

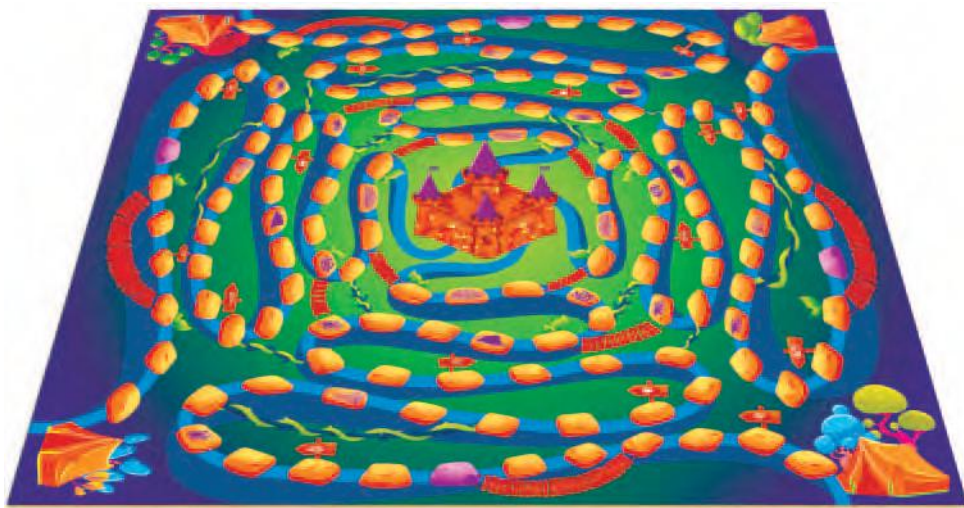
ВРЯТУЙ МОНСТРИКА

Рятувати людей від монстрів – звична справа для поціновувачів настільних ігор. А як щодо того, щоб урятувати від людей чарівних маленьких монстриків, які тихо і мирно мешкають у своєму затишному лісі і більш за все мріють, щоб їх життя і надалі лишалося таким – тихим і затишним? Та про який затишок може йтися, якщо лісом почали вештатися туристи у пошуках няшного монстрика для фотосесії! І доводиться нашим монстрикам, тільки но побачивши чергових надокучливих гостей, ховатися у старому замку в самому серці давніх хащів.

От і сьогодні, не встигши навіть поснідати, монстрики знову побачили на лісовій стежці юних слідопитів та ще і ой, лишенько, з фотоапаратами.

Допоможіть магічним істотам сховатися в замок до того, як їх помітять слідопити та збережіть їх спокійне життя!

Що у коробці:



Ігрове поле



*Фішки слідопитів
(4 шт.)*

*Фішки монстриків
(4 шт.)*



Замок - прихисток монстрів (3-D)



Жетони магії (25 шт.)



Різнокольорові шестигранні кубики (2 шт.)

Режими гри:

Гра має 2 режими: «Сам за себе» та «Командний».

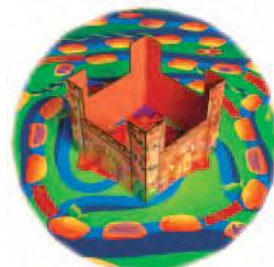
Режим «Сам за себе»: декілька гравців грають кожен сам за себе, намагаючись першим привести свого монстрика до схованки у замку. В цьому варіанті гри на поле виставляється по одній фішці монстриків для кожного гравця (якщо гравців менше чотирьох, то і фішок монстриків буде менше) та усі чотири фішки слідопитів.

«Командний» (кооперативний) режим: усі гравці грають разом, щоб врятувати кожного з монстриків. Фішки монстриків виставляються або по числу гравців (кожному гравцю своя фішка), або усі разом і тоді один гравець грає за декількох монстриків та слідопитів, що їх переслідують. В цьому варіанті може самостійно грати навіть один гравець, рятуючи монстриків від слідопитів. Фішок слідопитів так само використовується чотири, незалежно від того, скільки у грі монстриків.

Додатково у кожному з режимів можна використовувати жетони магії.

Підготовка до гри:

Розкладіть ігрове поле, у центр його встановіть замок - саме у ньому монстрики будуть рятуватися від слідопитів. Від таборів, де починають гру слідопити, до замку-прихистку, де монстрики можуть від них сховатися, ведуть стежки з камінців, якими рухаються і монстрики і слідопити.



Оберіть один з двох режимів гри та підготуйте фішки монстриків та слідопитів. На зворотній стороні кожної фішки є цифри від «1» до «4» – монстрик та слідопит, у яких ці цифри збігаються, утворюють «пару».

