

Тео К. Мавраганис

ЧУДИЩА

Во всех уголках королевства появились милые чудища. Все больше селян становятся их жертвами, сраженные ошеломляющей милотой.

Большая часть армии сражается на севере с захватчиками из враждебного королевства, поэтому король обратился к охотникам на чудищ вроде вас, чтобы положить конец этой странной новой угрозе.

Поймайте этих милых чудищ, и король щедро вознаградит вас! Но берегитесь! Для поимки каждого из них потребуются разные комбинации оружия и заклинаний, а также ваша скорость.

Вы готовы действовать быстрее других?

В игре «**Чудища**» вам предстоит выступить в роли охотника, который пытается поймать милых чудищ. Для этого вам нужно открывать карты оружия и заклинаний и проверять, совпадают ли они с символами на открытых картах чудищ. Победителем станет игрок, получивший самую большую награду за пойманных им чудищ.

КОМПОНЕНТЫ

- 36 карт чудищ



- 108 карт оружия и заклинаний

84 карты

обычного оружия
и заклинаний



9 комбокарт



12 карт промаха

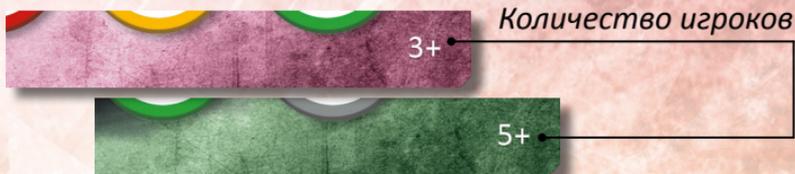


3 карты посоха волшебника



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если играют меньше 5 участников, отложите все карты чудищ с надписью «5+» в правом нижнем углу. Если участвует только 2 игрока, также отложите карты с надписью «3+».



Перемешайте карты чудищ, разделите их на 3 равные стопки и положите лицом вниз в центре стола, как показано ниже. Затем откройте верхнюю карту каждой стопки и положите открытые карты рядом друг с другом.



Подготовка к игре

Перемешайте все карты оружия и заклинаний и разделите их на несколько стопок по количеству игроков. Стопки должны быть примерно одинаковыми, но количество карт не так важно, поэтому точно отсчитывать карты не обязательно. Каждый игрок получает по стопке и кладет ее лицом вниз перед собой.

Первым ходит самый младший игрок.

ХОД ИГРЫ

В свой ход откройте верхнюю карту своей стопки оружия и заклинаний и положите ее перед собой рубашкой вниз. Затем игрок слева от вас делает то же самое. Игроки продолжают повторять это действие по часовой стрелке: каждый открывает карту из своей стопки и кладет ее перед собой. Когда снова будет ваша очередь ходить, откройте следующую карту и положите ее рядом с предыдущей, не накрывая. Это очень важно, все открытые карты **должны быть всегда видны всем игрокам.**



Игра продолжается таким образом, пока игроки не откроют все символы, указанные на карте одного из чудищ. Неважно, кто именно открыл символ, это может быть любая комбинация карт игроков. В этом случае вы должны быстро положить руку на карту чудища, чтобы поймать его. Игрок, который успел сделать это первым, забирает себе карту и кладет ее рядом с собой **лицом вверх**. В конце игры он получит награду за это чудище (количество очков, указанное на монете в левом верхнем углу карты).

Если вы попытались поймать чудище и положили руку на карту до того, как были открыты все необходимые символы, то вы ошиблись. Возьмите карту чудища и положите ее рядом с собой **лицом вниз**. В конце игры за каждую такую карту вы получите 1 штрафное очко.

Всякий раз, когда из центра стола убирается чудище (неважно, поймали его или игрок ошибся), открывайте новую карту чудища из соответствующей стопки. В дополнение к этому все игроки собирают открытые ими ранее карты оружия и заклинаний и кладут их под низ своей стопки лицом вниз. Поймавший чудище игрок первым открывает новую карту из своей стопки, и игра продолжается как обычно.

Если после открытия карты оружия и заклинаний два или больше игроков пытаются поймать разных чудищ, засчитывается только игрок, первым поймавший чудище (положивший руку на карту). Если невозможно определить, кто был первым, посмотрите на числа в левом нижнем углу карт. Пойманным считается чудище с бóльшим числом. В этом случае неважно, если второй игрок ошибся (он не получает штрафное очко), вы проверяете только попытку игрока с самым большим числом, вторая карта остается лежать на столе.

Если два или больше игроков пытаются поймать одно и то же чудище, карту получает игрок, первым положивший на нее руку. Обычно это тот игрок, чья рука находится под остальными. Если это невозможно определить (например, руки разных игроков не задевают друг друга), то засчитывается попытка того игрока, чья рука занимает больше места на карте.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда игрок забирает последнее чудище из любой из трех стопок. Сложите очки за лежащих лицом вверх чудищ и вычтите по одному очку за каждое чудище лицом вниз. Побеждает игрок, набравший больше всех очков. В случае ничьей побеждает игрок, поймавший больше монстров, которые дают по 5 очков. Если и в этом случае ничья сохраняется, посчитайте монстров, которые дают по 4 очка. Если по-прежнему не получается определить победителя, посчитайте монстров, которые дают по 3 очка. В редком случае, когда у игроков абсолютно одинаковые виды монстров, оба игрока считаются победителями.

ВАЖНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ

- Все играют одной рукой. Вы должны открывать карты и, когда это необходимо, ловить монстров одной и той же рукой.
- Открывайте карты колоды от себя, чтобы все игроки видели карты одновременно.
- Пока другие игроки открывают карты, ваша рука всегда должна быть за той зоной, куда вы выкладываете свои открытые карты.

ОСОБЫЕ КАРТЫ

Комбокарты

Когда вы открываете карту с двумя видами оружия или заклинаний, то эта карта считается за оба эти символа.



Пример комбокарты

Карты промаха

На некоторых картах оружия и заклинаний в каждом углу изображен **✗** (вместо обычного символа), а оружие каким-либо образом сломано. Эти карты **не считаются** изображенным на них оружием или заклинанием. Они нужны, чтобы путать игроков.

Примечание: если вы играете с маленькими детьми, вы можете отложить карты промаха на первые несколько партий. Мы предлагаем добавить эти карты, когда дети наберутся опыта в игре.



Пример карты промаха

Карта посоха волшебника

Посох — это карта-джокер. Она считается любым оружием или заклинанием.



Пример карты посоха волшебника

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Тео К. Мавраганис

Разработчики: Вангелис Багиартакис, Константинос Коккинис

Иллюстратор: Томаш Ларек

Графический дизайн: Константинос Коккинис

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Васильева

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Игру тестировали

Никос Хондропоулос, Яннис Томопоулос, Димитрис Сиакамбенис, Александрос Коурис, Спирос Коронис, Джон Видалис, Вангелис Веллес, Орестис Леонтаритис, Джордж Маниос, Михаэль Георгиу, Дионисис Пориотис, Акис Тсаклиотис, Константинос Анастасопоулос, Акакиа Аперги, Данаэ Маврагани, Александрос Мавраганис, Теодора Папаниколау, Статис Поулакис, Джордж Саракатсианос, Фотини Стати, Никос Багиартакис



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



© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

