

«Монстропарк» – быстрая и увлекательная игра исключительно для взрослых!

# МОНСТРОПАРК



## Об игре

Монстропарк – дикое место, в котором мирно уживаются монстры на любой вкус. Но вот беда: монстры оказались недовольны тем, что они всего лишь игрушки в руках смеющихся людей, и куда-то разбежались!

Ваша задача – найти и поймать как можно больше разнообразных монстров. В этом вам помогут специальные приманки – монеты, ведь монстры их так любят! Соберите как можно больше монстров в различных сочетаниях.

Заслужите звание почётного посетителя Монстропарка!

## Цель игры

Заработать наибольшее количество победных очков, собрав монстров в различных сочетаниях.

## Состав игры



36 карт

Правила игры



Жетон первого игрока



20 жетонов монет

## Подготовка к игре

- Перемешайте все карты.
- Раздайте каждому игроку по 9 карт. Игроки не должны видеть карты друг друга.  
Остальные карты сложите обратно в коробку.
- Раздайте каждому игроку по 5 жетонов монет одного цвета.
- Определите самого активного игрока из вашей компании. Он будет ходить первым. Выдайте ему жетон первого игрока.

## Ход игры

Игра состоит из двух фаз:

- Поиск монстров
- Ловля монстров

### Фаза поиска

В этой фазе игроки стараются отыскать монстров, обладающих наиболее привлекательными характеристиками.

Все действия этой фазы игроки выполняют одновременно.

Каждый игрок выбирает одну карту монстра из своей руки и выкладывает её перед собой рубашкой вверх. Остальные карты он передаёт следующему игроку по часовой стрелке, одновременно получая карты от предыдущего игрока. Повторите эти действия, пока перед каждым игроком не окажется 5 карт монстров. Это карты, которые будут участвовать в следующей фазе игры. Возьмите отобранные 5 карт в руку, а остальные сложите обратно в коробку.

### Фаза ловли

В этой фазе игроки приманивают монстров монетами, стараясь поймать как можно больше редких и хорошо уживающихся друг с другом монстров.

Владелец жетона первого игрока выкладывает в центр стола одну из своих пяти карт монстров рубашкой вниз. Следующий по часовой стрелке игрок может попытаться приманить монстра монетой. Для этого он выкладывает один из своих жетонов монет на карту этого монстра. Следующий игрок может перебить его приманку, выложив на 1 монету больше. Игроки по часовой стрелке продолжают перебивать приманки друг друга до тех пор, пока выкладывание новой приманки станет невозможным (приманка всегда должна быть на 1 монету больше предыдущей), или пока все игроки не спасут. Игрок, который выложил наибольшую приманку, забирает карту монстра себе, выложив её перед собой рубашкой вниз. Все жетоны монет с этой карты уходят в сброс.

**Если ни одной приманки выложено не было, карта монстра достаётся тому игроку, который её выложил.**

Игроки продолжают выкладывать карты монстров и приманивать их монетами, пока на руках у всех игроков не останется ни одной карты.

### Конец игры

Когда в руках у всех игроков не останется карт монстров, начинается подсчёт победных очков (пример подсчёта очков смотрите в памятке игрока).

Каждый игрок подсчитывает победные очки за своих монстров и их способности.

Тот, кто набрал большее количество победных очков, объявляется победителем.

Автор игры  
Антон Максюта

Графический дизайнер  
Елена Сергеева

Редактор  
Александра Чирвина

Тестирование  
Алексей Вторыгин  
Илья Родичев

[gocraftgames.ru](http://gocraftgames.ru)

[facebook.com/gocraftgames](https://facebook.com/gocraftgames)  
[instagram.com/gocraftgames](https://instagram.com/gocraftgames)  
[vk.com/gocraftgames](https://vk.com/gocraftgames)