



 **2-6**  
игроков

 **10+**

 **25**  
МИН.

# ПЛАНЕТА МОНСТРОВ

 Дмитрий Перье  
 Иван Никулин

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:

- 1 двустороннее игровое поле,
- 120 тайлов с монстрами:



**60 тайлов базовой игры** (без пометки на обратной стороне)



**20 тайлов с пометкой 2/4** на обратной стороне

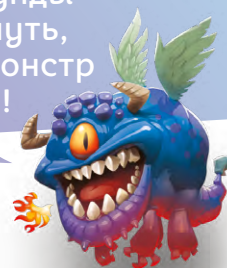


**40 тайлов с пометкой 5+** на обратной стороне

- 24 тайла мутировавших монстров,
- 12 тайлов исследователей/космических кораблей,
- 36 медалей,

- 1 маркер первого игрока,
- 4 карты-памятки,
- 1 блокнот для подсчёта очков.

Вы и ваши коллеги-исследователи только что высадились на далёкой **ПЛАНЕТЕ МОНСТРОВ**. Ваша миссия — приручить всех необычных существ. Но нельзя терять ни секунды — не успеете глазом моргнуть, как очень нужный вам монстр достанется конкурентам!



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«**ПЛАНЕТА МОНСТРОВ**» — настольная игра, в которой вы будете окружать себя разнообразными монстрами.

Разделите тайлы монстров на стопки по 10 штук в каждой, возьмите себе одну из таких стопок. Выберите из стопки тайлов самого подходящего для себя монстра, а остальных положите другому игроку на его космический корабль. Разместите ранее выбранного монстра в своей исследовательской зоне.

Повторите эту последовательность действий, пока в каждой стопке не останется только один монстр — сбросьте его. Возьмите новые стопки монстров и разберите их аналогичным образом. Итого, за 2 раунда вы сможете собрать вокруг себя 18 монстров.

Монстры будут приносить вам очки сами по себе или в сочетании с другими (описание монстров смотрите в разделе «Тайлы монстров» на стр. 8). Также победные очки начисляются за кристаллы и полученные медали. Игрок, набравший больше всего победных очков, побеждает!

## ТРИ РЕЖИМА ИГРЫ

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ РЕЖИМ** (для 3, 4, 5 или 6 игроков) — участники соревнуются друг с другом и играют каждый за себя.

Играть втроем можно по правилам индивидуального режима или по особым правилам для игры втроем (смотрите «Особые правила для игры вдвоём (дуэльный режим) и втроем» на стр. 12).

**ДУЭЛЬНЫЙ РЕЖИМ** — для игры вдвоём применяются особые правила (смотрите раздел «Особые правила для игры вдвоём (дуэльный режим) и втроем» на стр. 12).

**КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ** (для 4 или 6 игроков) — участники могут объединиться в команды по двое. Результатом команды считается результат игрока, набравшего меньше очков.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (индивидуальный и командный режимы)



Подготовка к командному и индивидуальному режимам (за исключением расклада медалей) одинаковая. В командном режиме игроки из одной команды не должны сидеть рядом.



Пример подготовки для игры вчетвером

- 1 Поместите игровое поле в центр стола стороной для **индивидуального** или **командного** режима вверх.
- 2 Разложите на игровом поле медали в зависимости от выбранного режима игры. Для первой игры рекомендуем использовать следующие медали:

## ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ РЕЖИМ



## КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ



В следующих играх вы можете использовать другие медали по вашему выбору. Варианты расклада медалей на игровом поле при игре в разных режимах, а также описания бонусов медалей и условия их получения смотрите в разделе «Медали» на стр. 10.

- 3 Каждый игрок получает два случайных тайла исследователя и выбирает один тайл, который он оставляет для текущей партии и кладёт перед собой стороной с изображением исследователя вверх одновременно с другими игроками.  
Этот тайл — место посадки космического корабля игрока. На тайле также указана особая способность исследователя (смотрите раздел «Тайлы исследователей» на стр. 7). Тайл исследователя, который игрок не выбрал, кладётся стороной с изображением космического корабля вверх рядом с игровым полем. На эти тайлы в процессе игры будут выкладываться стопки тайлов с монстрами.
- 4 Подготовьте тайлы монстров. Количество тайлов, которые используются в игре, зависит от количества игроков:
  - для игры втроём в индивидуальном режиме возьмите тайлы базовой игры (без пометки),
  - для игры вчетвером (во всех режимах) возьмите тайлы базовой игры и тайлы с пометкой 2/4,
  - для игры впятером в индивидуальном режиме возьмите тайлы базовой игры и тайлы с пометкой 5+,
  - для игры вшестером (во всех режимах) возьмите все 120 тайлов.

