

Если все соседние с монстром клетки заняты,  
то монстр пропускает ход.

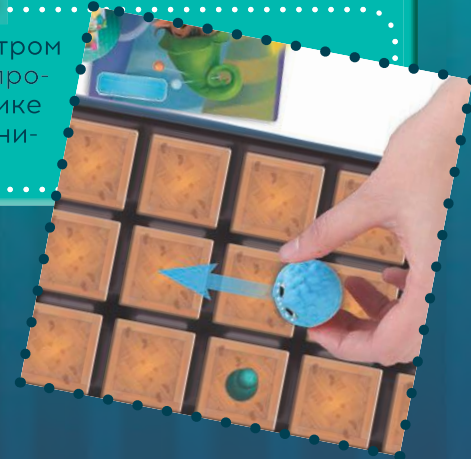
*Перемещая монстра, приподнимайте фигурку над полем  
лишь чуть-чуть, так, чтобы кубик под монстром оставался  
невидим для игроков и перемещался вместе  
с монстром.*

После перемещения монстра поднимите  
фигурку и посмотрите на кубик. Если на верхней  
границе изображён закрытый глаз, то на этом ход  
монстра заканчивается. Если же глаз открыт, то игрок  
может совершить **ОДНО** из следующих 3 действий:

1. Забрать один непарный носок у игрока, чья фишка стоит рядом с монстром (не по диагонали), и положить его в логово монстра. Заметьте, что нельзя забирать парные носки с планшетов игроков.
2. Взять один из соседних с монстром квадратов (опять же, не по диагонали), посмотреть на его лицевую сторону (не показывая другим игрокам) и положить обратно лицевой стороной вниз. Нельзя брать квадраты, на которых стоят другие монстры или фишки.

или

3. Совершить этим же монстром ещё один ход (затем снова проверьте изображение на кубике монстра и, возможно, выполните ещё одно действие).



Закончив ход монстра, совершите ход своей фишкой, как описано выше.

Затем передайте цветной кубик следующему игроку по часовой стрелке, и так далее.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только одному из игроков удаётся собрать 3 пары носков, игра заканчивается, и этот игрок объявляется победителем.

## ИЗМЕНЕНИЕ ИГРЫ



После каждой игры победитель наклеивает наклейки с носками внутрь коробки, как описано в буклете «Изменение игры».

После нескольких партий вы сможете открыть комнаты в коробке и найти там новые правила, компоненты и режимы игры.

Но, если новые правила покажутся вам слишком сложными, вы всегда можете использовать лишь их часть или не использовать их совсем.

Если в партии участвует игрок, ранее не игравший в «Носочных монстров», мы рекомендуем использовать только базовые правила игры.

Авторы игры: ЛИЗБЕТ БОС И АНЯ ДРАЙЕР-БРЮКНЕР

Иллюстратор: ИРИНА ПЕЧЕНКИНА

Редактор: ДМИТРИЙ РУДЕВ

Художественный руководитель:  
АНАСТАСИЯ ДУРОВА

Технолог:  
ЮРИЙ ХМЕЛЕВСКОЙ

Отдельная благодарность  
выражается АЛЕКСАНДРУ  
ПЕШКОВУ и ЕКАТЕРИНЕ  
ПЛУЖНИКОВОЙ



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!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?  
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании  
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из  
денежных призов! Подробности на сайте  
[www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

Настольная игра Лизбет Бос и Ани Драйер-Брюкнер

# НОСОЧНЫЕ МОНСТРЫ ПРАВИЛА ИГРЫ

6+

2-4  
ИГРОКА

15-20  
МИНУТ





## КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 36 квадратов поля
- 16 жетонов игроков
- 4 планшета персонажей
- 40 носков (5 цветов, по 8 каждого цвета)
- 1 мешочек
- 4 фишки игроков
- 4 фигурки монстров
- 4 кубика монстров
- 1 цветной кубик
- Лист с наклейками
- 2 буклета с правилами игры.
- Карта дома с четырьмя закрытыми комнатами (внутри коробки; в ходе игры вы найдёте в них новые компоненты)

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**Важно:** перед первой игрой аккуратно выдавите все картонные компоненты из листов.

Вы можете придумать имена эльфам и написать их на планшетах персонажей!

