



День Рождения Папы

Правила игры

Сегодня отличный день для кошачьей семьи — День Рождения Папы! Приглашены все друзья, будет торт, поздравления и веселье! Котята хотят устроить Папе настоящий праздник и готовят большой концерт. Много надо успеть до вечера — придумать номер, найти реквизит и учесть множество мелочей. Котята позвали Сажика на помощь. А советы Мамы сделают номера котят уникальными и запоминающимися! Готовы к выступлению? Миу-миу-миу!

Состав игры



Игровое поле



Кубик «D6» специальный



Фишки котят — 4 шт.



Карточки «Миу-миу-миу!» — 4 шт.



Карточки концертных номеров — 26 шт.



Жетоны предметов — 16 шт.



Планшеты котят — 4 шт.

Цель игры

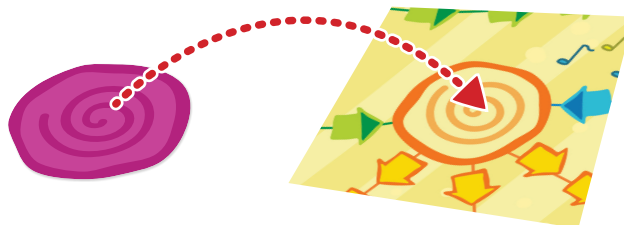
Подготовить самые лучшие выступления для концерта.

Задача игрока

Быстрее всех собрать нужное количество карточек концертных номеров.

Подготовка к игре

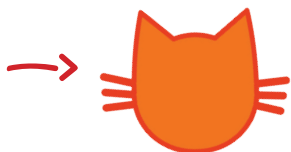
Перед первой игрой отделите картонные элементы от рамок. Положите поле в центр стола. Жетоны предметов перемешайте и положите на предназначенные для них клетки на поле. Держите кубик под рукой. Первым игроком станет тот, кто последним читал стихи вслух!



Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

Начиная с первого игрока, все выбирают фишки котят, которыми будут играть, и ставят их на стартовые клетки.

Стартовая клетка



Игрок сам выбирает стартовую клетку. Игроки берут себе планшеты котят, за которых играют. Они будут складывать на них собранные предметы. Отберите «Миу-миу-миу!» карточки из общей стопки карточек и раздайте случайным образом игрокам по одной. Игроки кладут полученные карточки рядом с собой. Они помогут во время игры. Стопку карточек концертных номеров положите рядом с полем со стороны Папы.



Если игроков меньше четырёх, не пригодившиеся фишки и планшеты котят и «Миу-миу-миу!» карточки верните в коробку. Подготовка праздничного концерта начинается! Миу-миу-миу!

Ход игры

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает котёнка на столько круглых клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «шаг». Если у игрока на кубике выпало три точки, то он может передвинуть свою фишку на 3 клетки и пройти таким образом 3 шага. На одной клетке может стоять только один котёнок. Занятые другими котятами клетки придётся перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.

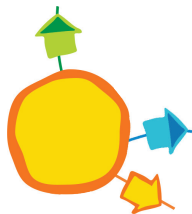


Сворачивать в сторону во время перемещения фишки можно, а ходить взад-вперёд нельзя.

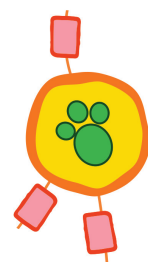
Действия игрока зависят от того, на какой клетке игрового поля остановится его фишка:



Если фишка остановилась на клетке с кубиком – игрок немедленно бросает кубик ещё раз и продолжает ход.



Если фишка попала на клетку со стрелкой, то продолжать движение можно только в указанном стрелкой направлении. Если стрелок несколько, то игрок сам выбирает по какой стрелке двигаться.



Если на клетке стрелки нет, то направление движения фишки после броска кубика игрок выбирает сам.



Если фишка остановилась на клетке с жетоном предмета – игрок забирает его и кладёт на свой планшет. Всего игрок может собрать 3 жетона предмета.

Внимание! Для уверенной победы лучше всего собрать 3 предмета разных цветов. Но у игрока будет возможность поменять жетон в процессе игры.



Если фишка попала на клетку-тупик, то она останавливается, ход закончен. Все непройденные шаги сгорают.



Фишка закончила ход на клетке с карточкой. Игрок может забрать себе карточку концертного номера, если у него есть жетоны предметов, указанные на карточке.

В любой момент своего хода игрок может применить свойство доставшейся ему карточки «Миу-миу-миу!» на фишку своего котёнка. Карточку надо выложить перед собой лицом вверх и сделать то, что на ней указано. Сыгранную карточку верните в коробку.

Игрок также может отдать со своего планшета один из найденных жетонов предметов и пройти на 1 шаг больше или меньше, чем выпало на кубике. Отданный таким образом жетон положите в центр поля на клетку Мамы.

Пример

На планшете Коржика есть 2 зелёных предмета. На кубике выпало 1. Через 2 клетки на поле лежит красный предмет. Коржик отдаёт один зелёный предмет Маме, проходит 2 шага и забирает красный предмет.



Все пути фишек проходят через клетку Мамы. Пройти через неё и попасть в сектор подготовки концерта можно, если у игрока на планшете котёнка лежат 3 жетона предметов разных цветов.

Когда фишка котёнка попадает на клетку Мамы, она останавливается.

Все непройденные шаги сгорают. Проверьте, собрал ли игрок 3 жетона предмета разных цветов.

1. На планшете игрока есть три жетона разных цветов.

Игрок справился, молодец. В свой следующий ход он пройдёт в сектор подготовки концерта и начнёт сбор карточек концертных номеров.

2. На планшете игрока меньше трёх жетонов.

