

Замок МОНСТРОВ



Когда часы пробьют полночь, в замке короля Тыквы начнётся вечеринка кошмаров! Призраки, вампиры, ведьмы, скелеты, вся семейка Франкенштейнов и даже единороги — все в списке приглашённых! Но в прошлом году список гостей оказался слишком длинным, и разместить всех в замке было практически невозможно. А в этом году всё может быть ещё хуже...

Замок монстров — это игра в жанре *flip & write*, где игрокам предстоит переворачивать карты и отмечать на планшете символы. Игра рассчитана на 2–4 игроков возрастом от 8 лет. Продолжительность партии — 30 минут.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

По одному или группами монстры прибывают в замок на вечеринку. Вы размещаете их внутри (если удастся), чтобы им было как можно удобнее. За это вы получаете очки, которые позволяют вам победить в этом ночном кошмаре!

КОМПОНЕНТЫ:

- 4 двухсторонних планшета с планом замка с 2 уровнями сложности;
- 4 стираемых маркера;
- 50 карт монстров (10 скелетов, 10 ведьм, 10 вампиров, 10 призраков, 10 франкенштейнов);
- 5 карт короля/королевы монстров (1 скелет, 1 ведьма, 1 вампир, 1 франкенштейн, 1 призрак);
- 5 карт единорогов;
- 20 карт фигур;
- 3 карты с часами.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по планшету с планом замка и по маркеру. Затем выберите уровень сложности. Для низкого уровня используйте сторону планшета с прямоугольным планом замка. Правила игры на высоком уровне сложности см. на стр. 7.

Перемешайте карты гостей: монстров, королей и королев и единорогов. Раздайте каждому игроку по три карты, а из остальных сформируйте колоду гостей и положите её на середину стола.

Затем перемешайте карты фигур и разделите их на четыре равные стопки. В три стопки добавьте по одной карте часов и перемешайте каждую стопку по отдельности. После этого сформируйте единую колоду, положив стопку без часов поверх трёх стопок с часами. Не перемешивайте единую колоду. Положите её на стол лицом вниз.

Обратите внимание, с какой стороны стола вы сидите, так как вы будете зарисовывать фигуры в том положении, в котором увидите их со своей стороны.

ХОД ИГРЫ

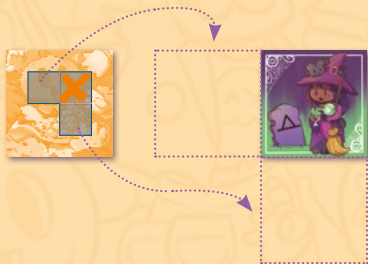
Первым ходит игрок, который последним был на вечеринке, затем ход передаётся по часовой стрелке.

1. В свой ход возьмите верхнюю карту фигуры из колоды и выложите её на стол лицом вверх так, чтобы все игроки могли её видеть.

Вы можете развернуть эту карту в любую сторону так, как вам удобно. Затем выберите одну из карт гостя с руки и выложите её на стол. Положение этой карты в фигуре будет соответствовать квадрату, отмеченному крестом. Каждый раз, когда вы выкладываете карту гостя с руки, вы берёте новую карту из колоды, чтобы у вас на руке всегда было 3 карты.



Карта фигуры



2. Наступает очередь игрока слева от вас. Он выкладывает одну из своих карт гостей так, чтобы она одной стороной примыкала к выложенной вами карте и соответствовала любому свободному квадрату на карте фигуры. Затем он берёт новую карту гостя.



3. Продолжайте раунд таким образом до тех пор, пока не воспроизведёте фигуру с помощью карт гостей.

4. Когда игроки закончат составлять фигуру, каждый игрок по очереди, начиная с первого, объявляет, будет ли он выполнять особое действие или пасовать (см. раздел «Особые действия» на стр. 4).

Эта фаза заканчивается, когда все игроки спасуют или один из них выполнит особое действие.

