

EXIT

КВЕСТ

ДЛЯ ДЕТЕЙ

Загадки монстриков

Лузяши



Тоньши



1–4 игрока



5–7 лет



20 мин.

Внимание! Пока не разглядывайте игровые компоненты (карточки, диск, странные предметы). Вначале прочитайте правила игры вместе вслух и убедитесь, что все игроки запомнили, как играть, и готовы начать.

Предыстория

Шорох в кладовке привлёк ваше внимание. Вы приоткрыли дверцу — и ахнули: оттуда выкатывались жестяные коробки с печеньем, а следом мчались крошечные воришки. Ну нет, так просто им не уйти! Беглецы удивительно проворны, но и вы не промах: ещё немного усилий — и вы уже почти настигли их. Тут-то вы и огляделись по сторонам. И замерли. Какое странное место... Вы никогда здесь не бывали.

«Отдайте наше печенье!» — требуете вы. На вас смотрят очаровательные... а кто это?

«Мы — монстрики из Монстрвиля, жители Чудо-страны, — представляются маленькие похитители печенья. — Вы очень ловкие и смелые, раз сумели попасть сюда, и мы готовы вернуть вам шесть жестянок печенья! Но чтобы вернуться домой, вам придётся ответить на наши загадки».

Дорога назад состоит из загадок? Легко! Вы докажете монстрикам, что способны пройти любые испытания и вернуться домой с печеньем!

Состав игры

6 жетонов ключей

10 жетонов банок с печеньем

22 странных предмета

3 открытки перепутанных дорожек

1 надкусанная карта + 1 нитка

12 жетонов цветов

4 карточки лакомств

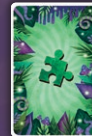
1 портрет монстриков

1 диск ответов

36 карточек загадок

(по 6 каждого цвета):

жёлтого, розового,
красного, синего,
зеленого, оранжевого



Подготовка к игре

Перед первой игрой

Аккуратно **отделите все странные предметы** и **жетоны** от картонных оснований, **выньте карточки загадок** из защитной плёнки. Ой! Кажется, одна банка пустая! Но это не беда, нарисуйте внутри банки самое **вкусное лакомство**, которое только сможете вообразить!

Проденьте **нитку** в дырочку на **надкусанной карте** и завяжите **двойным узлом**, как показано на картинке. Один хвостик нитки должен быть очень коротким!



Перед каждой новой партией

Переверните **жетоны банок с печеньем** лицевой стороной вниз, перемешайте и выложите в ряд на краю стола. Положите **жетоны ключей, диск ответов и странные предметы** на стол так, чтобы они были под рукой. Они пригодятся во время игры.

Рассортируйте **карточки загадок** по цвету и символу в 6 стопок. Тщательно перемешайте каждую стопку. Возьмите по одной карточке из каждой стопки и положите их в ряд в центре стола. Остальные карточки не понадобятся в этой партии, отложите их в сторону.

Ход игры

Каждая партия состоит из 6 загадок — на каждой карточке загадки по одной. Внимательно следите, чтобы в партии участвовали **разные карточки** — их легко отличить **по цвету** и особому **символу** на обороте.

Типы карточек загадок



«Улыбка»
(жёлтые)



«Клякса»
(розовые)



«Обед»
(красные)



«Контур»
(синие)



«Луг»
(зелёные)



«Путаница»
(оранжевые)

Загляните на с. 6–9, чтобы узнать, как решать загадки!



Перси

В награду за успешно решённую загадку вы получите жетон серебряного ключа. Положите его на любой жетон банки с печеньем – в конце игры вы перевернёте их и узнаете, что там хранилось!



Как разгадывать?

Выберите **карточку загадки** и переверните её лицевой стороной вверх. **Дружно** приступайте к поиску решения!

Ответ на любую загадку состоит из **трёх разных монстриков**. Как только вы поняли, что это за монстрики, вы **должны выставить** их изображения под символом загадки на **диске ответов**. Вот как это сделать:



Внешний круг диска разделён на 6 секторов с символами загадок (и тех же цветов). Выберите сектор, относящийся к нужному вам типу загадки (символы на нём и на карточке загадки должны быть одинаковыми).

На **трёх внутренних кругах** нарисованы 18 разных монстриков, среди которых есть и 3 монстрика, которые нужны для отгадки.

Когда вы узнаете, какие монстрики вам нужны для ответа, **поворачивайте внутренние круги** так, чтобы монстрики из вашего ответа **встали столбиком под символом** решаемой загадки.

После того как вы ввели монстриков под символ загадки – смело переворачивайте диск ответов.



Зоркий

Пример

Ответом на загадку 😊 стали монстрики 🐉, 🌿 и 🦋.
Крутите круги диска ответов так, чтобы найденные монстрики оказались под нужным символом.
А теперь переверните диск ответа и проверьте, правильно ли вы решили загадку.



С обратной стороны у диска ответов есть маленькое окошко — в нём вы увидите, ошиблись вы или нет.

➔ Ваш ответ правильный



Увидели в окошке **серебряный ключ** — молодцы, **вы нашли правильный ответ**. Возьмите жетон ключа, посоветуйтесь и выберите банку на краю стола, которую хотели бы открыть в конце игры. Положите на неё ключ.

Морковкин



➔ Ошибка



В окошке показался **красный крестик** — **вы ошиблись**. Внимательно проверьте символ загадки и правильно ли вы выставили монстриков под ним. В любом случае **ключ** пока брать **нельзя**, придётся поломать голову над поиском правильного ответа.