Перемешайте необходимые для игры тайлы, сформируйте из них стопки по 10 штук в каждой и положите по одной стопке на космический корабль каждому игроку. Стопки тайлов, приготовленные для второго раунда, положите рядом с игровым полем.

- Для игры вдвоём и втроём по особым правилам смотрите раздел «Особые правила для игры вдвоём (дуэльный режим) и втроём» на стр. 12.

Количество тайлов монстров каждого типа, которые используются в разных режимах и при разном количестве игроков, смотрите на стр. 16.

- 5 Разделите тайлы мутировавших монстров по виду монстра на 4 стопки и положите их рядом с игровым полем. Это мутировавшие ледяные монстры, которые встретятся вам в игре (смотрите раздел «Тайлы монстров» на стр. 8).

# ХОД ИГРЫ (ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ И КОМАНДНЫЙ РЕЖИМЫ)

Игра длится **2 раунда по 9 ходов**. Каждый ход игроки выполняют **4 шага**:



## 1 ВЫБИРАЮТ ТАЙЛ из стопки в руке.

По сигналу одного из игроков все игроки берут стопку тайлов, которая лежит на их космическом корабле. Выбрав один тайл, игроки кладут его перед собой рубашкой вверх. Оставшиеся тайлы игроки должны как можно скорее положить стопкой на космический корабль другому игроку (соперника или напарника) при условии, что он ещё не занят.

## 2 КЛАДУТ СТОПКУ с оставшимися тайлами на космический корабль любого другого игрока.

Игрок не может положить тайлы на свой корабль, кроме случаев, когда его корабль — единственный свободный (кроме тайла исследовательницы в чёрном костюме: подробности в разделе «Тайлы исследователей» на стр. 7).

## 3 ВЫКЛАДЫВАЮТ ВЫБРАННЫЙ ТАЙЛ в свою исследовательскую зону.

Как только все игроки передали свои стопки тайлов другим игрокам, они одновременно переворачивают выбранные тайлы и кладут их в свою исследовательскую зону. При этом необходимо соблюдать следующие правила:



**Правильно:** Выкладываемый тайл должен прилегать к ранее выложенному тайлу одной из сторон; тайл должен быть выложен в том же направлении.

**Неправильно:** Нельзя выкладывать тайл вверх ногами, боком, по диагонали или в стороне от ранее выложенных тайлов.

- Тайл должен прилегать одной из сторон к ранее выложенному тайлу или к тайлу исследователя.
- Тайл должен быть выложен так, чтобы лапы монстров были внизу, а голова направлена вверх.
- Тайл можно положить рядом с другим тайлом, даже если при таком размещении невозможно будет закончить кристалл.
- Все тайлы можно выкладывать рядом с другими тайлами независимо от типа монстров, которые на них изображены.
- Расположение тайла нельзя менять в течение игры.
- Если лучи мутагенного монстра направлены прямо на ледяного монстра-мутанта, то этот монстр сразу же мутирует. Игрок берёт тайл мутации соответствующего монстра и кладёт его поверх тайла ледяного монстра. Некоторые монстры могут мутировать дважды. Когда это происходит, переверните тайл мутации другой стороной (подробнее смотрите в разделе «Ледяные монстры» на стр. 8).



Когда в ходе раунда космические корабли других игроков уже заняты и игроку приходится класть стопку на свой собственный корабль, он берёт **ШТРАФНУЮ МЕДАЛЬ** со свирепым драконом. Если в течение этого раунда

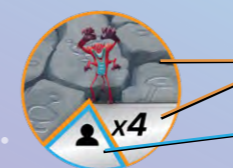
какому-то другому игроку приходится положить стопку тайлов на свой корабль, владелец медали передаёт её другому игроку. В конце раунда владелец медали переворачивает её стороной с драконом вниз — эта медаль теперь останется у него до конца игры и отнимет 5 очков. Во втором раунде может быть разыграна вторая медаль.

Описанная ситуация может и не случиться, и тогда эта штрафная медаль/медали не участвуют в игре.

## 4 ПРОВЕРЯЮТ, выполнены ли условия получения медалей.

Как только игроки выполнили все 3 шага и разместили выбранных монстров в своей исследовательской зоне, они проверяют, могут ли они получить медали за своих монстров. Чтобы получить медаль за какого-либо конкретного монстра, игроки должны собрать определённое число этих монстров.

