

ВЕЧЕРИНКА МОНСТРОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вечеринка монстров в самом разгаре! Помоги Графу Дракуле позвать в замок друзей, чтобы хорошенько повеселиться! Но приглашать гостей стоит с умом. Каждый монстр в игре приносит победные очки, но при определённых условиях. Все они отражены на картах и в конце правил.

В игре можно помогать другим участникам или, наоборот, устраивать им подлянки. Наберите как можно больше победных очков, чтобы выиграть!

СОСТАВ ИГРЫ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Случайно, не глядя, уберите в коробку карты, согласно таблице.

ИГРОКОВ	2	3	4	5	6
УБРАТЬ КАРТ	25	20	15	10	5

2. Положите оставшуюся колоду в центр стола.
3. Раздайте каждому игроку по планшету.

Тот, кто был последним на вечеринке, начинает игру.

ПОЯСНЕНИЕ К НАЧАЛУ ИГРЫ

Перед каждым игроком есть две области на столе:

1. Планшет — это место, откуда вы будете забирать карты себе на танцпол.
2. Танцпол — это место рядом с вами, куда вы будете перемещать карты с планшета.



КАК ИГРАТЬ?

Цель игры: набрать как можно больше победных очков (далее — очков). Игроки ходят по очереди. В свой ход:

1. Игрок берёт верхнюю карту из колоды и выкладывает её либо к себе на планшет, либо

на планшет любого из игроков. Таким образом можно заполнять планшеты оппонентов ненужными им картами.

На планшете другого игрока не может быть больше двух карт. Если на планшете вашего оппонента накопилось 2 карты, то больше нельзя выкладывать на него карты.

2. Ход игрока заканчивается, когда он выкладывает на свой планшет третью карту. После этого все карты с планшета перемещаются на его Танцпол.

Обратите внимание, когда наступает ваш ход, планшет может быть частично занят картами, выложенными во время ходов других игроков. С этим ничего не поделаешь. Ведь карты с планшета на Танцпол можно забрать только в конце своего хода.

3. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

РЕКОМЕНДАЦИИ К ИГРЕ

Одинаковые карты складывайте вместе так, чтобы другие игроки могли видеть их количество. В левом верхнем углу каждой карты указано, сколько нужно карт для того, чтобы они принесли очки. Значок бесконечности обозначает, что карт может быть сколько угодно и получение очков зависит от условий карты. А знак «+1» есть только на картах «Джекилла» и «Хайда». Как это работает — смотрите в конце правил.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

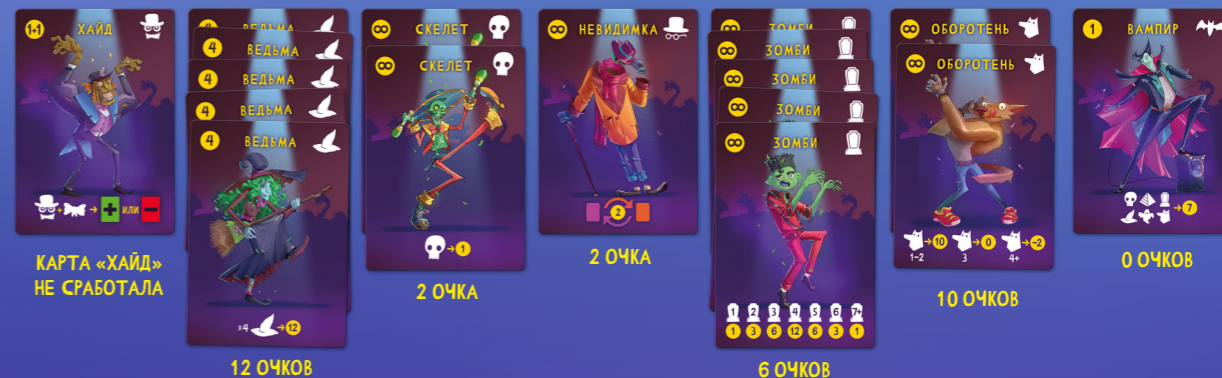
Игра заканчивается сразу же, как только игрок кладёт последнюю карту из колоды на планшет (свой или оппонента). Все карты, которые были на планшетах игроков, перемещаются на Танцпол. Игроки подсчитывают очки за монстров на своих Танцполах по следующей схеме:

1. Сначала используйте карты «Джекилл» и «Хайд».
2. Подсчитайте очки за карты «Вампир».
3. После этого подсчитайте очки за все остальные карты.

