



Об игре

Игроки помогают графу Дракуле строить отель для монстров. Каждый участник получает карты номеров отеля, которые предстоит построить.

У каждого игрока есть шуршунчики — маленькие пушистые помощники. Если игрок не добавит к отелю новых карт в свой ход, то ему придётся отправить одного шуршунчика к Дракуле за новой картой. Карту игрок получит, а вот шуршунчик останется у Дракулы до конца партии.

Первый игрок, кто «отстроит» все имеющиеся на руках карты, побеждает и получает от Дракулы всех собранных шуршунчиков.

А чем больше шуршунчиков, тем лучше!

В коробке

- 55 карт номеров отеля
- 3 мощнейших карты с Джинном
- 2 наикрутейших карты с Дракулой
- 100 ± 10 шуршунчиков (за ними невозможно уследить!)
- 1 карта-подсказка
- Правила, которые вы сейчас читаете

Подготовка

Перед первой партией: разделите шуршунчиков поровну между игроками. «Лишних» шуршунчиков сложите в углу стола.

1 Каждый игрок отправляет в угол стола по одному шуршунчику.

2 Перемешайте колоду и раздайте карты игрокам. Оставшиеся карты сложите на столе лицом вниз.

2 игрока — 15 карт

4-5 игроков — 7 карт

3 игрока — 10 карт

6-8 игроков — 5 карт

Первым ходит игрок, больше других похожий на зомби. Далее право первого хода передаётся по часовой стрелке.

После подготовки у вас получится примерный расклад, как на картинке.



*Шуршунчики
в углу стола*



Колода



*Здесь будет
строиться отель*



*Шуршунчики и карты
Васьки, Катюшки
и Виктора*



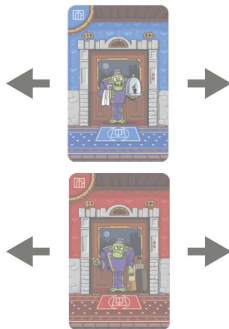
Как ходить

Участники ходят по очереди по часовой стрелке. За ход игрок может сделать одно из следующих действий:

Выложить карту лифта

Строительство любого этажа начинается с лифта. Всего в отеле 5 этажей, каждый своего цвета.

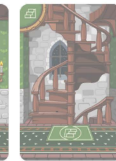
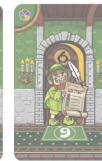
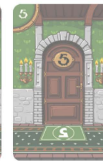
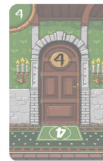
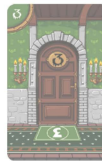
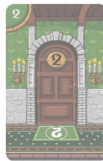
*Слева от лифта
располагаются номера
с 1 по 4*



Справа – с 5 по 8

Выложить карту лестницы

Крайние карты на любом этаже — винтовые лестницы. Карты с лестницами можно прикладывать сверху и снизу к таким же картам, при условии что соответствующие этажи уже начали выкладываться.

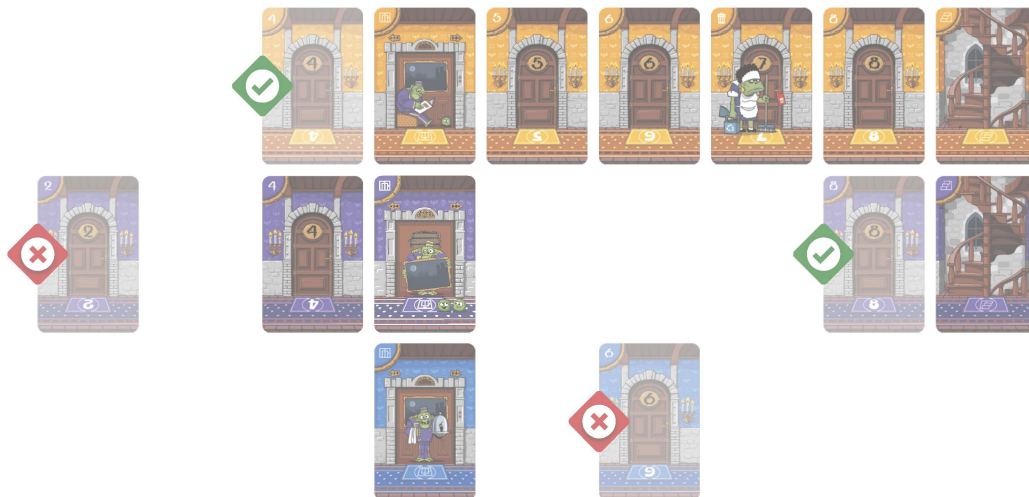


*Здесь нельзя построить лестницы,
так как ещё не известен цвет этажа*



Выложить карту номера отеля

Карту номера можно положить только рядом с ранее выложенными картами. Например, можно положить **номер 4** рядом с **лифтом**. Также можно приставить **номер 8** к **лестнице**. Но нельзя построить **номер 2**, пока не будет построен **номер 3** или **1**. Также нельзя положить **номер 6**, пока не появится **номер 5** или **7**.



Взять карту из колоды

В свой ход игрок может положить только одну карту. Если игрок не может сделать ход, то он берёт одну карту из колоды. Если вытянутой картой нельзя сходить, то игрок отправляет одного шуршунчика в угол стола. Если игрок делает ход взятой картой, то шуршунчик остаётся у игрока.

Кто тут самый хитрый?

Если игрок может сделать ход, то он обязан его сделать. Но можно и схитрить! Сделать вид, что нечем ходить, и взять себе ещё одну карту.