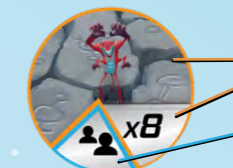
**ЛИЧНАЯ МЕДАЛЬ**  
(индивидуальный и командный режимы)



**Цель?**  
4 каменных монстра.

**Кто должен собрать?**  
Игрок лично.

**КОМАНДНАЯ МЕДАЛЬ**  
(командный режим)



**Цель?**  
8 каменных монстров.

**Кто должен собрать?**  
Игроки одной команды вместе.

В **индивидуальном режиме** игрок получает **личные медали** за тайлы монстров, которые лежат перед ним в его исследовательской зоне. Как только игрок выполнил условия получения медали, он сразу же забирает её себе.

В **командном режиме** игрок, первым выполнивший условия получения **личной** медали, забирает её себе. Игроки одной команды получают **командные медали** за тайлы монстров, которые игроки собрали вместе. **Каждый** игрок в команде получает медаль независимо от того, какой вклад он внёс в достижение этой цели.

Все медали приносят игрокам по **5 очков**, за исключением медали за песчаных монстров (**10 очков**) и штрафной медали (**-10 очков**).

Если несколько игроков одновременно выполнили условия получения медали, то они все получают медали (возьмите дополнительные медали того же номинала из запаса).

Если несколько игроков одновременно выполнили условия получения медали, то они все получают медали (возьмите дополнительные медали того же номинала из запаса). Если две или более команды выполнили условия получения медалей одновременно, то все игроки этих команд получают медали.



### Пример:

В 6 ход София выложила каменного монстра. Таким образом, у неё теперь есть четыре каменных монстра, и она выполняет условие получения медали. Она сразу же забирает её себе.

## КОНЕЦ РАУНДА (ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ И КОМАНДНЫЙ РЕЖИМЫ)

В каждом раунде разыгрываются только девять тайлов из десяти, поэтому в конце первого раунда у каждого игрока в исследовательской зоне должно находиться девять тайлов с монстрами, а также, возможно, медали, которые игроки получили за собранных монстров лично или в команде.

В конце раунда игроки сбрасывают последний тайл, который они не выбрали, рубашкой вверх в стопку сброса. Каждый игрок кладёт новую стопку из десяти тайлов на свой космический корабль. Второй раунд проходит по тем же правилам, что и первый.

## КОНЕЦ ИГРЫ (ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ И КОМАНДНЫЙ РЕЖИМЫ)

В конце второго раунда у каждого игрока в исследовательской зоне должно находиться восемнадцать тайлов с монстрами, а также, возможно, медали, которые игроки получили за собранных монстров лично или в команде. После того, как игроки получили медали, проводится финальный подсчёт очков.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ И КОМАНДНЫЙ РЕЖИМЫ)

Возьмите блокнот для подсчёта очков, занесите в него очки, заработанные каждым игроком во время игры.


**Имя игрока**

Очки за ледяных монстров

Очки за Большого озёрного монстра

Очки за лавовых монстров

Очки за травяных монстров

Очки за болотных монстров

Очки за кристаллы 2 очка 5 очков 10 очков

Очки за тайл исследователя

Очки за медали 5 очков 10 очков -10 очков -5 очков

**ВСЕГО**

Результат команды  
(наименьший из двух результатов игроков)

### Пример подсчёта очков для 6 игроков (командный режим):

**Команда А:** Дима набрал 76 очков, Данила – 126 очков. **Команда Б:** Аня набрала 94 очка, Катя – 93. **Команда В:** Лиза набрала 83 очка, Миша – 88 очков.

При финальном подсчёте очками команды считается наименьшее количество очков, набранное игроками в каждой команде. Таким образом, **команда Б** одерживает победу, набрав 93 очка, на втором месте – **команда В**, набравшая 83 очка, а на последнем месте – **команда А** с 76 очками.

В **командном** режиме очками, которые набрала команда, считается наименьший результат её участников. Команда с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьей победа достаётся команде, игроки которой в сумме набрали больше очков. Если и после этого победитель не определился, побеждает команда, которая набрала больше всех очков за Большого озёрного монстра. Если ничья всё равно сохраняется, то команды разделяют победу.

При возникновении вопросов обращайтесь к справочным разделам в этих правилах: Тайлы исследователей (стр.7), Тайлы монстров (стр. 8), Медали (стр. 10).

В **индивидуальном** режиме победу одерживает игрок, набравший больше всех очков. В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше всех очков за Большого озёрного монстра. Если и по этому показателю сохраняется ничья, то игроки делят победу.

▶ ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ НАЧИНАТЬ ИГРУ!

## ТАЙЛЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Тайлы исследователей могут приносить очки за определённых монстров или тайлы (в конце игры), содержать кристаллы или встроенные тайлы (это помогает в процессе игры), давать особые возможности (в процессе игры).

