



Автор игры: Валерия Соловова



8701

ЗИМНИЙ ФЕСТИВАЛЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Смешарики готовят шумный и радостный зимний фестиваль. Но на этапе подготовки пошёл сильный снегопад и – о, ужас! – все праздничные угощения и подарки скрылись под пушистыми сугробами.

Пора спасти праздник!

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

Жетоны предметов –
72 шт.



Карточки персонажей –
10 шт.



Фишки героев – 4 шт.

Кубик «Д6»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите картонные элементы от оснований.

Выложите игровое поле в центр стола. Переверните жетоны предметов снежинками вверх, перемешайте и распределите по клеткам игрового поля, кроме клеток «Старт».



Если игроков больше двух, верните карточки с Крошем, Нюшей, Ёжиком и Барашем в коробку, они нужны только при игре вдвоём.

Положите карточки с Совуньей, Лосяшем, КарКарычем, Пином, Панди и Копатычем рядом с игровым полем так, чтобы всем было их хорошо видно. Они покажут игрокам о том, какие предметы согласятся нести эти персонажи при встрече.

Держите кубик под рукой.

Первым игроком станет тот, кто последним лепил снеговиков.



Первый игрок выбирает фишку героя, которой он хочет играть. Игрок, сидящий слева от первого,

выбирает из оставшихся фишек, и т.д. Поставьте фишки на стартовые клетки.

Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

ХОД ИГРЫ



Для победы игроку необходимо быстрее всех собрать 9 жетонов с предметами. Каждый герой нёс на праздник свои любимые предметы: Крош – морковь, Ёжик – кактусы, Нюша – конфеты и Бараш книжки. Эти предметы игроки могут собирать, как только «откроют» их. В особых случаях игрок сможет помочь друзьям и собрать чужие предметы. (см. стр. 3)

В свой ход игрок должен:

1. Бросить кубик и передвинуть фишку своего персонажа на выпавшее количество шагов. Ходить можно на соседние клетки по вертикали и горизонтали. Изменять направление движения (поворачивать) в процессе хода можно, а ходить взад-вперёд и по диагонали нельзя. Ходить по пустым клеткам, с которых забрали жетон, можно. На одной клетке

может стоять только один смешарик. Проходить через клетки, занятые другими смешариками, можно.



2. Когда все выпавшие шаги пройдены и фишка остановилась, игрок переворачивает **все** жетоны на соседних по вертикали и горизонтали клетках. Если на одной из соседних клеток с жетоном стоит другой смешарик – переворачивать жетон, на котором он стоит, нельзя.

Внимание! Копаясь в снегу так просто запорошить всё вокруг! Если на соседних клетках лежат открытые жетоны – их тоже надо перевернуть (т. е., «закрыть»).

3. При возможности, забрать один любимый жетон своего героя с игрового поля. Если подходящих игроку открытых жетонов нет, то он ничего не берёт и передаёт ход.

Внимание! Игрок может взять только **один** из открытых жетонов с соседней клетки, если там есть нужный ему.

4. Передать ход следующему игроку.

КАК СОБИРАТЬ ЧУЖИЕ ПРЕДМЕТЫ

Не только Крош, Нюша, Ёжик и Бараш ищут потерянное в снегу.

Лосяш, КарКарыч, Пин, Совунья, Панди и даже Копатыч вышли на поиски, и даже посреди снегопада можно встретить готового помочь друга.

Каждый встреченный друг охотно поможет донести 2 предмета, каких именно – подскажет карточка с его изображением.

В игре есть 6 жетонов с изображениями смешариков.

Если игрок, переворачивая жетоны, открыл жетон со смешариком, он может взять его себе (так же, как и жетон своего предмета) – и его персонаж встретит друга.

Карточку с изображением встреченного смешарика игрок тоже забирает себе.

Теперь игрок может вместо своего взять один жетон с предметом, указанным на карточке встреченного смешарика. Нести с собой можно только один жетон каждого типа, тех что любят остальные персонажи.



Совет: Кладите жетоны чужих предметов рядом с жетоном встреченного друга.

ЖЕТОНЫ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЗВЕЗДЫ



Этот жетон сюрприза, без которого ни один праздник не станет по-настоящему чудесным и волнующим!

Такой жетон подходит любому смешарику и собрать его может каждый.

КАК ИГРАТЬ ВДВОЁМ

Для сохранения быстрого темпа игры действуйте так:

- выберите первого игрока случайным образом. Первый игрок выбирает фишку героя, которой будет играть и ставит её на старт.

- второй игрок тоже выбирает фишку героя, которой будет играть и тоже ставит её на старт.

- теперь первый игрок выбирает из двух оставшихся фишек, кому будет помогать его персонаж и получает карточку этого персонажа. Второй

игрок получает карточку оставшегося персонажа.

- теперь герой игрока может собирать жетоны героя, которому он помогает, так же как «свои» любимые.

ЛЕДЯНЫЕ ДОРОЖКИ



Если ход игрока заканчивается на клетке со стрелками он немедленно перемещает свою фишку на любую открытую клетку с таким же изображением. В начале игры эти клетки закрыты жетонами предметов. Переместившись игрок продолжает действовать по правилам: переворачивает жетоны на соседних клетках по вертикали и горизонтали и т. д.

Внимание! Если открыта только одна клетка со стрелками, перемещаться с неё таким образом никуда нельзя.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда один из игроков соберёт 9 жетонов любых предметов, наступает конец игры. Этот игрок – победитель.

УДАЧНОЙ ИГРЫ!

