

ПОБЕЖДАЮЩАЯ СТРАХИ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Машкины страшилки



ПРАВИЛА
ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Откройте книжку с Машкиными страшилками и познакомьтесь поближе с теми, кто прячется в тёмных углах и воет в ночи: это безобидные чудища, паучки и инопланетяне, ищущие, чем бы полакомиться... Работайте в команде и скорее угостите их любимыми вкусняшками, чтобы они побыстрее ушли по своим пугательным делам. Будьте внимательны! Если монстрикам не понравится угощение, они обидятся! Помогите всем гостям наесться и подобрать и одержите победу над своими страхами!

СОСТАВ ИГРЫ



☀ 40 карт лакомств



☀ 14 карт монстриков



☀ 2 двухсторонних планшета Маши

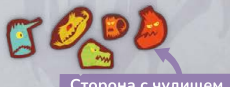


☀ 5 жетонов персонажей

Вкусная сторона



Сторона с чудищем



☀ 10 двухсторонних вспомогательных жетонов



☀ 2 карты-памятки



☀ Планшет Книги страшилок



☀ Жетон-закладка

☀ Правила игры, которые вы держите в руках

ОЙ, А КАК ЭТО РАБОТАЕТ?



Лицо карты



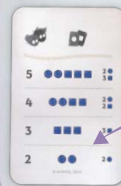
Оборот карты

Форма и цвет лакомства

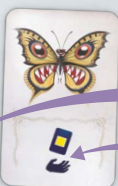
Подсказка о лакомстве на лицевой стороне

Лакомство

То, что нарисовано на обратной стороне



Предпочтения монстрика



Бонус монстрика

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки должны работать в команде: в каждом раунде, не совещаясь, выкладывать с руки нужное количество правильных лакомств, чтобы кормить и задобривать монстриков, не давая чудищам подобраться к Маше. Игроки победят, когда колода монстриков закончится, и проиграют, если на планшете Маши окажется слишком много чудищ.



Правила предназначены для чтения взрослыми

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно выдавите все жетоны.

1. Каждый игрок берёт себе один жетон персонажа и кладёт его перед собой стороной с круглой стрелкой вниз. Оставшиеся жетоны персонажей уберите в коробку, они в этой партии не понадобятся.
2. Перемешайте все карты лакомств и раздайте каждому игроку на руку по 8 карт в закрытую (стороной с лакомствами вниз). Оставшиеся карты лакомств уберите в коробку, они в этой партии не понадобятся. Убедитесь, что перед каждым игроком есть место для его личного сброса.
3. Возьмите один любой планшет Маши и положите его на стол случайной стороной вверх. Второй планшет уберите в коробку, он в этой партии не понадобится.
4. Положите планшет Книги страшилок в центр стола обложкой вниз.
5. Перемешайте все карты монстриков, сформируйте из них колоду и положите её на правую сторону планшета Книги страшилок стороной с изображением монстрика вверх. Это будет **колода монстриков**.



Пример подготовки для четырёх игроков.

6. Положите жетон-закладку в центре планшета Книги страшилок поверх нарисованной на нём закладки. Сдвиньте его таким образом, чтобы нарисованная рука указывала на строчку, соответствующую числу игроков. Например, если игроков четверо, рука на закладке должна указывать на строчку с цифрой 4.
7. Расположите все вспомогательные жетоны на столе вкусной стороной вверх так, чтобы игрокам было удобно до них дотянуться. Это будет **чулан со вкусностями**. Возьмите из чулана один любой жетон и положите рядом с Книгой страшилок — это **общий запас игроков**.
8. Положите карты-памятки на стол так, чтобы всем игрокам было удобно ими пользоваться.
9. Первым игроком становится тот, кто последним слышал или рассказывал страшную историю.





Вы готовы, можно начинать игру!

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов до тех пор, пока в колоде монстриков не закончатся карты или пока игроки не проиграют. Если не сказано иного, участники игры всегда действуют по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В начале каждого раунда первый игрок «перелистывает страницу» Книги страшилок — то есть переворачивает верхнюю карту монстрика, открывая сторону с предпочтениями, и перекладывает её на левую часть планшета. Теперь в Книге появился новый монстрик, которого игрокам предстоит угостить в этом раунде!