Шагомер

Ответы ко всем загадкам можно найти на с. 10–11.



Игрыйка

Зсужа



Когда игра заканчивается?

Игра закончится, когда вы найдёте ответы ко всем 6 загадкам и на 6 банках с печеньем будут лежать ключи. Смело переворачивайте жетоны банок с ключами, чтобы узнать, что там хранится!

Трошора



Как разгадывать загадки



«Улыбка» (жёлтая)

В верхнем левом углу каждой жёлтой карточки загадки есть рамка с **тремя смайлами**. Они выражают разные эмоции, и только у **трёх монстриков** с карточки эмоции **такие же**! Найдите их: эти монстрики и станут правильным ответом на загадку улыбки.



«Клякса» (розовые)

Вам потребуются: портрет монстриков и открытка перепутанных дорожек.

На каждой розовой карточке загадки вы увидите **цветную кляксу**. Возьмите **открытку перепутанных дорожек** с кляксой **такого же цвета** и положите её на **портрет монстриков**.

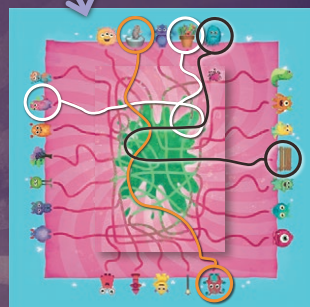
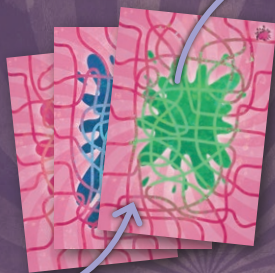
Убедитесь, что **маленькие розовые кляксы** на открытке и портрете находятся в одном и том же углу.

Тышка



На карточке загадки нарисованы три предмета. Ими недавно пользовались монстрики, которые станут ответом к этой загадке. **Найдите на портрете предмет с карточки и посмотрите, с каким монстриком его соединяет дорожка на карточке.** Ищите трёх монстриков по очереди, как указано на карточке — сверху вниз. Они вам и нужны для ответа!

1
2
3

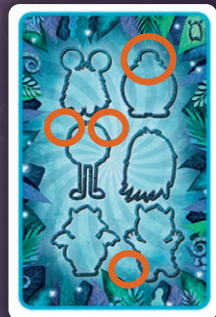


«Контур» (синяя)

На каждой синей карточке вы увидите контуры знакомых монстриков. Но **трое решили замаскироваться**. Найдите шутников как можно скорее — их контуры отличаются от их привычного вида какой-то одной деталью! Именно они и будут ответом на загадку.

Совет!

Обычный вид монстриков вы найдёте в **правилах**, на **коробке игры** и **портрете монстриков**.





«Обед» (красная)

Вам потребуются: 4 карточки лакомств

На каждой красной карточке загадки вы увидите накрытый на троих стол. Для того чтобы узнать, кто приглашен, нужно рассмотреть 4 карточки лакомств. На каждой из них изображено **одно** лакомство и **все** монстрики, которые его любят.



За каждое из трёх мест за столом сядет только тот монстрик, **абсолютно все любимые лакомства которого стоят у этого места**. Монстрики, для которых накрыт этот стол, и есть ответ на загадку.



«Луг» (зелёная)

Вам потребуются: 12 жетонов цветов.

На каждой зелёной карточке загадки вы увидите 4 цветка. Выберите 4 жетона с такими же цветами и переверните их: на обороте каждого вы увидите половинки четырёх монстриков. **Расставьте жетоны в клетки на карточке так, чтобы получились три целых монстрика**. Они и станут ответом на загадку луга.



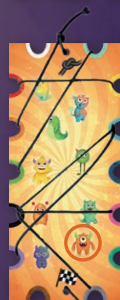
живчик



«Путаница» (оранжевая)

Вам потребуются: надкусанная карта с ниткой.

На каждой оранжевой карточке загадки вы увидите **яркие разноцветные дуги, соединённые тёмной линией** от узелка в верхнем левом углу до флажка в нижнем правом. Возьмите надкусанную карту узелком вверх, флажком к себе, заведите **нитку назад** и начинайте **обматывать её вокруг карты, по очереди зацепляя за выемки** тех же цветов, что указаны **на карточке загадки**. Когда нить зацепится за все указанные выемки, проденьте её в дырочку возле флажка. **Осмотрите надкусанную карту с обеих сторон**. Только три монстрика не запутались — они и станут ответом.



Ответы

Если загадка совсем не даётся или вы хотите проверить ваш ответ дополнительно, используйте таблицы ниже. У каждой карточки есть номер, он указан в левом нижнем углу на обороте с символом загадки. В таблице с символом загадки найдите строку с таким же номером и посмотрите ответ.



	6:		6:		6:
	5:		5:		5:
	4:		4:		4:
	3:		3:		3:
	2:		2:		2:
	1:		1:		1:

Мохнолан



Прываз



Клыкастыя

Загадки монстриков



Нарисуй свои
впечатления от игры
или напиши о них!

Мы _____

разгадали все загадки монстриков и вернулись домой с печеньем!

Лучшая награда:

Лучший монстрик:

Вот так будет выглядеть наш монстрик:



Издательство Kosmos и авторы игры сердечно благодарят всех участников тестов игры «Загадки монстриков».

Авторы: Инка и Маркус Брандт проживают в Гуммерсбахе, Германия. Они придумали и опубликовали множество семейных и детских игр и завоевали многочисленные награды на выставках и фестивалях. Конечно же, они фанаты загадок, головоломок и квестов!



8456