

Disney · PIXAR

В ПОИСКАХ

НЕМО



ПРАВИЛА ИГРЫ!

8691



Океан приключений

Глубины океана прекрасны, но таят в себе множество опасностей. Помоги Марвину, Дори и поселившимся вместе с ними на большом барьерном рифе Гилю и Блоту отыскать потерявшегося малыша Немо и его школьных друзей, как всегда без спросу отправившихся на поиски приключений.

цель игры

Найти Немо и его друзей!

игровое поле

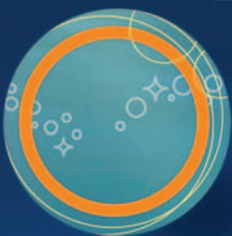
На нем изображен большой барьерный риф.



Белые пузыри – это клетки, предназначенные для перемещения фишек игроков. На каждой клетке может одновременно находиться несколько фишек. Клетки, расположенные на одной глубине, соединены между собой волнообразными дорожками пузырьков.



Клетки поля, на которые нанесены **стрелки** «вверх» или «вниз» соответствуют подводным течениям.



Оранжевые пузыри предназначены для раскладывания карточек рыбок. Через них также можно проходить и останавливаться на них.



По углам игрового поля расположены четыре **оранжевых морских звезды** - клетки, являющиеся стартовыми.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карточки рыбок соберите в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите закрытыми (портретом персонажа вниз) на предназначенные для них места на поле – по одной на каждое.

Игроки выбирают себе фишки героев (Марвин, Дори, Гиль или Блот) и ставят их на любые стартовые клетки. Начинать игру с разных стартовых клеток или с одних и тех же, игроки решают сами. Оставшиеся фишки героев, если число игроков меньше четырех, в игре не участвуют.



ХОД ИГРЫ

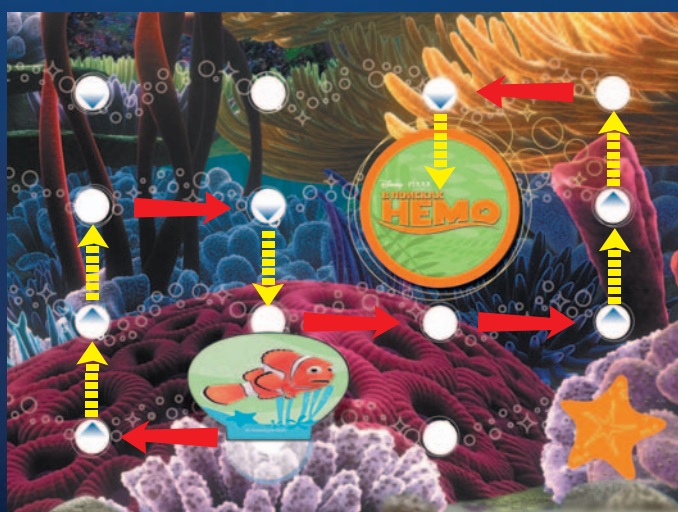
Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и смотрит, сколько очков выпало на его верхней грани. На перемещение фишки на одну клетку тратится одно очко. Куда перемещаться – вправо или влево – игрок решает сам. Дойдя фишкой до клетки со стрелкой, игрок не имеет права проходить через нее дальше – течение уносит его в направлении стрелки – вверх или вниз – на клетку другой глубины. Если и на этой клетке тоже стрелка, то фишка, не останавливаясь, движется дальше по ней. На перемещение вверх или вниз очки не тратятся. Дойдя до клетки, где лежит закрытая карточка рыбки, фишка останавливается, даже если оставались очки для перемещения, а карточка переворачивается.

Если на карточке изображена одна из трех акул, то она, следуя правилу «Рыбы – друзья, а не пища!», хочет подружиться с игроком. Чтобы избавиться от ее общества и продолжить поиски, игрок, начиная со следующего хода, пытается выбросить на кубике «5» или «6». Если ему это удастся, то он в тот же ход бросит кубик и поплывет дальше. Иначе он пропустит ход в обществе нового друга. При неудаче в каждый следующий ход игрок будет пытаться уплыть от акулы, бросая кубик.

Если на карточке изображен Немо или один из его школьных друзей (их карточки выделены желтой рамкой), то игроки смотрят, сколько еще малышей осталось найти. Если это был последний, четвертый малыш, то тот, кто его нашел, выиграл, а игра заканчивается. Иначе игра продолжается.

Если на карточке изображен другой морской обитатель, то на следующий ход игрок продолжает поиски.

Если игрок хочет пройти через клетку, где лежит открытая карточка акулы, то его фишка останавливается, а он становится другом акулы и со следующего хода пытается освободиться, бросая кубик (см. выше). Через открытые карточки остальных персонажей фишка игрока может свободно проходить, даже не останавливаясь.



Например, в начале хода фишка игрока стояла так, как изображено на рисунке. Игрок бросил кубик и выпало, предположим, «6». Красные стрелки на схеме показывают перемещения, на которые игрок потратил очки, а желтые пунктирные стрелки – это подъемы и спуски по течениям, на

которые ничего тратить не нужно. Таким образом, игрок потратил 5 очков и дошел до закрытой карточки, где и остановился, чтобы посмотреть, кто это. Последнее шестое очко ему не понадобилось.

КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает игрок, нашедший последнего из потерявшихся малышей.

Желаем удачи!

Состав игры:

1. Игровое поле – 1 шт.
2. Карточки рыбок – 10 шт.
3. Кубик «1-6» – 1 шт.
4. Фишки героев – 4 шт.
5. Подставки для фишек героев – 4 шт.
6. Правила игры.

Автор игры: Олеся Емельянова.



© Disney/Pixar