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков. При одинаковом количестве очков у нескольких игроков побеждает игрок с наибольшим количеством карт «Скелет». Если и в этом случае ничья, то игроки делают победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

Лишняя карта «Ведьма» сбрасывается. Карта «Вампир» тоже сбрасывается, так как нет карт «Мумия» и «Призрак». Итого: 32 очка.



БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА

Большое спасибо Андрею Попову, Артёму Аникину, Сергею Кубате, Александру Nomotechi, Владимиру Хомичёнку, Виктории Барковой, Елизавете Лагутиной, Виктору Полянцеву и Юре Журавлёву.

БЛАГОДАРНОСТЬ ТЕСТЕРАМ ИГРЫ

Александр Ткачев, Александр Алексанин, Андрей Аристов, Богдан Хохлов, Валерий Новиков, Денис Румянцев, Игорь Пацков, Константин Вахнин, Людмила Иконникова, Павел Харченко, Савва Фирсов, Сергей Капцов, Delli Arieri, Loergilil Meflizh.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

ПРОЕКТ-МЕНЕДЖЕР: Мария Ермилова.

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Максим Верещагин.

АРТ-ДИРЕКТОР: Виктор Забурдаев.

ПРОДАКШН-МЕНЕДЖЕРЫ: Сергей Морозов и Андрей Незнамов.

ДИРЕКТОР ПО ПРОДАЖАМ: Дмитрий Калмыков.

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ: Владимир Эделев.

КОРРЕКТОР: Алёна Басамыкина.

КОПИРАЙТЕР: Екатерина Растегаева.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Михаил Пахомов.

ОПИСАНИЕ КАРТ



СКЕЛЕТ

Каждая карта приносит по 1 очку.



МУМИЯ

Каждые две карты приносят 5 очков.



ЗОМБИ

Приносят очки согласно таблице на карте. Например, 4 карты принесут максимальное количество победных очков, а 1 или 7 карт — минимальное.



ВАМПИР

Карта приносит 7 очков, если у вас на Танцполе есть все типы карт, указанные на карте «Вампир». Каждая карта «Вампир» приносит очки за один и тот же набор карт.



НЕВИДИМКА

Когда игрок заканчивает ход и забирает себе на Танцпол карту «Невидимка», следующим действием он обязан положить карту «Невидимка» на Танцпол оппонента и забрать с этого Танцпола любую другую карту на свой Танцпол. Если у оппонента нет карт, придётся просто отдать карту «Невидимка». Карта «Невидимка» останется лежать у оппонента до конца игры и принесёт ему 2 очка.



ВЕДЬМА

Каждые четыре карты приносят 12 очков.



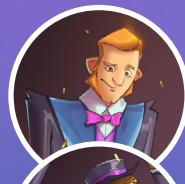
ПРИЗРАК

Нечётное количество карт приносят 6 очков, а чётное — 0 очков.



ОБОРОТЕНЬ

Одна или две карты дают 10 очков, три карты — 0 очков, а четыре и больше — отнимают 2 очка.



ДЖЕКИЛЛ И ХАЙД

Это комбо. Если вы собрали эти две карты, то в конце игры обе карты могут стать любой необходимой или, наоборот, удалить любую ненужную карту. Например, они могут превратиться в карту «Вампир» или в карту «Ведьма»; тем самым принести очки. Или удалить чётную карту «Призрак».

С любыми вопросами и предложениями по игре вы можете обратиться на наш сайт или написать на электронную почту:

HELLO@COSMODROME-GAMES.COM

**COSMO
DROME
GAMES**