Эля

- 1 Вставьте пластиковое поле в коробку (ячейками вверх) или положите его в центр стола.
- 2 Положите квадраты с логовами монстров на угловые клетки поля лицевой стороной вверх.
- 3 Перемешайте остальные квадраты поля и заполните ими все пустые клетки поля. Кладите эти квадраты лицевой стороной вниз.
- 4 Положите по 1 кубик монстров открытым глазом вверх на каждый квадрат логова, а затем накройте каждый кубик фигуркой монстра того же цвета, что и логово.
- 5 Положите все носки в мешочек и перемешайте их.
- 6 Каждый игрок берёт 1 планшет персонажа, 1 фишку и 4 жетона соответствующего цвета (если вы играете несколько партий одним составом игроков, даже с перерывами, мы предлагаем вам играть за одних и тех же персонажей).
- 7 Каждый игрок также тянет 1 носок из мешка. Игроки кладут жетоны (лицевой стороной вверх) и носки рядом со своими планшетами.
- 8 Затем каждый игрок ставит свою фишку на одну из 4 клеток в центре поля.
- 9 Выберите первого игрока и передайте ему цветной кубик.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Эльфы стараются найти пары носков, а монстры им мешают. Эльф, первым собравший 3 пары носков, побеждает в игре.



## ХОД ИГРЫ

### СБОР НОСКОВ

Взяв носок, положите его рядом со своим планшетом. Затем проверьте, не собрали ли вы пару. Если у вас есть два носка одного цвета, возьмите их и положите на соответствующие места на планшете (ноги, руки или уши). Эти носки у вас больше нельзя украсть (см. "Ход монстра").

Если вы собрали 3 пары носков, поздравляем, вы победили в игре!



### ХОД МОНСТРА



Монстры шныряют по дому в поисках носков, стараясь найти их в укромных местах или украсть у зазевавшегося эльфа.

Завершив свой ход, передайте цветной кубик следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок бросает цветной кубик. Затем он перемещает монстра выпавшего цвета (или монстра на свой выбор, если выпала грань с 4 цветами). Игрок должен переместить монстра на 1, 2 или 3 клетки, но его, в отличие от фишек игроков, нельзя перемещать по диагонали. Монстр не может вернуться на ту клетку, с которой он начал движение. Монстра нельзя перемещать на клетки, занятые другими монстрами или фишками игроков, но можно перемещать на логова монстров.

Игроки совершают ходы по часовой стрелке следующим образом:

Сначала первый игрок совершает ход своей фишкой. Затем он передаёт цветной кубик следующему игроку по часовой стрелке. Игрок, получивший кубик, сначала совершает ход монстром, а затем ход своей фишкой. После этого и он передаёт цветной кубик следующему игроку по часовой стрелке, и так далее.

### ХОД ИГРОКА

Во время своего хода игрок может переместить свою фишку на 3 клетки или меньше. Фишку можно перемещать на соседние клетки, в том числе по диагонали. Нельзя перемещать фишку на клетки, занятые монстрами или фишками других игроков, а также на логова монстров (в том редком случае, когда все клетки, соседние с фишкой игрока, недоступны для перемещения, игрок может переместить свою фишку сквозь занятую клетку, но не остановиться на ней). Игрок может не перемещать фишку, если не хочет.

После перемещения фишки игрок может:

- 1 Взять квадрат, на котором стоит его фишка и показать его всем игрокам. Если цвет этого квадрата совпадает с цветом игрока, то игрок кладёт этот квадрат обратно лицевой стороной вверх, и затем,
    - если его жетон с соответствующим символом лежит лицевой стороной вверх, переворачивает его лицевой стороной вниз и тянет 2 носка из мешка.
    - если его жетон с соответствующим символом лежит лицевой стороной вниз, то игрок не получает носков.
  - 2 Взять один носок из соседнего (по вертикали или горизонтали) логова монстра.  
*Примечание: Если вы перевернули все свои жетоны, продолжайте играть. Вы больше не сможете доставать носки из мешка, но всё ещё сможете забирать их у монстров.*
- ИЛИ
- Если цвет квадрата не совпадает с цветом игрока, то игрок кладёт его обратно лицевой стороной вниз.

