

A Szörnyek a Szekrényben egy kooperatív játék. Ez azt jelenti, hogy a játékosoknak nem egymás ellen kell versengeniük, hanem egyesíteniük kell erőiket a szörnyek legyőzése érdekében. A játékosok ezután vagy együtt nyernek, vagy együtt veszítenek.

CSOMAG TARTALMA: 20 szörnykártya, 10 játékszeton, 2 bajjelölő, a Farokfog szörny 3 alkatrésze, ruhásszekrény, útmutató.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

- Keverd meg a szörnykártyákat, és készíts belőlük egy kupacot úgy, hogy képpel lefelé (ágyban fekvő gyerekek képei) feküdjenek felfelé.
- Keverd meg a játékszetonokat a bajjelölőkkel, és rendezd el őket képpel lefelé a szörnykártyák kupacának köré.
- Helyezd el a Farokfog szörny három részét a kék oldalukkal felfelé úgy, hogy a szörny képe látszódjon.
- Tedd félre a dobozt a nyitott ruhásszekrényekkel.
- Fedd fel az első szörnykártyát, és helyezd az ágy fölé.

JÁTÉKMENET

A játékosok felváltva követik egymást az óramutató járásával megegyező irányban. Az a játékos kezd, aki a legkevésbé fél a szörnyektől. A játékosok megpróbálnak találni egy játékot, amivel megijeszti az ágy körül gyűlő szörnyeket. Minden szörny csak egy játéktól fél – attól, amelyik a kártyáján van. A játékos a körében felfed egy játékjelzőt. Attól függően, hogy melyik jelzőről van szó, három esemény egyike történik:

1. A jelzőn ugyanolyan játék van, mint amelyik az egyik felfedett szörny kártyáján van. • A játékos azt mondja: „Vissza a szekrénybe, szörnyeteg!”, és a megfelelő szörny kártyáját a dobozban lévő szekrénybe teszi. Ha azonban a játékos így szabadult meg az ágy melletti utolsó szörnytől, azonnal egy új jelenik meg - fel kell fedni egy másik szörny kártyát, és az ágy mellé kell helyezni. • Ezután a játékos ismét képpel lefelé fordítja a játékjelzőt, és a köre véget ér.
2. A játék nem ijeszt meg egyetlen szörnyet sem (mert az nincs ábrázolva a felfedett szörnykártyák egyikén sem). • A játékosnak fel kell fordítania a Farokfogú szörny egyik részét (alulról kezdve). Amint a Farokfogú szörny teljes képe láthatóvá válik három sikertelen kísérlet után a megfelelő játék megtalálására, egy új szörny jelenik meg az ágy mellett - húzz egy új szörnykártyát a pakliból, és helyezd képpel felfelé az ágy körüli szabad mezők egyikére (felső, alsó, jobb vagy bal oldali). További sikertelen kísérletek esetén a játékosok egyesével felfordítják a Farokfogú szörny egyes részeit alulról. • Ezután a játékos ismét megfordítja a játékjelzőt a képpel lefelé, és a köre véget ér.
3. A felfedett zsetonon nincs játék, de ez a két bajzseton egyike. • A bajzsetonok kék háttérűek. Ha a játék során először fedik fel valamelyiket, még nem történik semmi. A játékos egyszerűen újra képpel lefelé fordítja, anélkül, hogy a Farokfog szörny alkatrészeit megfordítaná. Azonban, amint ezek közül a különleges zsetonok közül egyet ismételten felfednek, az a következő helyzetek egyikét váltja ki.

Zokni

A zokni nem fog megijeszteni egyetlen szörnyet sem, viszont a hálósobában nagy rendetlenséget fog okozni! A játékosnak képpel lefelé kell fordítania, és egy tetszőleges lefelé fordított zsetonnal kell kicserélnie. Ezenkívül meg kell fordítania a Farokfog szörny egyik részét is.

A szörnyeteg a lepedők alatt

A játékosnak fel kell forgatnia a Farokfogú szörny összes fel nem fordított részét, mire azonnal egy új szörny jelenik meg az ágy mellett. Ezután a játékos ismét képpel lefelé fordítja a lepedő alatt lévő szörnyjelzőt.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok akkor nyernek, ha sikerül az összes szörnyet a szekrénybe hajtaniuk. Fordítva, a szörnyek akkor nyernek, ha sikerül elfoglalniuk mind a négy helyet az ágy körül. Ha a szörnyek nyernek, a legjobb megoldás az, ha újra játszottok, hogy visszaszerezhesd nekik!

VARIÁCIÓK

A következő szabályváltozatok lehetővé teszik, hogy a játékot a játékosok életkorához igazítsd.

Egy egyszerű játék a legfiatalabb játékosoknak

A játék az alapszabályokat követi, de nem használja a Farokfog szörny alkatrészeit. Ennek köszönhetően mindig csak egy szörny lesz az asztalon. Így a játékosok nem veszíthetnek! Új szörny csak akkor jelenik meg, ha sikeresen leűzik az asztalról a szekrénybe.

Szörnyszelídítő

Ez egy versenyváltozat, amelyben a játékosok nem csoportként játszanak, hanem együtt versenyeznek a szörnyszelídítő címért. A szabályok ugyanazok, mint az alapváltozatban, azzal a különbséggel, hogy miután a játékos beűzött egy szörnyet a szekrénybe, a szörnykártyát maga elé helyezi. A játék végén minden játékos megszámolja, hány szörnyet űzött a szekrénybe. Az nyeri el a szörnyszelídítő címet, és ő lesz a győztes, aki a legtöbb szörnyet űzte oda. Döntetlen esetén a játékosok megosztottnak a győzelmen.