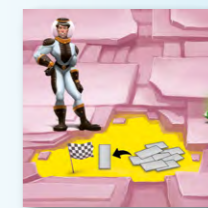
Обратите внимание: два тайла используются только для **4/5/6 игроков** (пометка 4/5/6 на обратной стороне тайла исследователя).



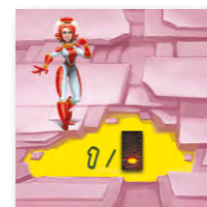
1 очко за каждый тайл ледяного монстра (только вертикальные тайлы. Тайлы мутагенных монстров не считаются).



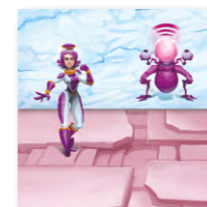
После того, как вы выбрали тайл монстра, вы можете положить эту стопку тайлов на свой космический корабль при условии, что он ещё свободен (этот тайл используется при игре с 4/5/6 игроками).



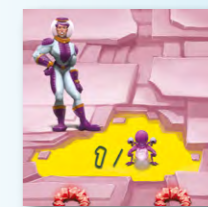
В конце игры до подсчёта очков выберите любой тайл из стопки сброса и разместите его в своей исследовательской зоне (этот тайл используется при игре с 4/5/6 игроками).



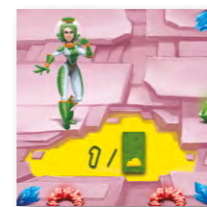
1 очко за каждый тайл лавового монстра.



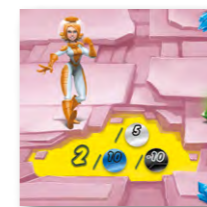
Тайл с ледяным мутагенным монстром (при подсчёте очков и медалей учитывается за тайл ледяного монстра).



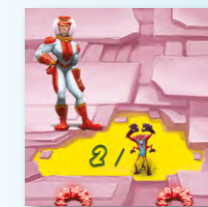
1 очко за каждого мутагенного монстра.



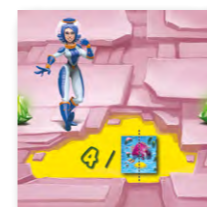
1 очко за каждого травяного монстра.



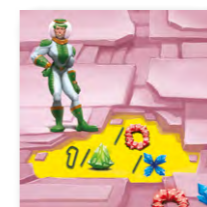
2 очка за каждую медаль номиналом 5, 10, -10 очков.



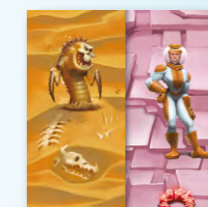
2 очка за каждого каменного монстра.



4 очка за каждого целого Большого озёрного монстра.



1 очко за каждый целый кристалл.



Тайл с песчаным монстром (при подсчёте очков и медалей учитывается за тайл песчаного монстра).

# ТАЙЛЫ МОНСТРОВ

## 1 ЛЕДЯНЫЕ МОНСТРЫ

Ледяные монстры приносят **1, 2, 3** или **4** очка. Они могут мутировать, если на них воздействует мутагенный монстр. Мутировавший монстр приносит больше очков.



Ледяные монстры

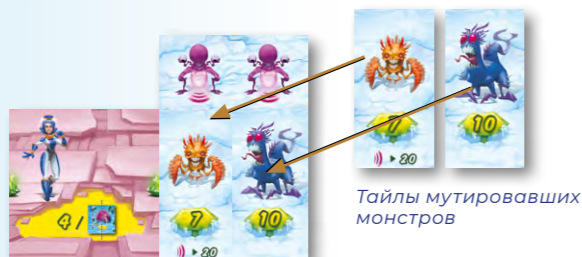
Мутагенные монстры

Только ледяные монстры обладают способностью к мутации!

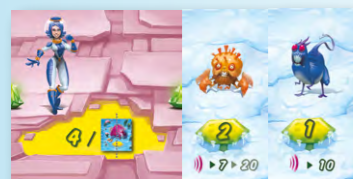


### Пример

В первые два хода Сергей разместил в своей исследовательской зоне двух ледяных монстров. Внизу тайлов указаны очки, которые Сергей получит за мутировавших монстров.



Тайлы мутировавших монстров



В третий ход Сергей кладёт тайл с двумя мутагенными монстрами. Он сразу же берёт соответствующие тайлы мутировавших монстров.

