



Состав игры



Жетоны встреч – 8 шт.



Карточки – 40 шт.



Кубик

Финиш
путешествия

Клетки встреч
отмечены
розовым



Фишка
Алёнки



Старт
путешествия

Игровое
поле

Выкладывайте
карточки персонажей
при подготовке встреч
в прямоугольник

Столько карточек
с указанным
персонажем
нужно выложить
для успешной
подготовки
встречи

Подготовка к игре

- ❖ Перед первой игрой аккуратно отделите фишку Алёнки и жетоны встреч от картонного основания. Вставьте фишку Алёнки в пластмассовую подставку.
- ❖ Поместите поле в центр стола.
- ❖ Положите на поле 8 жетонов встреч цветной стороной вверх.
- ❖ Перемешайте игровые карточки и положите их рядом с игровым полем лицом вниз.
- ❖ Младший игрок ходит первым, ход передаётся по часовой стрелке.



Цель игры

Путешествие Алёнки – кооперативная игра, в которой все игроки совместно решают общую задачу. Игроки по очереди будут управлять фишкой Алёнки. Для победы игрокам нужно подготовить 6 встреч со сказочными персонажами прежде, чем Алёнка придёт к финишу. Для получения жетона встречи игрокам надо будет выложить на поле указанное количество карточек.

Это персонажи волшебной страны. Их портреты нужны для подготовки встреч на игровом поле. Например, для успешной встречи со Сказочником понадобится 10 карточек с его портретом. Подробнее о подготовке встреч можно прочитать на стр. 3.

В углу некоторых карточек вы увидите особые знаки. Игроки будут применять их во время своего хода. Подробнее о знаках можно прочитать на стр. 4.



Ход игры

Ход игрока состоит из трёх частей:

- ❖ получения карточек;
- ❖ движения Алёнки;
- ❖ подготовки встреч.

Последовательность частей хода менять нельзя.

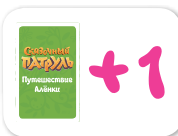
1 часть. Получение карточек

Игрок, чей ход, начинает брать по одной карточке из стопки. Взяв карточку, игрок смотрит на неё и решает, хочет ли он продолжать набирать карточки.

Игрок может набирать карточки в руку до **пяти**, за исключением двух случаев:



Если игрок вытащил карточку с таким знаком – больше в этот ход карточек он брать не может.



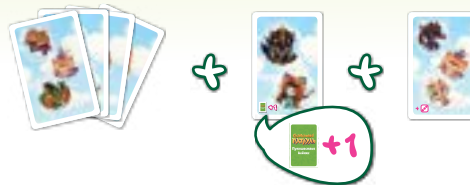
Если игрок вытянул карточку с таким знаком, то он обязан взять ещё одну карточку, даже если у него на руках уже есть 5 карточек.

Если в начале хода у игрока на руках уже есть 5 карточек, то новые он брать **не может**.

Пример: У Риты есть 4 карточки, начинается её ход. Она решает, что нужно взять ещё карточку.



Ей достаётся карточка со знаком и теперь Рите придётся взять ещё одну, шестую карточку.

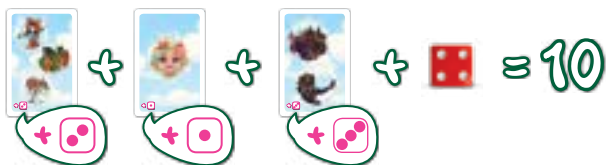


Если стопка карточек закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

2 часть. Движение Алёнки

Игрок получил карточки и наступает время двигать фишку Алёнки. Алёнка двигается только вперёд по дорожке от левого нижнего угла поля к правому верхнему.

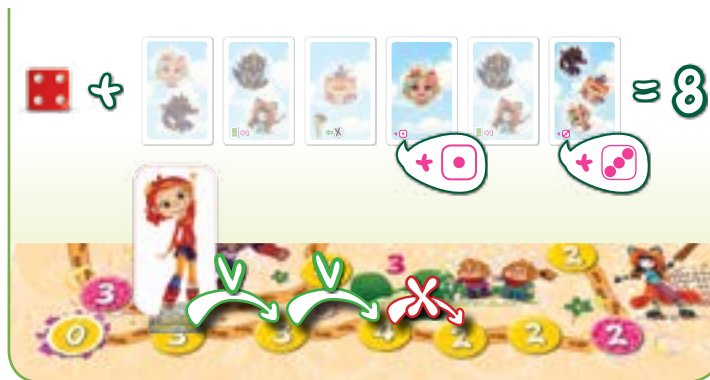
Игрок выкладывает перед собой все карточки, на которых нарисована грань кубика. Теперь нужно бросить кубик и сложить выпавшее на нём значение со значениями всех нарисованных граней кубиков с карточек. Это – запас шагов Алёнки на этот ход.



Внимание! Перед движением фишки Алёнки, игрок может сбросить **одну** карточку с нарисованной гранью кубика.