Если на клетке Мамы есть жетоны предметов, отданных игроками в процессе сбора предметов, то, начиная со следующего хода, игрок будет брать по одному жетону у Мамы и размещать их на своём планшете. Когда жетонов станет 3 – игрок пройдёт в сектор подготовки концерта и начнёт сбор карточек.

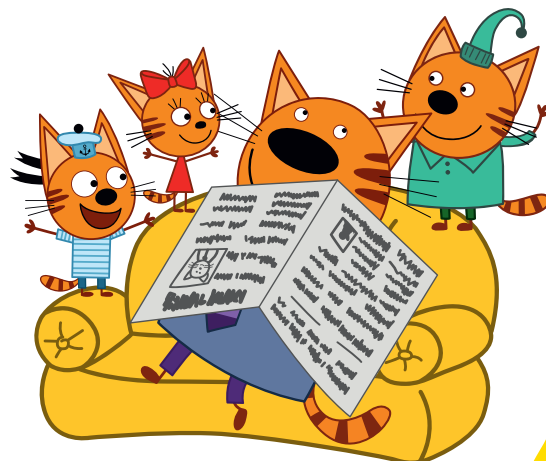
Если у Мамы недостаточно жетонов – игроку придётся переставить фишку на старт и продолжить собирать жетоны предметов с поля.

3. На планшете игрока есть три жетона, но цвета повторяются.

Фишка игрока останавливается на клетке Мамы и, начиная со следующего хода, игрок будет заменять по одному жетоны повторяющихся цветов на жетоны предметов, сперва с клетки Мамы, а если их недостаточно, то с поля. Помните, что пройти клетку Мамы можно только тогда, когда на планшете игрока будет 3 жетона разных цветов.

Пример

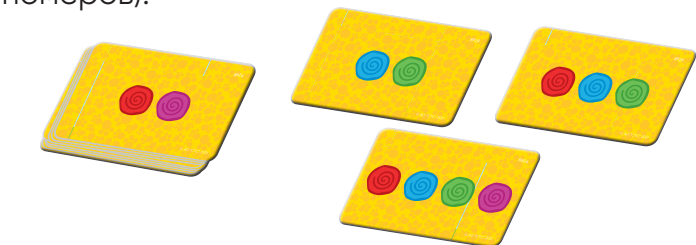
На планшете Карамельки 3 красных жетона. На кубике ей выпало 6, но через 1 шаг она попала на клетку Мамы. Карамелька останавливается и теряет все непройденные шаги. Следующие 2 хода она потратит, заменяя сперва один красный жетон на зелёный, а потом второй красный на синий с поля. Собрав 3 жетона разных цветов, Карамелька в свой следующий ход продвигается в сектор подготовки концерта.



Подготовка концерта

Для того чтобы подготовить концертный номер и представить его зрителям, игрок должен получить карточку концертного номера.

Когда кто-то первым проходит через клетку Мамы и попадает в сектор подготовки концерта, выложите из стопки карточек концертных номеров 3 карточки лицом вниз (не переворачивая). У игроков всегда будет выбор из 4-х карточек (выложенные 3 и верхняя карточка стопки концертных номеров).



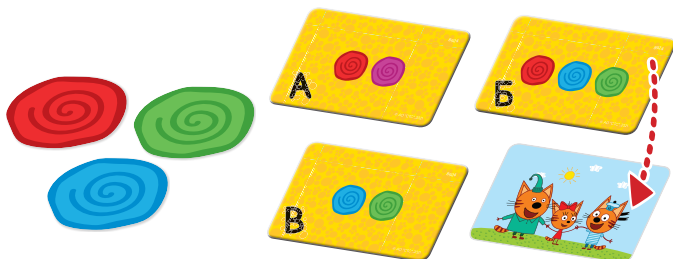
Пока никто не знает, какие номера получатся у котят, но рубашки карточек показывают, какие предметы нужны для их подготовки.

Игрок может получить эту карточку, если его фишка закончила ход на клетке с карточкой, и у него есть предметы указанных на карточке цветов.

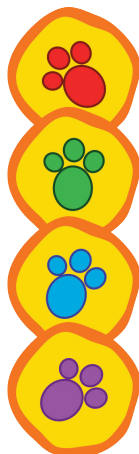
Внимание! Жетоны предметов не расходуются при наборе карточек и остаются на планшетах игроков.

Пример

Коржик собрал красный, синий и зелёный жетоны предметов. Он может взять карточки Б или В. Он выбирает карточку Б, берёт её себе и переворачивает на всеобщее обозрение.



На планшетах котят есть только 3 места для жетонов предметов, а для подготовки номеров может понадобиться и четвёртый цвет.



Игрокам помогут клетки с цветной лапкой.

Если фишка котёнка игрока остановится на такой клетке, то игрок смело использует её цвет в дополнение к цветам собранных жетонов при выборе карточки концертного номера.

Пример

У Компота есть синий, зелёный и фиолетовый жетоны. Он остановился на красной клетке. Теперь считается, что у него есть ещё и красный жетон, и он может взять любую карточку концертного номера. Он выбирает карточку с 4 цветами.



Окончание игры

Когда один из игроков наберёт 5 карточек, наступает конец игры. Все остальные игроки делают последний ход. Подсчитайте количество очков, заработанных игроками – карточка с 1 предметом приносит 1 очко, с двумя – 2, с тремя – 3 и с четырьмя – 4.

Набравший больше всех очков – победитель.

Если несколько игроков набрали одинаково большое количество очков – то они побеждают вместе.

Миу-миу-миу!



8924

© Zvezda. All rights reserved.

СТС

© АО "СТС", 2021