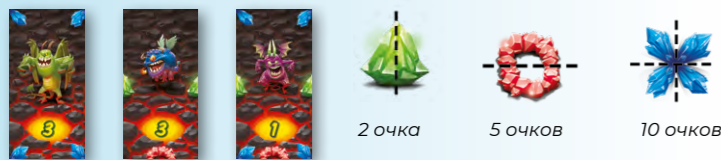
**Синий монстр** мутирует только один раз, а **оранжевый ледяной монстр** может мутировать ещё раз.



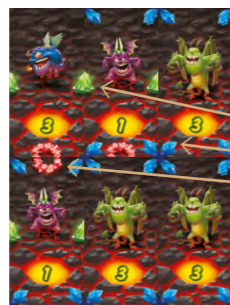
В четвёртый ход Сергей выкладывает тайл с одним мутагенным монстром. Он сразу же переворачивает тайл мутировавшего оранжевого монстра на обратную сторону, и монстр мутирует второй раз.

## 2 ЛАВОВЫЕ МОНСТРЫ

Лавовые монстры приносят **1** или **3** очка и окружены частями кристаллов. Только целые кристаллы приносят очки.



### Пример



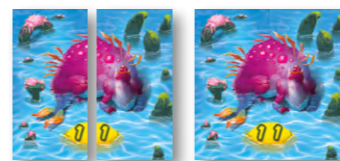
Данила собрал шесть тайлов лавовых монстров, которые принесут ему **14 очков**. Также он собрал три кристалла:

- зелёный (2 очка),
- синий (10 очков),
- красный (5 очков).

За кристаллы в сумме он получит **17 очков**. Части несобранных кристаллов не приносят ему никаких очков.

## 3 БОЛЬШОЙ ОЗЁРНЫЙ МОНСТР

Большой озёрный монстр – **самый ценный** из всех монстров на планете. Целый Большой озёрный монстр состоит из двух тайлов.

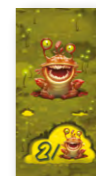


1 тайл = 1 очко

Целый Большой озёрный монстр = 11 очков

## 4 БОЛОТНЫЙ МОНСТР

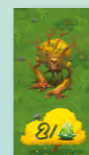
В игре всего 5 тайлов болотных монстров. Чем больше болотных монстров вы соберёте, тем больше очков заработаете. Каждый болотный монстр приносит **по 2 очка** за каждого болотного монстра (включая себя), поэтому:



1 тайл = 2 очка (2 очка за тайл)  
 2 тайла = 8 очков (4 очка за тайл)  
 3 тайла = 18 очков (6 очков за тайл)  
 4 тайла = 32 очка (8 очков за тайл)  
 5 тайлов = 50 очков (10 очков за тайл)

## 5 ТРАВЯНЫЕ МОНСТРЫ – ОСОБЫЕ ТАЙЛЫ

Травяные монстры приносят очки только при выполнении определённых условий.



2 очка за каждый целый зелёный кристалл. 2/4



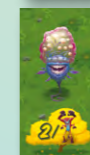
1 очко за каждый тип местности на тайлах (максимум 7 очков). Достаточно только одной части Большого озёрного монстра. Розовый фон на тайлах исследователей не считается.



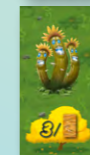
4 очка за каждого целого Большого озёрного монстра.



2 очка за каждую медаль номиналом 5, 10 или -10 очков.



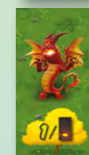
2 очка за каждого каменного монстра.



3 очка за каждого песчаного монстра.



1 очко за каждый целый кристалл. 5+



1 очко за каждого лавового монстра. 5+



2 очка за каждого травяного монстра. 5+

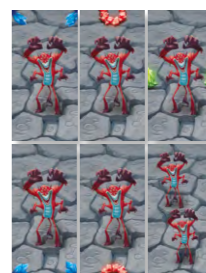
## 6 ПЕСЧАНЫЙ МОНСТР



Песчаный монстр не приносит призовых очков.

За песчаных монстров игроки могут получить медаль, которая принесёт **10 очков**, в то время как другие медали – только **по 5 очков**.

## 7 КАМЕННЫЕ МОНСТРЫ



Каменные монстры не приносят призовых очков.

С помощью тайлов с каменными монстрами вы можете **собрать кристаллы** и **заработать медали**.

