

## ПРАВИЛА ИГРЫ

# Чердачный МОНСТР

Четвёрка добрых призраков давным-давно облюбовала заброшенный особняк на холме у старого кладбища. В свободное время привидения в шутку пугают местных жителей и устраивают жуткие вечеринки. Гость одной из таких вечеринок, Монстр из потустороннего мира, выгнал призраков, заперся в их доме и играет в приставку на чердаке. Помогите друзьям найти ключ от чердака, одолеть Монстра и вернуться домой!



### Состав игры:

- 1 коробка-особняк
- 2 4 фигурки привидений
- 3 15 тайлов леса
- 4 14 тайлов кладбища
- 5 4 тайла с камнями
- 6 9 кристаллов силы
- 7 2 игровых кубика
- 8 4 жетона ключей
- 9 4 жетона с особняком

### Цель игры

Игрокам необходимо попасть на чердак и одолеть Монстра. Чтобы сделать это, вам необходимо найти ключ от чердака в одной из комнат особняка. Но комнаты тоже заперты, а ключи от них разбросаны по полю.

## Подготовка к игре

Вложите дно коробки во фронтальную её часть.

Поставьте коробку вертикально так, чтобы чердак с Монстром оказался самой верхней комнатой в особняке.

Отделите пустой с обеих сторон тайл леса – это стартовый тайл.

Перемешайте тайлы трёх типов отдельно и выложите их перед коробкой, как показано на примере. Тайлы с камнями при этом должны прилегать к коробке, а стартовый тайл должен оказаться на противоположном от неё конце.

Перемешайте жетоны с особняком и, не глядя под них, случайным образом разместите их по четырём крайним комнатам первого и второго этажа особняка рубашкой вверх.

Разместите фигурки привидений на стартовом тайле.

Определите первого игрока. Вы готовы начать!



## Как играть

Игра будет состоять из фазы поиска и фазы сражения с Монстром.

### 1. Фаза поиска

В фазе поиска игроки будут перемещаться по полю, переворачивать тайлы и искать ключи от комнат особняка. Сам особняк состоит из 7 комнат и является частью поля, но попасть в него можно только с тайлов с камнями. Перемещаться внутри особняка можно только по центральным комнатам с лестницей с первого на второй этаж по обычным правилам перемещения.

Ход передаётся по часовой стрелке.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки будут выполнять свои ходы. В свой ход каждый игрок бросает 2 кубика. Выпавшие на кубиках символы игрок может использовать как действия.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** выполнение действия не является обязательным.

## Символы на кубиках:



Можете подвинуть свою фигурку призрака на один шаг на любой соседний тайл.



Можете перевернуть любой соседний с игроком тайл либо тайл, на котором находится призрак игрока.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** соседним считается любой тайл, ребро которого соприкасается с ребром тайла с фигуркой игрока.



Вы не можете использовать этот кубик для действий в этом ходу.



Можете использовать такой символ для переворота ЛЮБОГО тайла на поле.



Можете использовать этот символ как символ хода или переворота по желанию.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** вы можете как открывать новые тайлы, так и перевернуть обратно уже открытые. Это позволит, например, закрыть ловушку на поле или другой тайл, который вам мешает.

Во время фазы поиска Монстр, сидящий на чердаке, будет становиться сильнее с каждым раундом!

После того, как последний игрок завершил свой ход, выберите один из открытых тайлов на поле и положите его Монстру на чердак. Делайте так в конце каждого раунда.

От количества тайлов на чердаке в конце игры будет зависеть сила Монстра в финальной битве за особняк.

Каждый раз, когда игрок заканчивает одно из своих действий на перевёрнутом лицом вверх тайле, активируется способность, изображённая на тайле, если это возможно. В случае, если один из игроков переворачивает тайл, на котором находится фигурка другого игрока, активация тайла также происходит.

## Способности на тайлах:



### КЛЮЧИ

Как только тайл активирован, выложите на него соответствующий изображению ключ. Оказавшись на таком тайле, игрок забирает с него ключ, который сразу становится доступен всем игрокам. Способность тайла можно использовать только раз за игру.



### КАТАПУЛЬТА

При открытии этого тайла игрок выбирает, в какую сторону направить стрелку катапульти. Оказавшись на тайле с катаapultой, игрок запускает свою фишку из неё по направлению стрелки прямо до границы поля.



### ЛОВУШКА

Любой игрок, оказавшийся на этом тайле, попадает в ловушку и обязан остановиться. С ловушки нельзя уйти, пока она не будет деактивирована любым игроком, а для этого достаточно перевернуть тайл обратно рубашкой вверх.



### СИЛА

Как только тайл активирован, выложите на него соответствующий по цвету кристалл силы. Оказавшись на таком тайле, игрок забирает с него кристалл силы. Способность тайла можно использовать только раз за игру.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** только при остановке на тайле активируется его способность, то есть, проходя через тайл без остановки, игрок не активирует тайл.



### ПЕРЕВОРОТ

Переверните ЛЮБОЙ тайл на поле.



### ПОРТАЛ

Оказавшись на портале, игрок перемещается в любой другой открытый портал по выбору. Портал не работает, пока не открыт хотя бы ещё один портал.



### ХОД НА 2

Сделайте ещё один или два хода в любом направлении.

Как только найден один из ключей от комнат, игроки могут открыть комнату и проверить, находится ли в ней ключ от чердака. Каждый ключ уникален и может открыть только одну подходящую к нему комнату.

Найденный на поле ключ становится доступным всем играющим: любой игрок в свой ход может открыть комнату и перевернуть жетон с особняком. Для этого не требуется действие с кубика, достаточно находиться на этаже с подходящей комнатой, а ограничения на количество открываемых за ход комнат нет.

Если на жетоне изображён ключ, призраки сразу же получают доступ к чердаку, а игра переходит в свою заключительную фазу сражения с Монстром.

## 2. Фаза сражения с Монстром

Достаньте скопившиеся на чердаке тайлы, они будут составлять силу Монстра, и отнимите от этой силы столько тайлов, сколько кристаллов силы вы собрали. Затем каждый игрок по очереди, начиная с первого игрока, бросает кубики.

 – значит промах, все остальные грани будут считаться успехом.

Отнимайте от силы Монстра по одному тайлу за каждый успешно брошенный кубик.

Чтобы победить Монстра и выгнать его с чердака, необходимо отнять у него все тайлы.

## Вариант на 2 и 3 игрока

Если вы играете втроём, перед началом игры откройте 4 любых тайла, кроме последних четырёх с камнями.

Если вы играете вдвоём, перед началом игры откройте 6 любых тайлов, кроме последних четырёх с камнями.

## Создатели игры

Авторы: Максим Верещагин, Елизавета Мишина,  
Басанг Бордаев, Дарья Устинова, Дарья Мартышук,  
Мария Ермилова

Проект-менеджер: Басанг Бордаев

Иллюстратор: Сюн Ефимова

Дизайнер: Юлия Шубова

Продакшн-менеджеры: Сергей Морозов и Андрей Незнамов

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Главный редактор: Максим Верещагин

Арт-директор: Виктор Забурдаев

Директор по развитию: Дмитрий Калмыков

Руководитель маркетинга: Владимир Эделев