



8729

Малыш и Карлсон правила игры

Автор игры:
Герман Тихомиров

Малыш и Карлсон отправляются на крыши в поисках приключений. И, конечно, они не прочь полакомиться неосторожно оставленным на окнах вареньем! Кто соберет больше банок с вареньем? Но будьте осторожны – остерегайтесь жуликов и домоправительницы фрекен Бок!

цель игры

Игрок должен собрать как можно больше банок.

подготовка к игре

Сначала игроки определяют, кто будет играть за Малыша, а кто – за Карлсона. Для этого надо бросить кубик: тот, у кого выпадет большее значение, выбирает себе героя.

Фишки окон тщательно перемешиваются и раскладываются на игровое поле взакрытую.

Карточки событий также тщательно перемешиваются и кладутся рядом с игровым полем взакрытую.

Фишки Малыша и Карлсона ставятся на соответствующие им стартовые клетки «Малыш» и «Карлсон» на игровом поле.

Фишки банок варенья кладутся рядом с игровым полем.



ход игры

Игроки ходят по очереди. Первым ходит игрок, которому не удалось выбрать самому себе героя.

В начале хода игрок бросает 2 кубика – красный и белый. Значение, выпавшее на красном кубике, определяет горизонтальный ряд клеток игрового поля, а выпавшее на белом – вертикальный. Бросив кубики, игрок находит на игровом поле клетку на пересечении выпавших рядов. Если на этой клетке есть карточка с закрытым окном, то игрок его открывает (переворачивает карточку);



- Если на клетке уже нет карточки, то игрок может свободно перемещать свою фишку.



- Если на карточке изображены банки варенья или значок «?», то игрок может свободно перемещать свою фишку.

- Если игрок открывает карточку окна с изображением жуликов, то он должен вернуть фишку героя на его клетку «Старт», и на этом его ход заканчивается, а карточка этого окна убирается с игрового поля.





- Если игрок открывает карточку окна с изображением фрекен Бок – игра завершается.

перемещение

Во время одного хода фишка может двигаться с клетки на клетку и по вертикали, и по горизонтали, при условии, что эти клетки граничат между собой. По диагонали фишка двигаться не может.

Фишка может перемещаться на количество клеток в пределах меньшего значения, выпавшего на кубиках.

Например: на кубиках выпало 3 и 5 – значит, фишку можно передвинуть на 3 клетки, либо на 2 клетки, либо на 1 клетку, либо остаться на месте.

Когда фишка героя оказывается на клетке с открытым окном, то герой должен остановиться и посмотреть, что это окно ему принесет:

- если там изображена банка варенья и цифра, то игрок получает соответствующее количество литров варенья, а карточка этого окна снимается с поля.

- если там изображен знак вопроса, то игрок должен взять карточку действия, которая подскажет, что игрок должен сделать дальше, а карточка этого окна снимается с поля.

Если фишка героя переместилась на клетку с закрытым окном, то это окно открывается; если там оказались жулики или фрекен Бок, то всё происходит, как было сказано выше.

Если же на карточке окна изображена банка варенья или знак вопроса, то игрок сможет использовать их только в свой следующий ход.

После того как игрок передвинул своего героя и совершил какие-либо описанные выше действия, ход игрока считается законченным.

В игре предусмотрены 3 типа фишек варенья: литровые, трехлитровые и пятилитровые банки варенья.

Пример: игрок использовал карточку событий и должен получить 4 банки варенья. Он может взять 4 литровых банки варенья, или 1 трехлитровую и 1 литровую, или взять 1 пятилитровую и отдать 1 литровую банку варенья. Разменивать банки варенья игрок может в любой момент своего хода.



Польза от банок варенья

В любой момент игры, после того как игрок бросил кубики, он может использовать 1 свое очко (1 литр варенья) для того, чтобы повторить бросок, если выпавший результат его не устраивает. Игрок или использует новое значение, выпавшее на кубике, или снова тратит свои очки, чтобы получить результат лучше. За каждое перебрасывание игрок отдает 1 литр варенья.

окончание игры

Как только откроется фишка, на которой изображена фрекен Бок – игра считается законченной. Победителем становится игрок собравший больше литров варенья.

Состав игры:

- Игровое поле - 1 шт.
- Игровые фишки - 2 шт.
- Игровые карточки - 10 шт.
- Фишки варенья - 23 шт.
- Фишки окон - 36 шт.
- Кубик «1-6» - 2 шт.