# МЕДАЛИ

## РАСКЛАД МЕДАЛЕЙ

### ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Выберите **7 типов медалей** для индивидуальной игры

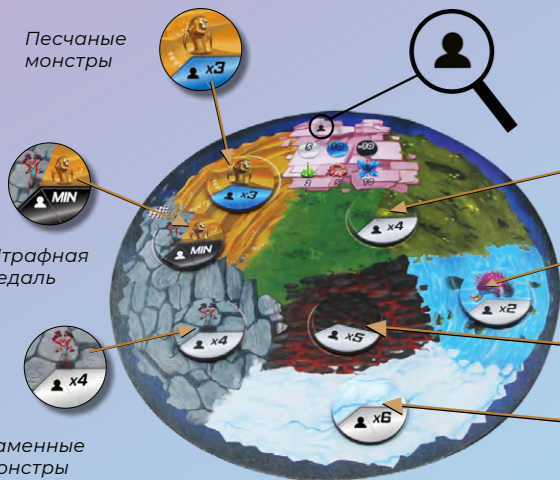
1 Положите на игровое поле медали, которые используются во всех режимах игры:

2 Выберите 4 типа медалей для вашей игры:

- Медали за озёрного, травяных, болотных, ледяных и лавовых монстров

Рекомендуем использовать для первых игр

Выберите медали по вашему желанию



### КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Выберите 5 типов медалей: для каждого типа медалей сформируйте пирамиду: вниз положите две медали для команды , вверх — личную медаль

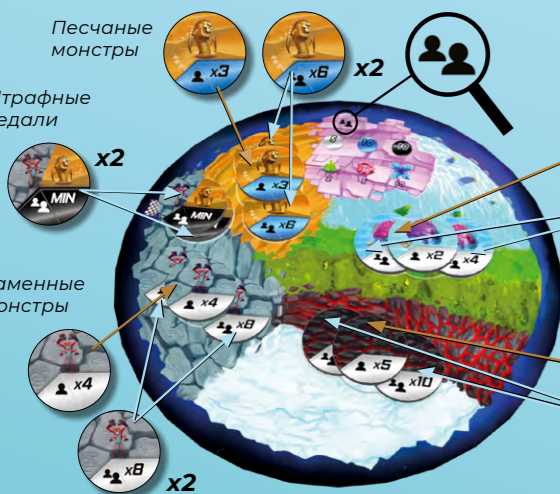
1 Положите на игровое поле медали, которые используются во всех режимах игры:

2 Выберите 2 типа медалей для вашей игры:

- Медали за озёрного, травяных или болотных монстров

Рекомендуем использовать для первых игр

Выберите медали по вашему желанию



# УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ МЕДАЛЕЙ

### ЛИЧНАЯ МЕДАЛЬ

(индивидуальный и командный режимы)

Игрок, первым выполнивший условия получения медали, забирает её себе.

#### ПОСТОЯННЫЕ МЕДАЛИ:

- 10 очков за три песчаных монстра
- 5 очков за четыре каменных монстра
- 10 очков за наименьшее количество песчаных и каменных монстров

Игроки подсчитывают количество песчаных и каменных монстров, которых они собрали за время игры. Игрок, у которого меньше всего песчаных и каменных монстров, получает штрафную медаль (-10 очков). В случае если несколько игроков собрали меньше всех песчаных и каменных монстров, они все получают штрафные медали. Если все игроки собрали одинаковое количество таких монстров, то никто не получает штрафную медаль.

#### МЕДАЛИ ПО ВЫБОРУ:

- 5 очков за два целых Больших озёрных монстра
- 5 очков за четыре болотных и/или травяных тайла
- 5 очков за пять тайлов разной местности (Большого озёрного монстра не обязательно собирать целиком)
- 5 очков за пять лавовых тайлов
- 5 очков за три разных целых кристалла
- 5 очков за шесть ледяных тайлов (горизонтальных и вертикальных)
- 5 очков за четырёх мутагенных монстров



### КОМАНДНАЯ МЕДАЛЬ

(командный режим)

Игроки команды, первыми выполнившие условия получения медалей, забирают их себе.

#### ПОСТОЯННЫЕ МЕДАЛИ:

- x2 10 очков за шесть песчаных монстров
- x2 5 очков за восемь каменных монстров
- x2 -10 очков за наименьшее количество песчаных и каменных монстров

Игроки каждой команды подсчитывают количество песчаных и каменных монстров, которых они собрали вместе за время игры. Каждый игрок команды, которая суммарно собрала меньше всех песчаных и каменных монстров, получает штрафную медаль (-10 очков). Если две команды из трёх собрали одинаково мало таких монстров, то они обе получают штрафные медали. Если все команды собрали одинаковое количество песчаных и каменных монстров, то никто не получает штрафные медали.