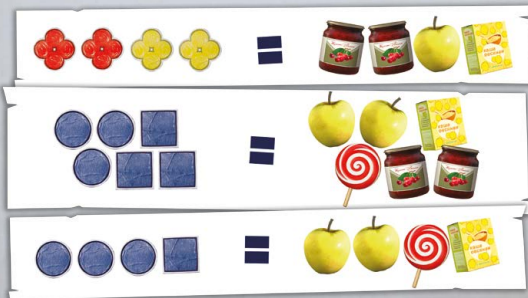
Игроки вместе изучают предпочтения нового монстрика. Все монстрики хотят съесть либо что-то круглое  или квадратное , либо что-то красное  или жёлтое . И только в определённом количестве! Накормить и задобрить монстрика можно только в том случае, если всем игрокам сообща удастся собрать точный набор лакомств, указанный в соответствующей строчке предпочтений на карте, которая лежит в левой части Книги страшилок.



Все участники, начиная с первого игрока, по очереди **выкладывают одну карту лакомства** с руки перед собой рубашкой (стороной с подсказкой) вверх. Если игрок считает, что ему лучше не выкладывать никаких карт, он может спасовать. Игроки могут делать выводы о том, какую карту лучше выложить, обращая внимание на рубашки карт, которые выложили перед ними другие игроки. На рубашке каждой карты лакомств есть подсказка — какая-то информация о лакомстве на лицевой стороне: количество, цвет или форма.

Предпочтения монстрика

Пример набора лакомств



(Возможные варианты)

Правило секретности: игроки не могут показывать свои карты другим игрокам, а также делиться информацией о том, какие карты есть у них на руках или какие карты они собираются выложить. В остальном игроки могут свободно общаться и рассуждать вслух.

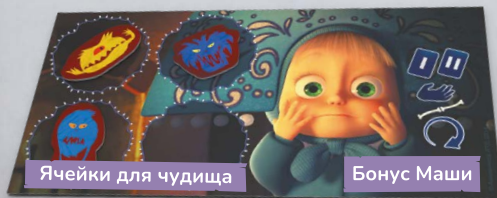
После того как все выложили по одной карте или спасовали, все **выложенные карты вскрываются** (переворачиваются на лицевую сторону). Игроки подсчитывают и сверяют с предпочтениями монстрика количество, а также цвета или формы собранных лакомств. В этот момент можно применять способности персонажей и использовать вспомогательные жетоны (см. с. 8).

После этого игроки проверяют, удалось ли им накормить и задобрить монстрика.

Если количество лакомств, а также их цвета или формы полностью совпадают с предпочтениями монстрика, указанными на открытой карте в Книге, то его удалось и накормить, и задобрить! Все игроки получают указанный на карте этого монстрика бонус. Так можно получить новые вспомогательные жетоны или вернуть из сброса на руку определённые карты (подробнее см. на с. 10).

Если в ходе раунда игрокам пришлось прибегнуть к **помогательным жетонам**, монстрик также считается накормленным, однако задобрить его не удалось, поэтому он не приносит игрокам бонус (но и не пакостничает!).

Если количество лакомств и их виды хотя бы в чём-то **НЕ совпадают** с предпочтениями монстрика, то накормить его не удалось, а значит, он совершает пакость. В этом случае первый игрок переворачивает любой вспомогательный жетон из чулана на сторону с чудищем и перекладывает его на любую свободную ячейку на планшете Маши. После этого все игроки получают утешительный бонус, указанный на планшете Маши (см. с. 11).



Если игрокам нужно положить чудище к Маше, а свободных ячеек на планшете не осталось, игра тут же завершается проигрышем всех участников. Если игрокам нужно положить чудище к Маше, но в чулане не осталось вспомогательных жетонов, игроки используют жетон из общего запаса.

После этого каждый игрок отправляет выложенные **карты в свой личный сброс** лицевой стороной вверх, а первым игроком становится игрок, сидящий слева от предыдущего.

ПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ

Полученные в ходе игры или в начале партии по­мо­гательные жетоны можно использовать, чтобы исправить количество собранных лакомств, если оно отличается от нужного. Решение использовать по­мо­гательный жетон и то, как его использовать, игроки принимают сообща.

Возьмите по­мо­гательный жетон из общего запаса игроков и верните его в чулан вкусной стороной вверх, чтобы выполнить одно из двух действий:

☞ вычесть из общего количества одно лишнее лакомство (даже если это лакомство — одно из двух изображённых на карте; за один жетон можно вычесть лишь одно лакомство!)


или

☞ добавить к общему количеству одно недостающее лакомство (любого подходящего цвета или формы).

В одном раунде можно использовать любое количество по­мо­гательных жетонов!