Перед фишкой Алёнки находятся клетки с цифрами. Каждая такая цифра показывает, сколько шагов Алёнка должна потратить для того, чтобы перейти на неё. При передвижении фишки вычитайте указанные на клетке шаги из Алёнкиного запаса. Если шагов для перемещения Алёнки не хватает, то фишка останавливается и неиспользованные шаги сгорают.

Пример: Рита бросает кубик, на нём выпадает 4. В руках у Риты 6 карточек, на двух есть кубики, показывающие 1 и 3. Итого запас шагов Алёнки равен 8. Перед фишкой Алёнки находится клетка со значением 3, и запаса шагов хватает, чтобы перейти на неё. Теперь у Алёнки осталось $8-3=5$ шагов и она может перейти на следующую клетку (4), что и делает немедленно. Оставшегося количества шагов недостаточно, чтобы перейти дальше, и она останавливается.



3 часть. Подготовка встреч

Игрок передвинул фишку Алёнки, настала пора организовывать встречу с персонажем Волшебной страны.

Игрок выбирает из своих карточек все с одинаковым персонажем и кладёт их на поле, в прямоугольник подготовки встречи с этим персонажем.

В один ход можно выкладывать карточки встречи только у одного персонажа на поле.

Класть карточки можно только возле встреч, мимо которых Алёнка ещё не пробежала.

Если у игрока нет карточек с персонажами будущих встреч – он сбрасывает все карточки с руки и передаёт ход следующему игроку.

Пример: У Риты есть 4 карточки с Королевой гномов. Возле встречи с Королевой уже лежат 2 карточки. Рита выкладывает свои карточки на специально обозначенное место на поле, их становится 6, встреча успешно проведена. Жетон Королевы гномов перекаладывается рядом с полем у финиша цветной стороной вверх, а карточки отправляются в сброс.



Как только рядом с жетоном встречи окажется количество карточек, равное указанному рядом с ней числу, переложите жетон цветной стороной вверх рядом с полем у финиша.

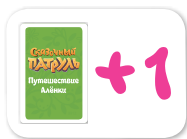
Карточки, выложенные на поле возле встречи, отправьте в сброс.

Если Алёнка остановилась на цветной клетке у жетона встречи (или прошла её насквозь), а карточек персонажа выложено недостаточно и его жетон не снят с поля – встреча не удалась. Снимите жетон с поля, переверните его на чёрно-белую сторону и положите у старта. Если у этой встречи выложены карточки персонажа – отправьте их в сброс.



Особые знаки на карточках

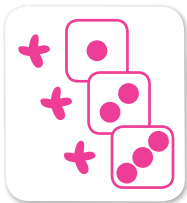
- ✦ Эти знаки **обязательно** применяются во время хода игрока:



Игрок должен взять ещё одну карточку, даже если у него уже есть 5 карточек или он не хотел брать больше карточек в этом ходу.



Игрок не может брать больше карточек в этот ход.

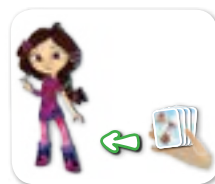


Игрок должен прибавить значения нарисованных граней кубиков со своих карточек к выпавшему на кубике значению для получения итоговой суммы шагов Алёнки.

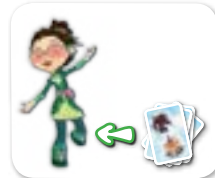
- ✦ Эти знаки помощи Сказочного патруля применяются **по желанию** игрока в любой момент его хода:



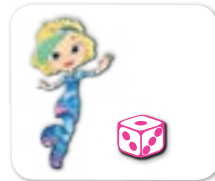
Отправьте карточку с Алисой в сброс и переставьте фишку Алёнки на 1 клетку назад.



Отправьте карточку с Варей в сброс и возьмите любую карточку у другого игрока.



Отправьте карточку с Машей в сброс и возьмите из сброса любую карточку по желанию.



Отправьте карточку со Снежкой в сброс и перебросьте кубик.

Окончание игры

- ✦ Если в любой момент игры у старта окажутся 3 жетона неудачно проведённых встреч, партия заканчивается. Это проигрыш **всех** игроков.
- ✦ Для победы нужно, чтобы Алёнка добежала до последней клетки игрового поля – встречи со Сказочником. Если при этом рядом с полем будут лежать 6 (или больше) жетонов успешно проведённых встреч – это безусловная **победа** игроков!

Советы и подсказки

- ✦ В этой игре все игроки действуют вместе. Показывайте свои карточки, советуйтесь и помогайте друг другу, вырабатывайте совместные решения.
- ✦ Не забывайте сбрасывать карточку со знаком кубика, если встреча уже не важна, а Алёнку необходимо притормозить.
- ✦ Лучше не пытаться организовать встречу, когда возле неё мало карточек, а Алёнка в одной клетке от неё. Сосредоточьтесь на тех встречах, которые вы точно сможете успешно подготовить.