

БОЛЬШАЯ СТРОЙКА

ПРАВИЛА ИГРЫ

8721

Кеша, Тучка и Лисичка повстречали в лесу новых жителей – енотов Саню и Сою. Новым друзьям очень понравилось в лесу и они решили перебраться туда навсегда, но им пока совсем негде жить. Кеша, Тучка и Лисичка решили помочь Сане и Соне построить домик. Итак, место для домика выбрано, чертёж сделан, осталось только собрать все части домика воедино и определить: кто помог больше всех при строительстве домика для новых друзей.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки будут перемещать свои фишки по клеткам игрового поля и собирать жетоны домика. Победит тот, кто наберёт больше всех победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки персонажей и жетоны домика от листов картона. Вставьте фишки персонажей в пластиковые подставки.

Положите игровое поле в центре стола.

Переверните жетоны домика так, чтобы были видны стороны с цифрами. Положите жетоны домика с цифрами на белые клетки поля с такими же цифрами (жетоны с цифрой 5 на белые клетки с цифрой 5 и т.д.).



Разделите карточки на две стопки: карточки победных очков и карточки предметов. Карточки предметов тщательно перемешайте и положите стопкой лицом вниз рядом с игровым полем. Каждый игрок берёт по 3 карточки из стопки карточек предметов. Стопку карточек победных очков положите стороной с цифрой «1» вверх рядом с игровым полем так, чтобы до них было удобно дотянуться любому игроку.

Первым игроком будет тот, кто смотрел мультфильм «Ми-ми-мишки» последним. Следующим будет игрок, сидящий слева от него (по часовой стрелке) и т.д. Все игроки, начиная с первого, по очереди выбирают себе фишку персонажа и ставят её на любую свободную клетку с надписью «СТАРТ».



Теперь всё готово к игре!

Игровое поле

19
шт. Карточки победных очков



45
шт. Карточки предметов



5
шт. Фишки персонажей на подставках

15
шт. Жетоны домика



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход каждый игрок делает следующее:

1. Перемещает свою фишку персонажа;
2. Сбрасывает и добирает карточки.

1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШКИ ПЕРСОНАЖА

Игроки перемещают свои фишки персонажей по связанным тропинками круглым и квадратным клеткам игрового поля.





Круглые клетки

Для перемещения персонажа на соседнюю круглую клетку, игроку необходимо:

- посмотреть на символ, который изображён на клетке, куда он собирается переместить персонажа;
- найти карточку на руке с хотя бы одним таким же символом, выложить её перед собой и переместить своего персонажа на эту клетку;
- отправить выложенную для перемещения карточку в сброс.



Пример:

Игрок хочет переместить своего персонажа на клетку с символом , он выбирает карточку с таким же символом  у себя на руке, выкладывает её перед собой и перемещает свою фишку персонажа на эту клетку. После передвижения фишки игрок отправляет выложенную карточку в сброс.



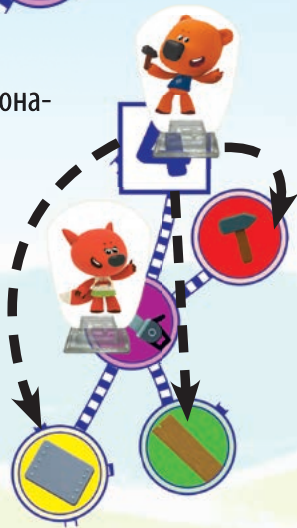
Важно!

На одной клетке может находиться только один персонаж. Если клетка на пути перед персонажем занята другим персонажем, его надо перепрыгнуть.

В таком случае игрок смотрит на следующую свободную клетку за персонажем на его пути и перемещается на неё так, как будто она соседняя с клеткой, на которой он стоит. Точно также можно перепрыгнуть и большее количество персонажей, если они стоят в линию друг за другом. Можно ускорять своё передвижение и собирать квадратные жетоны, перепрыгивая через других персонажей.

Продолжаем перемещение!

Если после перемещения у игрока ещё остались карточки на руке, он может двигать своего персонажа дальше по тем же правилам.



Если у игрока на руке остались карточки (даже если все три), он вправе отказаться перемещать своего персонажа и перейти к сбросу и добору карточек. Если карточек на руке у игрока не осталось, он в любом случае переходит к сбросу и добору карточек.



Круглые клетки со стрелкой

На игровом поле есть 5 круглых клеток, отмеченных голубыми стрелками и рамкой. Они считаются связанными тропинками друг с другом и с любой такой клетки можно переместиться на любую другую клетку с голубой стрелкой и рамкой, по правилам описанным выше.