5. Перенесите фигуру на ваш планшет с планом замка. Для этого нарисуйте в свободных клетках замка символы, соответствующие гостям, сохранив фигуру в том положении, **в котором вы видите её со своей стороны стола**. На этом этапе вы уже не можете поворачивать или изменять фигуру или менять местами гостей.

	Ведьма	Скелет	Призрак	Франкенштейн	Вампир	Единорог
Обычный гость						
Король/ Королева						

Если вы не хотите или не можете разместить гостей в замке, вы можете нарисовать всю фигуру или её часть на подъемном мосту или во рву, но при этом вы по-прежнему не можете её разворачивать. В конце игры вы получите 0 очков за каждого гостя на мосту и **штраф** за каждого гостя, который был сброшен в ров.

6. Когда все игроки отметят гостей на планшетах, сбросьте карты гостей и фигуры в соответствующие стопки сброса, **за исключением** карт единорогов и королей/королев монстров, которые **удаляются из игры после розыгрыша**. Если у вас закончились карты гостей, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Затем ход переходит к игроку, сидящему слева от того, кто разыграл последнюю карту фигуры. Он выкладывает новую карту фигуры из колоды, разыгрывает карту гостя с руки и так далее.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

После того как игроки составят фигуру из карт гостей, игрок, который брал карту фигуры, объявляет, будет ли он выполнять особое действие. Если он пасует, то игрок слева от него может выполнить особое действие или спасовать, и так далее, пока кто-нибудь не объявит, что хочет выполнить особое действие, или пока все игроки не спасуют. Таким образом, всего за раунд может быть выполнено не более одного особого действия.

Особые действия и их эффекты:



- **Тушите свет:** вы можете поменять местами карты гостей, которые составляют фигуру, но сама фигура и её положение должны остаться неизменными. Вы не можете добавлять или удалять карты гостей. Это действие влияет на всех игроков: все должны будут нарисовать гостей в новом расположении.



- **Маскарад:** вместо одного символа гостя из текущей фигуры вы можете нарисовать на своём планшете любой другой символ обычного гостя (т.е. не короля/королевы и не единорога). Это особое действие не влияет на других игроков: они по-прежнему должны рисовать символы тех гостей, чьи карты выложены на стол.



- **Вращающийся танцпол:** вы можете повернуть фигуру до того, как игроки её нарисуют. Это действие влияет на всех игроков: все должны будут нарисовать фигуру в новом расположении.

Вы можете использовать каждое особое действие лишь **один раз** за игру. Отмечайте использованное действие в специальной ячейке на своём планшете.

СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ ВЕЧЕРИНКИ

Во время вечеринки произойдут три события, которые могут принести вам дополнительные очки. Каждый раз, когда вы открываете карту часов, каждый игрок должен выбрать одно из доступных ему событий и разыграть его.






• **Фейерверк:** получите по 1 очку за каждого гостя (любого вида) в замке, который находится на клетках, соседних с окнами, — только они смогут насладиться видом фейерверка в небе.



• **Ламбада:** найдите самую большую группу монстров (группой считаются монстры одного вида, расположенные на соседних клетках по горизонтали и вертикали). Получите 1 очко за каждого монстра в этой группе.



• **Тост за короля Тыкву:** нарисуйте символ короля Тыквы  в свободной клетке на своём планшете и получите по 1 очку за гостя **каждого вида** в одной из восьми клеток, соседних с королём по вертикали, горизонтали и диагонали. При этом каждый король или королева монстров считается отдельным видом.

Вы можете разыграть каждое событие только **один** раз за игру. Когда вы подсчитаете очки за событие, запишите их в специальную ячейку на своём планшете.

После того, как все разыграли события, игрок, который выложил карту часов, выкладывает следующую карту фигуры.