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Способности персонажей можно использовать, чтобы исправить количество, форму или цвет собранных лакомств. Чтобы воспользоваться способностью своего персонажа, переверните свой жетон (теперь он будет лежать стороной с круглой стрелкой вверх) и немедленно разыграйте его эффект.

Вы не сможете повторно использовать способность до тех пор, пока не «перезарядите» её. Перезарядить способность персонажа можно, получив бонус планшета Маши с символом . Когда это произойдёт, переверните свой жетон персонажа обратно на сторону со способностью (круглой стрелкой вниз).

Если в ходе раунда игроки используют одну или несколько способностей персонажей, они не теряют возможности получить бонус за накормленного и задобренного монстрика.



Выложите одну дополнительную карту лакомств со своей руки или верните одну любую выложенную карту на руку владельцу.



Измените цвет или форму лакомств на одной карте, выложенной любым игроком. Если на карте два лакомства, вы всегда изменяете оба.



Замените карту, выложенную любым игроком (включая себя), любой картой из сброса любого игрока.



Замените карту, выложенную любым игроком (включая себя), любой картой со своей руки. Если у вас на руке нет карт, вы не можете использовать эту способность.






Прибавьте или отнимите одно любое лакомство, как если бы вы использовали по­мо­гательный жетон. Применение этой способности не считается использованием по­мо­гательного жетона.

Выложенные карты — это карты лакомств, которые игроки выложили с руки в этом раунде. Карты в сбросе не являются выложенными картами.



БОНУСЫ КАРТ МОНСТРИКОВ И ПЛАНШЕТОВ МАШИ

Бонусы карт монстриков и планшетов Маши позволяют игрокам возвращать карты обратно на руку из своего сброса , получать новые вспомогательные жетоны из чулана в запас  и перезаряжать способности персонажей .

Бонусы карт монстриков



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с одним леденцом.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с двумя леденцами.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с одной банкой компота.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с двумя банками компота.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с одной коробкой каши.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с двумя коробками каши.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с одним яблоком.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку все карты с двумя яблоками.



Первый игрок перекладывает один вспомогательный жетон из чулана в запас игроков.



Первый игрок перекладывает два вспомогательных жетона из чулана в запас игроков.

Бонусы планшетов Маши



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку одну карту с жёлтым лакомством и одну карту с красным лакомством.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку одну карту с круглым лакомством и одну карту с квадратным лакомством.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку одну карту с одним лакомством и одну карту с двумя лакомствами.



Каждый игрок возвращает из своего сброса на руку одну любую карту лакомства, и первый игрок перекладывает один вспомогательный жетон из чулана в запас игроков.



Каждый игрок может выбрать, какой бонус он хочет получить: указанный с одной стороны от косточек или указанный с другой стороны от косточек. Оба бонуса сразу получить нельзя.




Каждый игрок может перезарядить способность своего персонажа.

Будьте внимательны: бонусы на планшетах Маши позволяют вернуть по одной карте указанных видов, а бонусы монстриков позволяют вернуть все карты указанного вида!

В некоторых случаях вы не сможете воспользоваться бонусом полностью. Например, если бонус позволяет вернуть на руку по одной карте с лакомствами каждого цвета (в данном случае неважно, сколько именно лакомств нарисовано на карте), а у вас в сбросе есть только карты с красными лакомствами, вы сможете вернуть на руку лишь одну карту с красными лакомствами.

Обратите внимание: если бонус позволяет вернуть на руку карты с двумя лакомствами определённого цвета или формы, вы не можете вернуть на руку карты с одним таким лакомством.

Если вы не можете получить бонус (например, если у вас в сбросе нет нужных карт), то вы ничего не получаете и не возвращаете из сброса.

Если бонусы на карте или планшете перечислены через значок косточек , то каждый игрок может самостоятельно выбрать, какой из этих бонусов он хочет получить. Один игрок не может получить оба бонуса, перечисленных через косточки.



ПРИМЕР РАУНДА

Лена, Матвей, Марина и Егор играют вчетвером. Егор в этом раунде является первым игроком. Он переворачивает верхнюю карту из колоды монстриков и кладёт её на левую сторону планшета Книги страшилок. Все игроки смотрят на нового монстрика (справа) и его предпочтения (слева), перечисленные в строчке для четырёх игроков: два красных лакомства и четыре жёлтых лакомства.