До початку гри кожен із гравців обирає собі фішку монстрика. Після розподілу фішок монстриків кожен гравець встановлює фішку свого монстрика та фішку «парного» слідопита з таким самим номером, на підставці **одного кольору**. Якщо у грі використовуються не усі фішки монстриків, фішки слідопитів, що залишились без «пари», встановлюються на підставки **різного кольору**.



Нагадуємо, що фішок слідопитів на полі має бути чотири, незалежно від кількості гравців та режиму гри.

Перший гравець виставляє фішку свого монстрика на поле **на фіолетовий камінець** на будь-якій стежці, а фішку «парного» йому слідопита – **у табір на початку цієї ж стежки**. Далі інші гравці по черзі роблять так само, поки на поле не будуть виставлені усі фішки монстриків, що беруть участь у грі. Якщо використовуються не усі фішки монстриків, то перший гравець виставляє фішки слідопитів, що залишились без «пари», у вільні табори на початку стежок, по одній фішці у кожний табір.



Якщо **не домовились** про розподіл фішок, колір підставок та будь про що – кубик вам на допомогу, хто викинув найбільше, той і отримує бажане. Визначення черговості ходу відбувається до початку гри так само за допомогою кубика – першим ходить гравець, що викинув найбільше число (перший гравець), решта гравців ходить після нього по черзі, починаючи з гравця ліворуч від першого. Час від ходу першого гравця до моменту, коли хід знову повернеться до нього зветься **КОЛОМ**.

Наостанок гравці визначають, **кубик** якого кольору кидають за **монстрика**, а якого – за **слідопита**.

Гра у режимі «Сам за себе»:



На початку свого ходу кожен гравець кидає *два кубики одночасно*.

Хід монстрика:

Спочатку гравець робить хід фішкою свого монстрика, пересуваючи її стежкою у напрямку замку на стільки камінців, скільки балів випало на кубіку. Інші монстрики не створюють перешкод для руху фішки, декілька фішок монстриків можуть стояти на одному камінчику.



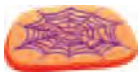
Якщо шлях монстрика завершився на звичайному камінці без рун – його хід завершено.

Якщо його шлях завершився на камінці із **магічною руною** – гравець виконує дію відповідно до виду **руни**:



Вітер

Фішка монстрика рухається ще на два камінці у напрямку замку. Якщо на такому камінці теж є руна, монстрик використовує і її.



Павутина

Відштовхує монстрика і фішка монстрика рухається на один камінець назад. Якщо на такому камінці теж є руна, монстрик використовує і її.



Марєво

На стежці виникає туман, та оточує слідопита, що рухається за монстриком цією ж стежкою - фішка слідопита кладеться на бік і свій наступний хід він пропускає. Ефект руни застосовується саме до фішки слідопита, що руха-



ється однією стежкою з монстриком, незалежно від того, утворює вона «пару» із монстриком, який активував магію руни, чи ні. Якщо на стежці за фішкою монстрика знаходиться декілька фішок слідопитів – ефект руни застосовується до тієї з них, що стоїть до фішки монстрика найближче.



Оце так пощастило! Фішка монстрика одразу переміщується до замку.

Портал

Якщо шлях монстрика завершився на камінці, до якого приєднана ліана – гравець може, за бажанням, пересунути фішку монстрика на камінчик на іншому боці такої ліани.



Якщо фішка монстрика пройшла останній камінчик на шляху до замку – вона переміщується в середину замку і цей монстрик врятований, більше протягом гри він вже не рухається, проте гравець продовжує гру фішкою слідопита, що утворює «пару» з цим монстриком.

Після того, як завершився хід монстрика, починається хід слідопита.

Хід слідопита:

Гравець ходить фішкою слідопита, що має такий самий номер і колір підставки, як і монстрик, яким грає цей гравець. Це правило виконується, навіть якщо фішка монстрика та фішка слідопита у цей хід знаходяться на різних доріжках.

Якщо на початку ходу фішка слідопита **лежить на боку** (слідопит потрапив у туман), то фішка повертається у вертикальне положення, але не рухається.

Якщо фішка слідопита перебуває у вертикальному положенні – вона пересувається на таку кількість камінців вперед по доріжці у напрямку до замку, скільки балів випало на кубуку слідопита. Фішки інших слідопитів та фішки монстриків **не створюють перешкод** для руху слідопитів, декілька фішок слідопитів можуть стояти на одному камінці.



Слідопити **ігнорують магічні руни** на камінцях (вони для них невидимі), проте керуються **дороговказами**. Якщо фішка слідопита закінчує хід на камінці з **дороговказом** – вона додатково переміщується на один камінець у напрямку, в якому спрямовано цей **дороговказ**.

Замість **ліан** слідопити користуються **містками**. Якщо фішка слідопита закінчує хід на камінчику, до якого доєднаний **місток** – вона переміщується на камінчик на іншому боці цього **містку**, таке переміщення є **обов’язковим**.