#### МЕДАЛИ ПО ВЫБОРУ:

- x2 5 очков за четыре целых Больших озёрных монстра
- x2 5 очков за восемь болотных и/или травяных тайлов
- x2 5 очков за семь тайлов разной местности (Большого озёрного монстра не обязательно собирать целиком)
- x2 5 очков за десять лавовых тайлов
- x2 5 очков за три набора из трёх разных кристаллов
- x2 5 очков за 12 ледяных тайлов (горизонтальных и вертикальных)
- x2 5 очков за восемь мутагенных монстров

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА (для игры вдвоём (дуэльный режим) и втроём)

При игре вдвоём или втроём по особым правилам в большей мере используется стратегическая составляющая игры. Вы не будете передавать друг другу стопки тайлов, что придаст игре совершенно другой темп.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (для игры вдвоём (дуэльный режим) и втроём)

ВДВОЁМ



1 Поместите игровое поле стороной для индивидуального режима вверх

2 Разложите на игровом поле медали индивидуального режима игры.

Для первой игры рекомендуем использовать следующие медали

В следующих играх вы можете использовать другие медали по вашему выбору. Варианты расклада медалей на игровом поле при игре в разных режимах, а также описания бонусов медалей и условия их получения смотрите в разделе «Медали» на стр. 10.



ВТРОЁМ



3 Отложите два тайла исследователей в чёрных костюмах. В этой игре они вам не понадобятся. Каждый игрок получает два случайных тайла исследователей и выбирает один тайл, который он оставляет для текущей партии и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх одновременно с другими игроками. Этот тайл — место посадки космического корабля игрока. На тайле также указана особая способность исследователя. Остальные тайлы уберите обратно в коробку (смотрите раздел «Тайлы исследователей» на стр. 7).

ВДВОЁМ

4 Возьмите 80 тайлов (тайлы базовой игры и тайлы с пометкой 2/4). Перемешайте их и сформируйте 20 стопок по 4 тайла в каждой.

ВТРОЁМ

4 Возьмите все 120 тайлов (тайлы базовой игры и тайлы с пометками 2/4 и 5+ на обратной стороне). Перемешайте их и сформируйте из них 20 стопок по 6 тайлов в каждой.

5 Разделите тайлы мутировавших монстров по виду монстра на 4 стопки и положите их рядом с игровым полем. Это мутировавшие ледяные монстры, которые встретятся вам в игре (смотрите раздел «Тайлы монстров» на стр. 8).

Один из игроков становится ведущим игроком и берёт себе маркер первого игрока.

## ХОД ИГРЫ (для игры вдвоём (дуэльный режим) и втроём)

### ▶ ПЕРВЫЙ ХОД

Первый игрок открывает все тайлы одной из стопок. Он берёт себе один из открытых тайлов и сбрасывает ещё один.

ВДВОЁМ

Второй игрок выбирает себе один из двух оставшихся тайлов и сбрасывает последний тайл.

ВТРОЁМ

Второй игрок выбирает себе один из четырёх оставшихся тайлов и сбрасывает ещё один тайл. Третий игрок выбирает себе один тайл из двух оставшихся и сбрасывает последний.

Выбранные тайлы игроки размещают в своих исследовательских зонах по общим правилам (смотрите пункт 3 раздела «Ход игры (индивидуальный и командный режимы)» на стр. 4).

Каждый ход передаётся от одного игрока другому по часовой стрелке. В следующий ход другой игрок становится ведущим игроком.

### ▶ ВТОРОЙ ХОД

ВДВОЁМ

Во второй ход открываются **две стопки** тайлов и кладутся в два ряда. Теперь игрокам всегда доступны восемь тайлов с монстрами, за исключением последнего хода, когда остаётся только один ряд из четырёх тайлов.

Ведущий игрок выбирает один ряд: он берёт себе один из открытых тайлов из этого ряда и сбрасывает ещё один. Второй игрок выбирает себе один из двух оставшихся тайлов в этом ряду и сбрасывает последний тайл.

ВТРОЁМ

Второй ход проходит так же, как и первый.





Пример 2 хода при игре вдвоём:

**Во второй ход** Иван становится ведущим игроком. Он выбирает ряд 1, берёт оттуда песчаного монстра и сбрасывает лавового монстра. В свой ход Марина, соперник Ивана, должна выбрать одного из двух оставшихся ледяных монстров.

**Ряд 2** остаётся на следующий ход. Теперь начинать ход будет Марина: она открывает ещё четыре тайла из новой стопки и формирует новый ряд.

## ▶ ТРЕТИЙ ХОД и последующие ходы

### ВДВОЁМ

Проходят так же, как и второй ход.