Такая хитрость может выйти боком. Любой участник игры может проверить любого другого. Если окажется, что игрок мог сделать ход, то ему придётся отправить в угол стола 2 шуршунчиков и взять 1 карту из колоды. Если проверка не выявит обмана, то уже проверяющий игрок теряет 2 шуршунчиков и берёт 1 карту.

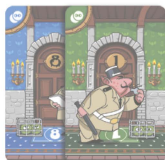
Постояльцы отеля, Джинн и Дракула

В некоторых номерах отеля уже живут постояльцы. Одни будут помогать строить отель, другие мешать...



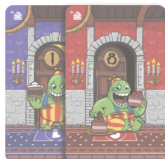
Контракт с Лепреконом

Положивший карту игрок называет цвет. Следующие 2 карты должны быть выложены на этаже этого цвета.



Инспектор

Следующий игрок отправляет 2 шуршунчиков в угол стола и пропускает ход.



Обжора

Положивший карту игрок ходит ещё раз.



Призрачные двойняшки

Следующий игрок берёт 2 карты из колоды и пропускает ход.



Мумия

Передача хода начинается осуществляться против часовой стрелки.



Гном-меняла

Каждый игрок вслепую вытягивает одну карту у следующего игрока.



Ограбление

Положивший карту игрок забирает из угла стола столько шуршунчиков, сколько игроков принимает участие в игре.



Уборка

Каждый игрок, у кого на руках больше 2 карт, замешивает в колоду по одной карте с руки.

Пророчество

Начиная с игрока, положившего карту, каждый участник, если хочет, называет цвет. Нельзя называть цвет, который успел загадать другой игрок. Игрок, угадавший цвет верхней карты колоды, получает по шуршунчику от тех, кто также загадывал цвет. Помимо цвета игроки могут загадать карты Джинна и Дракулы. Не забудьте замешать открытую карту обратно в колоду.

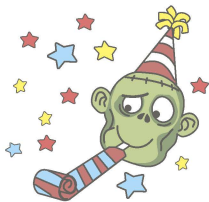


Джинн и Дракула

Джинна и Дракулу можно положить вместо любой карты, кроме лифта. Но Дракула круче. Тот этаж, где появился Дракула, игроки должны достроить до конца, прежде чем смогут добавлять карты на другие этажи.

Вечеринка на этаже

Если игрок полностью достроил этаж, то постояльцами отеля закатывается шумная вечеринка. Работать невозможно, следующий игрок пропускает ход.



Кто выиграл?

Первый игрок, кто избавится от всех карт на руках, побеждает в раунде и получает всех собранных шуршунчиков. После этого участники снова отправляют по одному шуршунчику в угол стола и разыгрывается следующая партия.

В игре побеждает игрок с наибольшим количеством шуршунчиков.

Если у игрока заканчиваются шуршунчики, то он всё равно доигрывает раунд до конца. Если игрок проигрывает и на этот раз, то каждый участник одалживает ему по шуршунчику «на поддержание штанов».

Секундочку, а что если?

Основные правила вам уже известны, можно начинать играть! Ниже вы найдёте пояснения, которые позволят сохранить мир за игровым столом.

● Карта «Контракт с Лепреконом» перебивает действие Дракулы. Пример: игроки строят зелёный ряд, так как ранее там появился Дракула. Петя выкладывает зелёную карту «Контракт с Лепреконом» и говорит, что следующие 2 карты должны быть добавлены на красный этаж. После того как эти 2 карты будут построены, игроки смогут добавлять карты на любые этажи.

В свой ход карту Джинна или Дракулы можно накрыть той картой, вместо которой они лежали на столе. При этом действие карты Дракулы отменяется. Пример: Миша выложил Дракулу на месте номера 3 на красном этаже. Теперь игроки могут строить только на красном этаже. Но вот Юля накрыла Дракулу красной картой с номером 3, и теперь игроки могут добавлять карты на любые этажи.

Карта Дракулы перебивает действие такой же ранее выложенной карты. Пример: Вова положил Дракулу вместо жёлтого номера 6, и теперь игроки могут строить только жёлтый этаж. Но у Тани тоже есть граф Дракула, и она может положить его в свой ход на любом этаже.

Играть могут все

Даже если вы плохо различаете цвета, вы всё равно сможете играть в нашу игру! Обратите внимание на узор на стенах в отеле — в нём указывается первая буква цвета этажа.



Авторы игры



Евгений Опаричев

Идея, игровая механика, координация проекта, оформление и производство

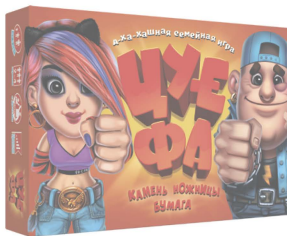


Аркадий Эльцер

Иллюстрации и дизайн



Побеждаем лень играя. Учимся ставить и добиваться целей



Семейная игра, в которую родителям интересно играть с детьми



Учим английский язык играя. 360 увлекательных заданий



Игра на развитие навыков чтения для дошколят и школьников



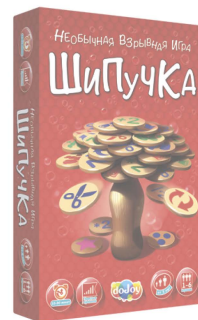
Находка для тех, кто любит шутить, смеяться и дурачиться



Игра на развитие речи и творческого мышления



Сказкотерапия детских страхов в игре. Развиваем эмоциональный интеллект и влияем на поведение ребёнка



Необычная и весёлая игра на баланс для большой компании