

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ЭТО СПРАВОЧНИК.

ЕСЛИ НЕ ТЕРПИТСЯ ИГРАТЬ — МОЖЕШЬ НЕ ЧИТАТЬ.

ЧАСТИ МОНСТРОВ:

Голова мишки: 5
Голова наземного монстра: 7
Голова морского монстра: 7
Голова воздушного монстра: 7
Универсальное туловище: 9
Туловище с маленькими ручками: 3
Туловище с маленькими ножками и ручками: 3
Туловище с маленькими ножками: 2
Ноги: 7
Рука: 10

МАЛЫШИ:

С мощностью 0:
Наземные: 1
Морские: 1
Воздушные: 1
С мощностью 1:
Наземные: 3
Морские: 3
Воздушные: 3
С мощностью 2:
Наземные: 3
Морские: 3
Воздушные: 3
С мощностью 3:
Наземные: 2
Морские: 2
Воздушные: 2

ПРОЧИЕ КАРТЫ:

Инструмент: 5
Колыбельная: 2
Шляпа: 3
Маски: 3
Обмен: 2
Отсечение: 3
Дичайшая побудка: 2

НИЧЬИ

А что, если с малышами сражаются несколько армий монстров с одинаковой силой?

Если в битве силы побеждающих армий двух и более игроков оказываются равны, малыши и монстры из побеждающих армий остаются лежать на столе до следующей битвы армий той же стихии (положи армию малышей обратно на игровое поле лицевой стороной вниз).

Проигравшие участники сбрасывают своих монстров согласно обычным правилам.

А если в конце игры у нескольких участников поровну очков?

В этом случае побеждает тот, у кого в стопке победных очков больше карт малышей.

Если ничья сохраняется, побеждает дружба.



ПРОБУЖДЕНИЕ

Я могу пробудить любых малышей когда угодно?

Нет. На столе должны лежать и малыши, и монстры нужной стихии (необязательно у тебя, но хотя бы у 1 игрока).

А могу я пробудить малышей, если у меня нет монстров, чтобы с ними сражаться?

Можешь. Это отличный способ насолить противникам.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Количество карт в стопке победных очков — открытая информация?

Нет. Сколько у тебя в ней карт и что это за карты, твои соперники могут узнать только при подсчёте очков в конце игры.



Могу я посчитать количество карт малышей в армии до того, как решу их разбудить?

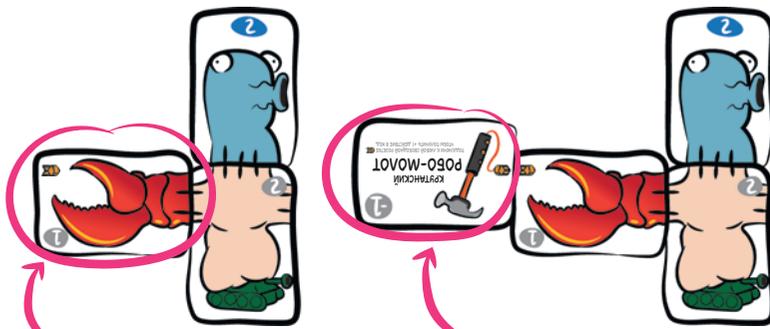
Можешь, но не смотри на их лицевые стороны.

СБОРКА МОНСТРОВ

Могу ли я менять части монстра местами?

Если ты начал собирать монстра, то никакие его части переставлять уже не можешь.

Ну может, я тогда хотя бы могу прикреплять руки и инструменты вверх ногами?

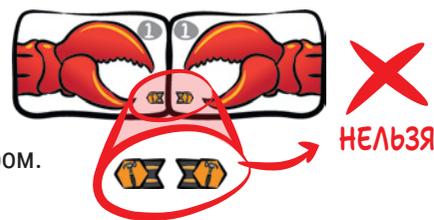


Вот так можешь! Можешь сыграть руку и выложить её вверх ногами, чтобы присоединить с любой стороны тела.

Инструменты тоже можно переворачивать, чтобы присоединить их с любой стороны карты с розеткой.

Может, я тогда могу и запчасти между собой розетками соединять?

Нет! Розетки нужны, чтобы соединять инструменты непосредственно с монстром.



А я любые совпадающие швы могу друг с другом соединять?

Тоже нет. Нельзя соединять карты одного типа (руки с руками или ноги с ногами).

НЕЛЬЗЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ШВЫ СОВПАДАЮТ.



КАРТЫ ИЗ СБРОСА

Могу я взять из сброса карту малыша?

Разумеется, но её нужно будет сразу же выложить в соответствующую ячейку на поле.