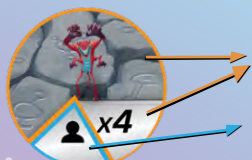
Пример 3 хода при игре втроём:



**В третий ход** Иван становится ведущим игроком. Он выбирает ряд 1, берёт оттуда песчаного монстра и сбрасывает лавового монстра. Далее Марина, второй игрок, берёт себе тайл Большого озёрного монстра и сбрасывает травяного. София, третий игрок, должна выбрать один из двух оставшихся тайлов и взять себе либо болотного, либо ледяного монстра.

**Ряд 2** остаётся на следующий ход. Теперь начинать ход будет Марина: она открывает ещё шесть тайлов из новой стопки и формирует новый ряд. Она может выбрать, какой ряд будет разыгран в этот раз.

Как и в других режимах игры, каждый свой ход игроки должны следить, выполняют ли они условия получения медалей.



### Цель?

4 каменных монстра.

### Кто должен собрать?

Игрок лично.

Как только игрок выполнил условие получения медали, он сразу же забирает её себе.

Если два или три игрока выполняют эти условия одновременно, то каждый из них получает медали (подробнее смотрите в пункте 4 «Ход игры (индивидуальный и командный режимы)» на стр. 5).

Игроки получают медали за тайлы монстров, которые лежат перед ними в их исследовательской зоне.

Все медали приносят игрокам по 5 очков, за исключением медали за песчаных монстров (10 очков) и штрафной медали (-10 очков).

## КОНЕЦ ИГРЫ (ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 И 3 ИГРОКОВ)

В конце игры у каждого игрока в исследовательской зоне должно находиться двадцать тайлов с монстрами. Игрок с наименьшим числом песчаных и каменных монстров получает штрафную медаль.



### ВТРОЁМ

В случае если у двух игроков наименьшее количество песчаных и каменных монстров, то они оба получают штраф.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 И 3 ИГРОКОВ)

Имя игрока					
Очки за ледяных монстров					
Очки за Большого озёрного монстра					
Очки за лавовых монстров					
Очки за травяных монстров					
Очки за болотных монстров					
Очки за кристаллы					
Очки за тайл исследователя					
Очки за медали					
<b>ВСЕГО</b>					
Результат команды					

### Имя игрока

Очки за ледяных монстров

Очки за Большого озёрного монстра

Очки за лавовых монстров

Очки за травяных монстров

Очки за болотных монстров

Очки за кристаллы



Очки за тайл исследователя

Очки за медали



### ВСЕГО

Результат команды

(не используется в данном режиме игры)



Игрок, набравший **больше** всех очков, выигрывает. В случае ничьей выигрывает игрок, у которого больше очков за Большого озёрного монстра.

Если и после этого сохраняется ничья, игроки разделяют победу.



Издано по лицензии EXPLOR8. Все права защищены. © 2019

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



**Автор игры:** Димитрий Перье  
**Иллюстратор:** Иван Никулин

**Ответственный редактор:** Анастасия Ермакова  
**Дизайн:** Анастасия Дурова  
**Вёрстка:** Олеся Яцко  
**Технолог:** Юрий Хмелевской







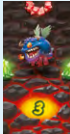
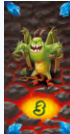
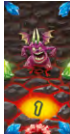



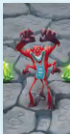
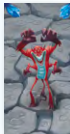



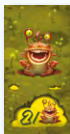
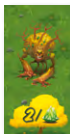

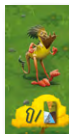


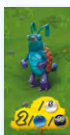
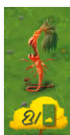
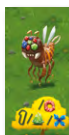
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



## КОЛИЧЕСТВО ТАЙЛОВ ПРИ ИГРЕ В РАЗНЫХ РЕЖИМАХ И ПРИ РАЗНОМ КОЛИЧЕСТВЕ ИГРОКОВ:

Подготовьте тайлы монстров к игре в соответствии с пунктом 4 раздела «Подготовка к игре» на стр. 3. Если вы хотите узнать точное количество тайлов монстров каждого типа, которые используются в игре в выбранном режиме и при разном количестве игроков, смотрите таблицу ниже. Во время игры это поможет вам оценить, какие у вас шансы найти того или иного монстра.



					
4/3/5/6	4/3/5/6	4/3/5/6	4/3/5/6	4/3/5/6	4/3/5/6
					
2/1/3/4	4/3/5/6	7/5/9/11	2/2/3/3	2/2/3/3	8/6/9/11
					
1/1/2/2	2/1/2/3	2/2/2/2	1/1/2/2	2/1/3/4	2/1/2/3
					
5/3/6/8	5/3/6/8	5/5/5/5	1/0/0/1	1/1/1/1	1/1/1/1
					
1/1/1/1	1/1/1/1	1/1/1/1	0/0/1/1	0/0/1/1	0/0/1/1