Якщо в результаті свого чергового ходу фішка слідопита досягла замку – вона зупиняється на останньому камінці перед ним. Доки фішка слідопита залишається на такому камінці – вона не рухається за кидком кубика, проте її можна рухати через застосування жетону магії.

Якщо фішка слідопита опиняється попереду фішки монстрика на одній доріжці до замку, або завершує рух на одному камінці із фішкою монстрика – такий монстрик вважається **викритим** слідопитами та залишає чарівний ліс, щоб не наражати на небезпеку розкриття інших монстриків (фішка розкритого монстрика прибирається з поля). Так само **викритим** вважається монстрик, фішка якого перемістилася на доріжку, на якій є фішка слідопита, що стоїть ближче до замку, ніж монстрик.

Якщо у грі є фішки слідопитів, для яких від початку не виставлені «парні» фішки монстриків, то після завершення ходів усіх гравці і до початку нового кола перший гравець кидає за кожну таку фішку по одному кубіку і рухає їх відповідно до правил для ходу слідопита.

Гравець, слідопит якого лишається без «пари» з монстриком (монстрик вже урятувався у замок, або його викрито), кидає тільки один кубик за слідопит.

Завершення гри «Сам за себе»:

Гра завершується:

- коли перший з монстриків досяг замку. Після цього гравці, які ще не ходили у цьому колі, роблять свій останній хід і гра закінчується. Усі **гравці**, що



Фішка дівчинки-слідопита (на зеленій підставці) перемістилася містком із сусідньої доріжки та опинилась на іншій доріжці попереду монстрика, ближче до замку.

Монстрика викрито.

встигли привести фішки своїх монстриків до замку, оголошуються **переможцями**.

- коли слідопити викрили останнього з монстриків і жоден з монстриків не зміг потрапити у замок – перемогли **слідопити**, які тепер поспішають викласти у соцмережі ексклюзивні фото із викритими монстриками.

Гра у «командному» режимі:

Рух слідопитів та монстриків відбувається за тими самими правилами, що і у варіанті «Сам за себе», за виключенням використання містків - фішка слідопита переміщуються містком на іншу доріжку **лише у разі**, якщо таке переміщення дозволяє їй випередити монстрика на цій доріжці та викрити його.

У грі використовуються усі фішки монстриків, незалежно від кількості гравців, проте за домовленістю гравці можуть зменшити їх кількість до фактичної кількості гравців (один гравець – одна фішка монстрика).

Якщо у грі фішок монстриків **більше**, ніж гравців, керування ними відбувається так:

Три гравці – чотири фішки монстриків: хід за додаткового монстрика та «парного» йому слідопита робить перший гравець.

Два гравці – чотири фішки монстриків: кожен гравець робить ходи за дві «пари» монстрик – слідопит.

Один гравець – будь яка кількість фішок монстриків: гравець робить ходи за усі фішки.

Завершення «командної гри»:

Гра завершується, коли:

- усі фішки монстриків досягли замку – перемога команди **гравців**.
- слідопити викрили хоча б одного монстрика – перемога **слідопитів**.

Додавання жетонів магії:



Гравці приймають рішення про використання **жетонів магії** до початку гри.

Жетони викладаються поруч із полем сорочкою догори і перемішуються.

Якщо гравець під час ходу викинув на двох кубиках однакову кількість очок («дубль») – він негайно бере один жетон магії та одразу застосовує магичний ефект, описаний у цьому жетоні.

Якщо гра відбувається у режимі «Сам за себе» – жетон можна використати **тільки щодо монстрика**, яким грає цей гравець, **або до слідопита на одній доріжці** з таким монстриком.

Якщо гра відбувається у «Командному» режимі – магічний ефект від жетона можна застосувати до **будь-якого монстрика**, або до **будь-якого слідопита** за вибором гравців.

Якщо ефект не можна застосувати до початку ходу такого монстрика (наприклад, «+1 кидок кубика монстрика») – жетон магії викладається біля фішки цього монстрика, а його ефект застосовується гравцем на початку ходу цього монстрика.



Фішка дівчинки-слідопита небезпечно наблизилась до фішки монстрика. Інший гравець передає цьому монстрику жетон магії, що дає право на додатковий кидок кубика за монстрика.

У свій хід гравець, що грає цим монстриком, використовує жетон, двічі кине кубик за свого монстрика та персуне його фішку на стільки камінців, скільки балів випало за результатами обох кидків.

Як спростити гру:

Коли грають різновікові діти або вам просто не щастить із кубиками, то можна спростити гру, давши собі фору - зменшивши кількість слідопитів. Так, якщо у грі монстриків менше, ніж чотири, використовуйте таку ж кількість слідопитів.

Якщо хочете ще простіше – виставіть менше фішок слідопитів, ніж фішок монстриків у грі.