МИШКИ и МАЛЫШКИ

ВОПРОСЫ О КАРТИШКАХ: СПРАВОЧНИК

СПРАВОЧНИК



ШЛЯПА

3 КАРТЫ

Удваивает мощь монстра. Сперва вычисли всю мощь монстра, а потом умножь результат на два. Если ты потом пришьёшь этому монстру новые части, придётся рассчитывать его мощь заново: сначала всё сложи, потом умножь.

На каждом монстре может быть только одна шляпа.



ИНСТРУМЕНТ

5 КАРТ

(КАРТА, ДАЮЩАЯ +1 ДЕЙСТВИЕ)

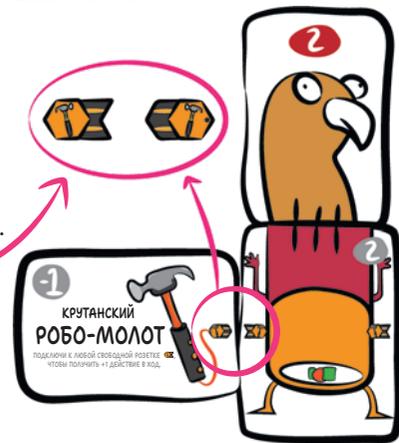
Сыграв такую карту, ты получаешь 1 дополнительное действие в ход, но сила монстра снижается на 1.

Ты можешь сыграть инструменты, подключая их к розеткам, как показано на иллюстрации справа. Ты можешь расположить карту инструмента с любой стороны монстра, даже если для этого придётся сыграть её вверх ногами.

Свойство инструмента применяется, пока у монстра есть голова (если голову отсекали, инструменты перестают работать до тех пор, пока ты не пришьёшь новую).

Монстр может держать несколько инструментов, но каждому из них нужна отдельная розетка.

К чужим монстрам инструменты крепить нельзя.



ДИЧАЙШАЯ ПОБУДКА

2 КАРТЫ

Пробуди любую армию малышей. ЭТУ КАРТУ НУЖНО ИГРАТЬ НЕМЕДЛЕННО, КАК ТОЛЬКО ТЫ ЕЁ ПОЛУЧИЛ НА РУКУ.

Если карта дичайшей побудки досталась тебе при подготовке к игре, замешай её обратно в колоду и возьми на руку карту на замену.

Ты должен пробудить одну из армий малышей и устроить битву по обычным правилам (в игре обязательно должны быть малыши и монстры выбранной тобой стихии). Если полноценного сражения устроить не получается, карта дичайшей побудки сбрасывается без эффекта и 1 твоё действие тратится впустую.



ОБМЕН

2 КАРТЫ

Поменяй местами головы двух любых монстров.

Можешь поменять местами головы своих монстров, голову своего и чужого монстра или головы двух чужих монстров.

Если на голове есть шляпа, то меняется только голова, шляпа остаётся там, где лежала.

Если на голове есть маска, голова меняется вместе с ней, как если бы они были одной картой.



ОТСЕЧЕНИЕ

3 КАРТЫ

Отсеки и сбрось любую «крайнюю» карту монстра любого игрока – в том числе и своего.

«Крайней» считается карта, соприкасающаяся только одной стороной только с одной картой.



- После отсекания все остальные карты монстра остаются в игре.
- Безголовые монстры считаются мёртвыми, но не сбрасываются. Они не сражаются, не пользуются инструментами, и к ним нельзя добавлять части, пока у них не появятся новые головы.
- Если отсекаешь голову в маске, сбрось и маску, и голову – они считаются одной картой.
- Если у монстра есть только голова, см. схему:



МАСКА

3 КАРТЫ

Сыграй эту карту поверх любой головы, чтобы скрыть от других игроков, что у тебя за монстр. Карта маски и карта головы, на которую ты её играешь, играют одновременно, и это считается одним действием.

- Маска и голова меняются или отсекаются, как если бы они были одной картой.
- Ты должен снять маску с головы монстра, если пробудилась армия малышей соответствующей стихии.
- Если хочешь сравнить с малышами монстров в масках, можешь попытаться пробудить малышей любой стихии. Если не угадал – ничего не происходит (это же касается и карт «Дичайшая побудка»).
- Если ты получил голову в маске по обмену, можешь посмотреть, что это за голова.



Лайфхак: выкладывая голову в маске, клади карту головы лицевой стороной вниз, а карту маски – лицевой стороной вверх!



КОЛЫБЕЛЬНАЯ

2 КАРТЫ

Выбери 1 армию малышей и сбрось верхнюю половину карт из её стопки. Если карт нечётное количество, округляй в большую сторону. Если в армии только одна карта, сбрось её.