Поскольку Егор — первый игрок, он первым выкладывает свою карту с руки. Все остальные видят, что на рубашке карты изображён квадрат, а значит, его лакомство (или лакомства) квадратное. К сожалению, в данном случае это не даёт остальным игрокам никакой информации, ведь для этого монстрика важен цвет лакомств, а не их форма. Далее карту выкладывает Лена, и на рубашке её карты цифра «1», а значит, на этой карте два лакомства. Затем Матвей выкладывает карту, на рубашке которой жёлтый значок, и все понимают, что его лакомство жёлтого цвета. Последней свой выбор предстоит сделать Марине: она изучает рубашки карт прочих игроков и выкладывает свою карту — с цифрой «11» на рубашке.



Теперь игроки вскрывают все выложенные карты и проверяют количество собранных лакомств и их цвет. В сумме игроки выложили пять красных лакомств и два жёлтых: 2 красных леденца, 2 красные банки компота, ещё 1 красную банку компота и 2 жёлтые коробки каши. Увы, это неподходящий результат. Игроки решают воспользоваться способностями персонажей и вспомогательным жетоном. Лена преворачивает свой жетон персонажа, чтобы использовать свою способность: изменить цвет обоих лакомств на карте Марины. Теперь у игроков четыре жёлтых лакомства и три красных. Игроки возвращают из запаса в чулан один вспомогательный жетон, чтобы не учитывать одно лишнее красное лакомство. Теперь количество лакомств, собранных игроками, совпадает с предпочтениями монстрика, а значит, он накормлен и не будет лакомничать. К сожалению, игрокам пришлось использовать вспомогательный жетон, и поэтому монстрик не считается задобренным и не спешит поделиться своим бонусом.

Каждый игрок перемещает выложенную им карту в свой личный сброс. В следующем раунде первым игроком становится Лена.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА



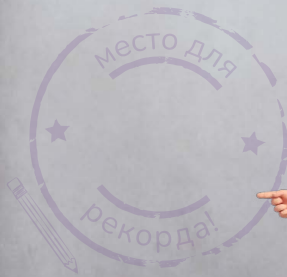
Игра завершается в любом из трёх случаев:

- Если игроки закончили попытку накормить последнего монстрика в Книге, при этом не проиграв, игра завершается их победой, ура! Игроки подсчитывают очки по таблице, чтобы узнать, удалось ли им установить новый рекорд.
- Если у всех игроков закончились карты лакомств, игра завершается поражением игроков. Ничего страшного, в следующий раз всё получится!
- Если на планшете Маши не осталось свободных ячеек, а игроки должны отправить туда ещё один, пятый жетон с чудисцем, игра завершается поражением игроков. Обязательно попробуйте ещё разок!

Если игроки победили, они могут оценить результат партии с помощью таблицы ниже:

Количество жетонов с чудисцами на планшете Маши	Ваш результат
4 чудисца	☆☆☆☆
3 чудисца	☆☆☆☆
2 чудисца	☆☆☆☆
1 чудисце	☆☆☆☆
0 чудисц	☆☆☆☆

Теперь добавьте к вашему результату все оставшиеся в запасе игроков вспомогательные жетоны — сколько жетонов, столько плюсику у ваших звёзд! Запишите свой рекорд (например, ☆☆☆+ +) и попробуйте превзойти его в следующий раз!



Впишите свой рекорд карандашом!

ПАМЯТКА

1 Перелистните страницу Книги страшилок.

2 Выложите по одной карте лакомств.

3 Вскройте карты и посчитайте лакомства.

4 Воспользуйтесь способностями и помогающими жетонами (если хотите).

5 Проверьте, получилось ли накормить и задобрить монстрика.

6 Получите бонус монстрика (если он задобрен) или бонус Маши (если к ней пришло чудище).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: **Екатерина Рейес**

Руководитель проекта: **Артём Шорохов**

Развитие игры: **Сергей Притула**

Дизайн и верстка: **OWL Agency, Сергей Агапов**

Выпускающий редактор: **Луиза Кретова**

Менеджер по работе с лицензиаром: **Георгий Войнов**

Директор издательского департамента: **Александр Киселев**

Игру тестировали: **Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Дамир Хуснатдинов, Константин Селезнёв, Олег Мелешин, Анна Ларионова**

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам **МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка»** за помощь в тестировании игры.

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Главный редактор: **Валентин Матюша**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**

Корректор: **Ольга Португалова**

Креативный директор: **Николай Пегасов**

Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

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

© Анимаккорд ЛТД, 2014 - 2024, www.mashabear.ru

Владельцем товарного знака является ООО «Маша и Медведь»

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил **1.0**



Играть интересно