▶ Фейерверк

▶ Тост за короля Тыкву

▶ Ламбада (вампиры)

В этом примере, если игрок решит выбрать событие «фейерверк», он получит 6 очков за гостей в замке у окон; если он выберет «ламбаду», то получит 5 очков за самую большую группу монстров — пятерых вампиров; если же он выберет «тост за короля Тыкву», то получит 6 очков: по одному очку за скелета, ведьму, королеву ведьм, единорога, вампира и франкенштейна.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как любой игрок выложит третью карту часов и все разыграют последнее событие.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок подсчитывает свои очки и записывает их в специальные ячейки на планшете.



- **Очки за группы монстров:** получите по 1 очку за каждого монстра в **одной самой большой группе** монстров каждого вида (группой считаются монстры одного вида, расположенные **в замке** на соседних клетках по горизонтали и вертикали). Любые другие группы этого вида **не учитываются**. Если в самую большую группу входит король или королева монстров этого вида, получите по **1 дополнительному очку** за **каждого** монстра в группе, расположенного в одной из восьми клеток, соседних с королём по вертикали, горизонтали и диагонали (то есть максимум 8 дополнительных очков).



- **Очки за единорогов:** подсчитайте количество единорогов в **одной самой большой группе** (группой считаются единороги, расположенные **в замке** на соседних клетках по горизонтали или вертикали). За одного единорога потеряйте 5 очков, за двух получите 1 очко, за трёх — 5 очков, за четырёх — 10 очков, за пятерых — 15 очков.



- **Очки за особые действия:** получите по 2 очка за каждое особое действие, которое вы не использовали во время игры.



- **Штраф за гостей вне замка:** **потеряйте** по 1 очку за каждого гостя, который находится во рву.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. При равном количестве очков побеждает игрок, у которого меньше гостей во рву. При равном количестве гостей во рву игроки делят победу.



КОШМАРНАЯ ВЕЧЕРИНКА

Чтобы сыграть на высоком уровне сложности, используйте поле на обратной стороне планшета.

Теперь на плане замка отмечены 5 мест с развлечениями, специально устроенными для монстров разных видов.



- **Сабвуферы: франкенштейны** не прочь станцевать брейк-данс под звуки, от которых у других кровь стынет в жилах.



- **Бар:** всем известно, что вампиры предпочитают красное.



- **Диско-шар: призракам** нравится, как цветные огоньки проходят сквозь их полупрозрачные тела.



- **Диджей: скелеты** обожают греметь костями у диджейского пульта.



- **Жуткие закуски:** столы уставлены сомнительного вида блюдами, которые очень нравятся **ведьмам**.

На этом уровне сложности вы играете по обычным правилам, но в конце игры получаете **по 1 дополнительному очку** за каждого монстра на одной из восьми соседних клеток по горизонтали, вертикали и диагонали от их любимого развлечения.

Важно: на клетке с развлечением гостей рисовать нельзя.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Авторы: Эухени Кастаньо и Хосеп М. Альюз
Художник: Laurielle
Редактор: Давид Эсбри
Корректор: Мария Питаркэ
Переводчик: Энди Кэмпбелл
Дизайнер: СесіRC



Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games

Переводчик: Дарья Ветрюк
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Евгения Орлова
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва



www.devir.com



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

The board shows a 10x10 grid with various symbols. A red dashed box highlights a 3x3 area in the center. Below the board is a scorecard with the following values:

		8		5		1
		7		11		2
		6		5		-1
				5		
				3		
						52

СТРАШНАЯ ВЕЧЕРИНКА

Важно: чтобы облегчить понимание примеров подсчёта очков, очки за все события были посчитаны в конце игры. Помните, что эти события происходят во время игры и очки подсчитываются немедленно (см. на стр. 5).

Итоговый результат

The board shows a 10x10 grid with various symbols. A red dashed box highlights a 3x3 area in the center. Below the board is a scorecard with the following values:

		9		3		3		-5
		4		3		7		4
		4		2		6		-7
				3		5		
				4		7		
								52

КОШМАРНАЯ ВЕЧЕРИНКА

Итоговый результат