Круглые клетки с надписью «СТАРТ»

В процессе игры они ничем не отличаются от остальных круглых клеток.



Квадратные клетки

На квадратных клетках располагаются жетоны домика, которые приносят победные очки, взявшему их игроку. Если жетон с клетки уже взят, то на неё можно переместиться, сбросив с руки любую карточку.



Если же на квадратной клетке жетон еще лежит, то для того, чтобы переместиться на такую клетку и забрать его необходимо:

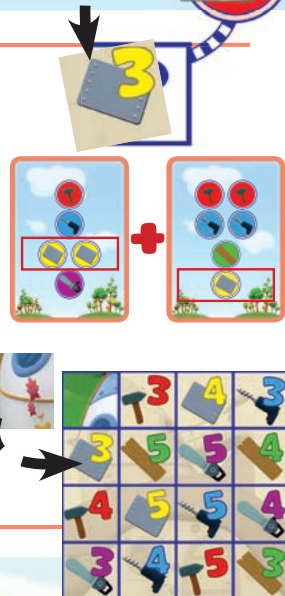
- посмотреть, что нарисовано на этом жетоне и какая цифра стоит рядом с нарисованным символом;
- найти указанное цифрой на жетоне такое же количество символов на своих карточках (карточек может быть несколько);

- выложить эти карточки перед собой лицом вверх;
- забрать жетон и поставить на его место фишку своего персонажа;
- выложить жетон в центре поля на положенное ему место, перевернув цветной стороной вверх и получить победные очки;
- отправить сыгранные карточки в сброс.



Пример:

Игрок хочет переместить персонажа на квадратную клетку с жетоном с изображением символа  и цифрой 3; он смотрит в свои карточки на руке, берёт одну карточку с 2 такими символами и одну карточку с 1 таким символом и кладёт их перед собой. Затем он снимает этот жетон с игрового поля, на его место ставит своего персонажа, а жетон кладёт в центре игрового поля на соответствующую ему  клетку, цветной стороной вверх. Игрок получает победные очки и отправляет сыгранные карточки в сброс.



Победные очки

Победные очки игроки получают в тот момент, когда кладут жетоны домика в центре игрового поля на свои места. Игрок

получает 1 победное очко за размещение самого жетона в центре игрового поля. А также дополнительно по 1 победному очку за каждый соседний жетон домика, который уже лежит в центре игрового поля. Дополнительные очки даются только за соседние жетоны лежащие справа, слева, сверху или снизу от места, куда кладётся жетон, но не по диагонали. Когда подсчитано, сколько победных очков получает игрок, он берёт карточки победных очков и кладёт их перед собой.

Обратите внимание, что на всех карточках победных очков изображено 1 победное очко, а на оборотной стороне 3 победных очка. Кладите карточки той стороной вверх, которая покажет правильную сумму заработанных игроком победных очков.

Игрок может разменивать и обменивать карточки победных очков при помощи переворота на другую сторону карточек и передачи карточек в общий запас карточек победных очков так, как ему угодно.

Пример:

Игрок кладёт жетон домика на место, рядом с которым уже лежат три жетона домика. Он получает 1 победное очко за сам жетон и дополнительно 3 победных очка за 3 соседних жетона домика, которые уже лежат на своих местах. Итого он получает 4 победных очка. Он берёт 2 карточки победных очков, одну он кладёт перед собой стороной 1 победное очко вверх, другую он переворачивает и кладёт стороной 3 победных очка вверх ($1+3=4$).



2. СБРОС И ДОБОР КАРТОЧЕК

Игрок отправляет в сброс карточки предметов (если у него такие остались и только, если он хочет) и добирает карточки на руку до 3 из стопки карточек предметов. Если стопка карточек предметов закончилась, возьмите и перемешайте все карточки, отправленные в сброс, сформируйте из них новую стопку карточек предметов и доберите недостающие карточки из этой стопки. После этого ход игрока закончен и переходит следующему игроку по часовой стрелке. Теперь его черёд перемещать своего персонажа и добирать карточки и т.д.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается тогда, когда последний 15-ый жетон окажется на своём месте в центре игрового поля. Игрок, разместивший последний жетон, получает свои победные очки за этот жетон, после чего начинается подсчёт победных очков. Тот, кто набрал больше всех победных очков, становится победителем. Если у нескольких игроков оказалось одинаковое число победных очков, побеждает тот игрок, который сидел дальше по очереди от первого игрока.



МУЛЬТ
телеканал
i-mult.ru

© «ОГП ВГТРК» 2017
© ООО «НОЛЬ ПЛЮС МЕДИА» 2017



Автор игры: Афанасьева Татьяна

© Zvezda. All rights reserved.