

8951

Автор игры: Соловова Валерия



прогулка



© SICOMIX / OCOM / EBS / SKroadband
Ліцензія 5.3.4.11. — ексклюзивний правообладатель
"Пингвинёнок Пороро" на території РФ.

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:



Игровые карточки – 42 шт.



Фишка Пороро
и подставка



Кубик «D6»
специальный



Игровое поле

Пингвинёнок Пороро идёт гулять. Кого он встретит, чьи любимые вещи найдёт по дороге? Успеет ли отнести свой потерянный предмет домой?

Игроки сами определяют его путь. Победит тот, кто найдёт больше предметов и расскажет о них владельцам.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Сыграть и собрать больше всех игровых карточек в личном сбросе.

ЗАДАЧА ИГРОКА:

Бросать кубик и перемещать фишку Пороро так, чтобы игрок смог разыграть как можно больше полученных карточек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Перед первой игрой отделите фишку пингвинёнка Пороро от картонного основания и вставьте в специальную подставку.

Положите игровое поле в центр стола. Поставьте фишку пингвинёнка Пороро на старт. Держите кубик под рукой. Тщательно перемешайте стопку карточек. Если игроков двое или трое – оставьте 30 карточек в стопке, а лишние верните в коробку. (Если хотите провести очень быструю игру для 2-3 человек – оставьте 24 карточки).

Если игроков четверо или больше – используйте все карточки.

Раздайте игрокам по 3 карточки лицом вниз.

Выберите первого игрока считалкой или броском кубика.

Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

ХОД ИГРЫ:

Игроки берут в руки розданные карточки и смотрят, что им досталось. Первый игрок бросает кубик и передвигает фишку Пороро. Можно передвинуть фишку Пороро на столько шагов, сколько выпало на кубике или меньше, но хотя бы на один шаг. Остаться стоять на месте нельзя. Менять направление движения фишки Пороро (ходить взад-вперёд) в течение одного хода нельзя, но куда поворачивать по развилкам дорожек игрок выбирает сам.

Если фишка Пороро остановилась на предмете и у игрока есть карточка с таким предметом – игрок выкладывает такую карточку перед собой на всеобщее обозрение. Пороро нашёл предмет!

Пример: Ариша бросила кубик и выпало 3. Но через 2 шага фишка Пороро попадёт на клетку с медведем. У Ариши есть карточка с медведем и она передвигает Пороро только на 2 шага, останавливает его и выкладывает перед собой имеющуюся карточку.



Если фишка Пороро остановилась на персонаже – то **все** игроки могут выложить перед собой **все** имеющиеся на руках карточки с этим персонажем.

Пример: Вася остановил фишку Пороро на клетке с динозавриком Кронгом. У него есть карточка Кронга и он выкладывает её перед собой. У Ариши есть целых 2 карточки с Кронгом и она тоже выкладывает их перед собой, хотя сейчас ходит не она.

Бросив кубик, передвинув фишку Пороро и, если повезло, сыграв карточку, игрок передаёт ход следующему.



