



8708

ПИКНИК В ЛЕСУ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Кеша, Тучка, Лисичка и Цыпа встретились и решили устроить пикник на природе. Но для этого нужно подготовиться. Каждый тут же отправился к себе домой, для того, чтобы захватить что-нибудь очень нужное для пикника.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

С помощью карточек игрокам предстоит помочь Кеше, Тучке, Лисичке и Цыпе собрать всё необходимое для пикника и вернуться к месту встречи.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков на карточках.



ПОДГОТОВКА

Положите игровое поле на центр стола. Аккуратно отделите фишки персонажей от листа картона и вставьте их в пластиковые подставки. Поставьте фишки персонажей на соответствующие им клетки старта игрового поля. Возьмите игровые карточки и тщательно перемешайте их. Раздайте каждому игроку по 3 карточки. Оставшиеся карточки положите лицом вниз, рядом с игровым полем. Первым ходит тот, кто последний смотрел мультфильм «Ми-ми-мишки».



ХОД ИГРЫ

Ход передаётся по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход активный игрок совершает следующие действия в таком порядке:

1. Выбирает персонажа;
2. Играет нужные карточки и перемещает персонажа;
3. Добирает карточки.



1. ВЫБРАТЬ ПЕРСОНАЖА

В этой игре игроки будут управлять всеми персонажами поочерёдно. Выбор персонажа будет зависеть от доставшихся игроку карточек.

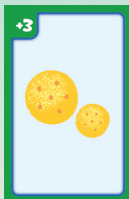
Игрок выбирает персонажа, которого он будет перемещать в этот ход. Перемещать других персонажей в этот ход он уже не может.

2. ПЕРЕМЕСТИТЬ ПЕРСОНАЖА

Для того, чтобы переместить персонажа на следующую клетку, игроку необходимо выложить перед собой на стол карточку с символом, который указан на следующей клетке. Сыгранную карточку игрок оставляет лежать перед

с собой. Эти карточки в конце игры определяют победителя. За один ход игрок может последовательно разыграть все 3 карточки, которые есть у него на руке. Таким образом выбранный персонаж может переместиться на 3 клетки.

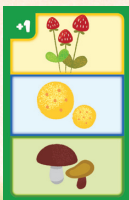
Карточки бывают 3 типов:



С 1 символом – такие карточки сложнее применять, но в конце игры каждая такая карточка принесёт 3 победных очка.



С 2 символами – такую карточку можно использовать для перемещения на одну клетку с любым из двух указанных на ней символов. Такая карточка в конце игры принесёт 2 победных очка.



С 3 символами – такую карточку можно использовать для перемещения на одну клетку с любым из трёх указанных символов. Эту карточку проще всего использовать, но и принесёт она в конце только 1 победное очко.



! Если игрок не может переместить вы-
бранного персонажа ни на одну клетку
(у игрока нет подходящей карточки), он переме-
щает этого персонажа на одну клетку вперёд и пере-
даёт ход следующему игроку.

! Если персонаж достиг последней клетки своей до-
рожки, он снимается с неё и ставится в центр игрово-
го поля. Этот персонаж сбегал домой, собрал всё не-
обходимое для пикника и вернулся обратно. Больше
он не участвует в игре.

3. ДОБОР КАРТОЧЕК

Игрок добирает из колоды карточки до тех пор, пока
на руке у него не окажутся 3 карточки.

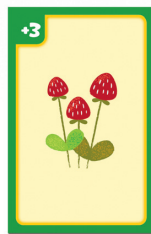
После этого начинается ход следующего игрока.



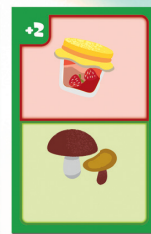
ПРИМЕР!

Толя выбрал Лисичку в качестве персонажа для перемещения. Следующие 3 клетки на дорожке Лисички содержат символы «клубника», «варенье», «клубника». Для того, чтобы переместить Лисичку на следующую клетку, Толя выкладывает карточку с символом «клубники». Все видят сыгранную карточку, а Толя перемещает Лисичку на одну клетку вперёд. У Толи есть карточка с символами «грибы» и «варенье». Эту карточку он также кладёт перед собой и переставляет Лисичку на следующую клетку. Третья карточка Толи содержит всего один символ, это «печенье». Для перемещения на следующую клетку Лисички нужен символ «клубника», (которого нет) и свой ход Толя заканчивает. Толя добывает две карточки и передаёт ход.

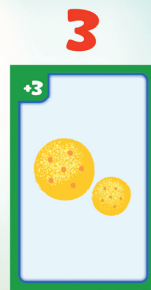




1



2



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только все персонажи пройдут весь свой путь, начинается подсчёт победных очков. Каждый игрок считает сколько он набрал победных очков. Каждая карточка с 1 символом приносит 3 победных очка, каждая карточка с 2 символами приносит 2 победных очка и каждая карточка с 3 символами приносит 1 победное очко. Карточки в руке сбрасываются и не считаются. При равном счёте побеждает игрок который находится дальше от первого игрока по часовой стрелке.



СОСТАВ ИГРЫ:

Игровое поле

Игровые карточки - 60 шт.

Фишки персонажей - 4 шт.

Пластиковые подставки - 4 шт.

