУЕТСЯ НА ВСЁ, ОСОБЕННО НА ШУМ, КОТОРЫЙ ОН И ЕГО ДРУЗЬЯ СОЗДАЮТ ВО ВРЕМЯ СВОИХ ВЕЧЕРИНОК! ЧАСТО ОНА И ГРАФ ВАМПИР ПО ОЧЕРЕДИ ПОДШУЧИВАЮТ ДРУГ НАД ДРУГОМ, ЧТО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ТЕМ, ЧТО ОНИ БРОСАЮТСЯ ДРУГ В ДРУГА ВСЕВОЗМОЖНОЙ САДОВОЙ УТВАРЬЮ.



**ВАМПИР**  
граф

ОЧЕВИДНО, ГРАФ ЗАМКА МОНСТРОВ: СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ И ИМПУЛЬСИВНЫЙ ПЕРСОНАЖ, С КОТОРЫМ, В ТО ЖЕ ВРЕМЯ, ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО! ЛЮБИТ ТОМАТНЫЙ СОК И ПИТАЕТ СЛАБОСТЬ К КРАСНОМУ ЦВЕТУ!



**ПОВАД**  
привидение

КУХАРКА ГРАФА ВАМПИРА. ГРАФ ПРОСТО ОБОЖАЕТ ЕЕ ЭКЛЕРЫ С ПАУЧЬЕЙ СЛЮНОЙ И СУП ИЗ ПЕРЬЕВ ГИППОГРИФА. (ЕСЛИ ВЕРИТЬ СЛУХАМ, ХОДЯЩИМ ПО ЗАМКУ, ОНА ТАЙНАЯ ПОДРУЖКА ЗОМБИ!)

У каждого персонажа своя дорога на игровом поле: найдите все предметы, принадлежащие нашим друзьям!

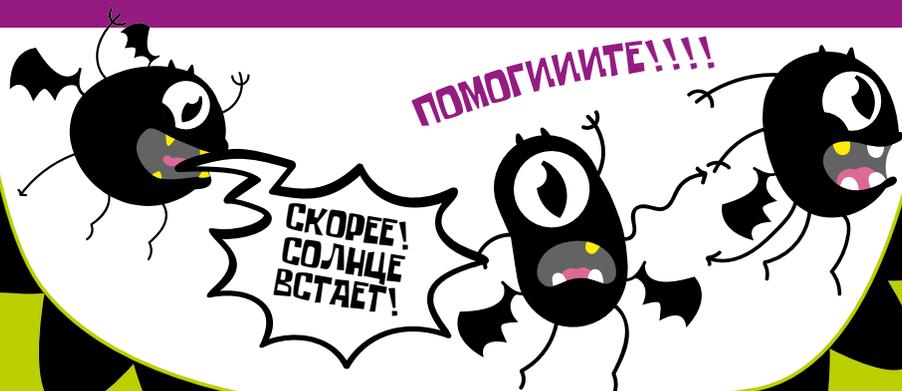


# ЦЕЛЬ ИГРЫ!

Солнце село, и лунный диск начал вращаться... время идёт, и рассвет наступит в мгновение ока!

Верните персонажей  
**В ЗАМОК МОНСТРОВ**, и поскорее - иначе наши друзья будут ослеплены солнечным светом!

**ТОТ, КТО К НАСТУПЛЕНИЮ  
НОВОГО ДНЯ СПАСЁТ БОЛЬШЕ  
ПЕРСОНАЖЕЙ, ПОБЕЖДАЕТ!**



# КАК ИГРАТЬ

Самый младший игрок идёт первым, за ним следуют другие игроки по часовой стрелке. Во время своего хода они выбирают и объявляют первого персонажа, которого хотят спасти (например, "Я спасу ГРАФА ВАМПИРА!"), вращают **СТРЕЛОЧНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ**, чтобы этот персонаж продвинулся вперёд, а затем передают эстафету следующему игроку. После того как все игроки сделали свой ход, **лунный диск перемещается на одну секцию по часовой стрелке.**

**ОТДЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ, СЛЕДУЯ УКАЗАНИЯМ СТРЕЛКИ НА УКАЗАТЕЛЕ:**



ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ ВПЕРЕД  
НА ОДНУ КЛЕТКУ



ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ ВПЕРЕД  
НА ДВЕ КЛЕТКИ



ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ ВПЕРЕД  
НА ТРИ КЛЕТКИ



ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ ВПЕРЕД  
НА ЧЕТЫРЕ КЛЕТКИ



ВЕРНИТЕСЬ НА ДВЕ КЛЕТКИ  
(ЕСЛИ ВЫ В НАЧАЛЕ,  
ОСТАВАЙТЕСЬ НА МЕСТЕ)



ИСПЫТАЙТЕ СВОЮ УДАЧУ;  
ВРАЩАЙТЕ СТРЕЛОЧНЫЙ  
УКАЗАТЕЛЬ ОДИН РАЗ ЕЩЕ!



Идите к **ЛЕСТНИЦЕ** Замка Монстров и оставайтесь на лестничной площадке, пока не наступит ваша очередь крутить стрелочный указатель. Если стрелка окажется на удачном участке (+1, +2, +3, +4, **ВОЛШЕБНИК**, **ЗАМОК**), выбранный вами монстр отправится прямо в Большой зал Замка и будет в безопасности! Если стрелка попадает на неудачный участок (-2, **ВЕДЬМА-ПРОКАЗНИЦА**), к сожалению, выбранный вами монстр вернется на стартовую клетку. Если стрелка снова указывает на Лестницу, вам придется подождать до следующего поворота лунного диска, чтобы вращать стрелку еще раз.





**ВОЛШЕБНИК** заставляет лунный диск вернуться на одну фазу назад (что означает, на одну секцию назад, против часовой стрелки). Благодаря этому заклинанию у всех игроков будет больше времени, чтобы доставить своих друзей-монстров в безопасное место!



**ВЕДЬМА-ПРОКАЗНИЦА** стоит у вас на пути - вы теряете ход!



**ЗАМОК** открыт! Бегите прямо в **БОЛЬШОЙ ЗАЛ** на первом этаже **ЗАМКА МОНСТРОВ**. Вы в безопасности!



## ВНИМАНИЕ!

Одновременно может быть спасен только один персонаж: если, например, игрок объявляет, что хочет спасти графа Вампира, он не может выбрать или попытаться спасти другого персонажа, пока не доставит графа в безопасное место в Большом зале Замка!

Эй! А теперь попытайтесь спасти меня!

**НЕБОЛЬШОЙ СОВЕТ:** ЧТОБЫ НЕ СБИТЬСЯ СО СЧЕТА, ВЫ МОЖЕТЕ ЗАПИСАТЬ СПАСЁННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ И ИГРОКА, КОТОРЫЙ ИХ СПАС, НА ЛИСТЕ БУМАГИ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, В КОНЦЕ ИГРЫ БУДЕТ ЛЕГЧЕ ОБЪЯВИТЬ ПОБЕДИТЕЛЯ!

### Тереза

- ВАМПИР граф
- ВЕДЬМА проказница

### Джорджия

- ЗОМБИ электрик
- СКЕЛЕТ просто красавчик
- МЕЛМЯ мастер на все руки

## ВНИМАНИЕ!

На каждой дорожке есть три специальных клетки: "КОТЁЛ", "МИМ" и "ВОЛШЕБНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ".

Что произойдет, если персонаж окажется на одной из этих клеток? Игрок должен пройти тест: если он пройдет его успешно, сможет снова вращать стрелку. Если потерпит неудачу – потеряет ход!

- **КОТЁЛ:** игрок должен придумать отвратительное "антисветовое" зелье и перечислить по крайней мере пять его премерзких ингредиентов.
- **МИМ:** игрок должен изобразить с помощью пантомимы любого персонажа кроме своего. Можно также издавать звуки, но не использовать слова. Остальным игрокам нужно угадать его. Тот, кто угадал первым, перемещается на одну клетку вперед.
- **ВОЛШЕБНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ:** игрок должен выучить волшебное заклинание своего персонажа и повторить ее три раза подряд.

### ВОЛШЕБНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ:

ПОВАР  
приглашение



НАЕСТЬСЯ ВДОВОЛЬ ОБОЖАЮ,  
НО ЭТО СКРОЕТ ТЬМА НОЧНАЯ!

ЗОМБИ  
электрик



ОПЯТЬ НЕТ В ЗАМКЕ ИНТЕРНЕТА,  
КАК ПОЧИНИТЬ ВСЁ ДО РАССВЕТА?!

ОБОРОТЕНЬ  
фотограф



НА ФОТО НОЧЬЮ ВСЕ  
КАК МЫШКИ - С ГЛАЗАМИ  
КРАСНЫМИ ОТ ВСПЫШКИ!

САМПИР  
граф



О, НАКОНЕЦ - ТО ВНОВЬ  
ТЕМНО - НАДЕНУ КРАСНОЕ  
ПАЛЬТО!

**МУМИЯ**  
мастер  
на все руки



**БЕЗ СВЕТА ХОТЬ И  
БЕЗОПАСНО - МЫШИНЫЙ  
ПИСК БОЮСЬ УЖАСНО!**

**ВЕДЬМА**  
проказница



**ЛЮБЛЮ Я ТАК ПОХОХОТАТЬ,  
ЧТО ГРАФА МОЖНО ИСПУГАТЬ!**

**ОБОРОТЕНЬ**  
садовник



**В САДУ ПРЕКРАСНО  
ПОД ЛУНОЮ - ГАЗОН СТРИГУ,  
НА НЕБО ВОЮ!**



**СКЕЛЕТ**  
просто  
красавчик

**МНЕ ЛУННЫЙ СВЕТ К ЛИЦУ - НЕ  
ИМ, ВЕДЬ ЭТО Я - НЕОТРАЗИМ!**

## ФИНАЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ

Когда останется только один персонаж, которого нужно спасти, каждый игрок будет соревноваться за его спасение - то есть, все игроки будут играть одной фишкой (например, если последним оставшимся персонажем является граф Вампир, когда подходит очередь, каждый игрок будут перемещать графа Вампира). Игрок, который первым сумеет доставить его в безопасное место внутри Замка, станет спасителем последнего оставшегося персонажа!

### ЧТО ПРОИСХОДИТ В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ?

Если в конце игры игроки спасли одинаковое количество персонажей, побеждает игрок, который первым спас это количество персонажей (т.е. за меньшее количество ходов).

**ВЫ ОСТАНОВИЛИСЬ НА ПОСЛЕДНЕЙ  
КЛЕТКЕ ПЕРЕД ЗАМКОМ?**

Вам нужно сделать ещё один ход, чтобы  
выбранный вами персонаж спрятался  
в Замке Монстров!

**НАКОНЕЦ-ТО!**  
Я почти добрался  
до замка!



**ГОТОВЫ ИГРАТЬ?  
ВПЕРЁД!**

**Art. R82742**  
©Liscianigiochi S.p.A.,  
Via Ruscitti 16,  
Zona Industriale S. Atto,  
64100 Teramo,  
ITALY

**ERC**

