

НАСТОЛЬНАЯ БУМАЖНАЯ ИГРА

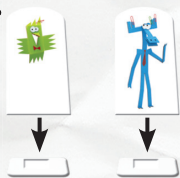
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отделите фишки героев и жетоны от картонной основы. Фишки героев (Аристотеля и Тюк-тюка) вставьте в пластиковые подставки.

Поместите игровое поле в центре стола, а кубик, листы для оригами и схемы оригами рядом. Поместите обе фишки героев в центре игрового поля – это дом Аристотеля, из которого начнётся путешествие.


СОСТАВ ИГРЫ:

Фишки героев
2 шт.



Жетоны заданий
15 шт.



 Кубик «D6»

Игровое поле



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Быстрее остальных набрать 5 или больше победных очков, собирая фигуры оригами.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен бросить кубик и совершить действия в соответствии с выпавшим результатом на верхней грани:

Схемы оригами
15 шт.



Листы бумаги
20 шт.
(общий запас)



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Игрок выбирает одного из двух героев и перемещает на количество клеток, выпавшее на кубике, вперёд. Перемещаться на меньшее количество клеток нельзя. Двигаться нужно только вперёд, т.е. нельзя перемещать героя взад-вперёд, тратя шаги. На перекрестке клеток игрок решает, в какую сторону повернёт герой. Дом Аристотеля считается одной клеткой. На одной клетке могут находиться оба героя. В зависимости от клетки, на которой герой закончил свой ход, происходят соответствующие действия:



«**бумажка**» – игрок берёт себе один лист из общего запаса для сложения оригами. У игрока не может быть больше двух листов бумаги, даже если эти листы уже начали складываться в фигуры (то есть, игрок не может собирать больше двух фигур одновременно). Законченные фигуры не учитываются при получении нового листа.



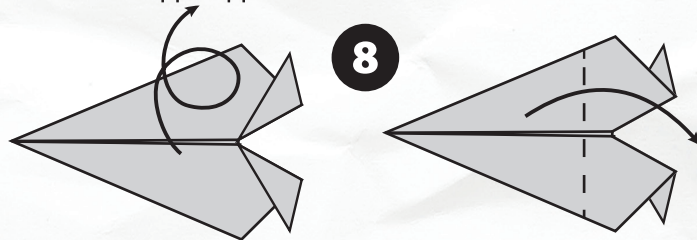
«**жетон задания**» – игрок забирает себе жетон задания, который лежал на клетке. А также берёт одну из схем оригами на свой выбор с таким же количеством скрепок, как и на жетоне задания. Теперь он может начать складывать данную фигуру. Если жетона на клетке нет (его забрал кто-то из других игроков),

то на этой клетке ничего не происходит. Больше 4 жетонов заданий иметь нельзя.



«**сложить фигуру**» – игрок может начать или продолжить складывать одну из доступных фигур. А именно, игрок выполняет одно действие указанное в схеме сложения оригами.

Важно! Каждое действие в схеме пронумеровано, то есть одна цифра – одно действие. Иногда в схеме будут встречаться несколько сложений под одной цифрой, это означает, что все указанные под этой цифрой манипуляции с оригами будут считаться за одно действие.



«**сложить фигуру дважды**» – игрок может сложить одну доступную фигуру 2 раза или сложить по 1 разу 2 доступные фигуры. То есть игрок может выполнить два действия, указанных в схеме сложения оригами.



«**I-IV**» – закончив передвижение на данной клетке, игрок перемещает фишку героя на другую клетку с той же цифрой, которая расположена на другом конце игрового

поля. После этого игрок снова бросает кубик и продолжает ход.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вместо передвижения по клеткам игрок может выполнить, при определенных условиях, одно из двух дополнительных действий:



Если на кубике выпало «1» – «Бумажно подумать»

Аристотель решил взять свой контрабас и бумажно подумать. Игрок берёт 1 лист бумаги или может совершить одно сложение фигуры.



Если на кубике выпало «6» – «Бумажно полетать»

Тюк-тюк набрался сил и собрался пролететь как можно дальше по бумажной местности. Игрок перемещает Тюк-тюка на любую клетку с **жетоном задания**.

СЛОЖЕНИЕ ФИГУРЫ

Имея лист и жетон фигуры игрок может приступить к сложению соответствующей фигуры. Для этого ему надо попадать на клетки со «сложением» или выполнять действие «бумажно подумать». Для складывания фигур игроку понадобится схема сложения фигуры.

ПРИМЕЧАНИЯ

- если игрок по ошибке стал неправильно складывать фигуру, то он может вернуться к исходному состоянию листа до начала последнего сложения.
- пока игрок производит сложение фигуры, чтобы не задерживать остальных, ход может начать следующий игрок.
- если игрок слишком долго думает над выполнением шага схемы и подошло его время снова ходить, а он не успевает, то (по согласию остальных игроков) он пропускает ход.
- для придания выразительности, на некоторых сложенных оригами, рекомендуем подрисовать недостающие детали фломастером или карандашом (например, глаза животным).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает игрок, который первым соберёт фигуры на сумму 5 очков или больше. Количество скрепок на жетонах заданий указывают, какое количество очков получает игрок, закончив сложение фигуры.

После определения победителя игроки могут свободно до-собрать свои неза-конченные фигуры.

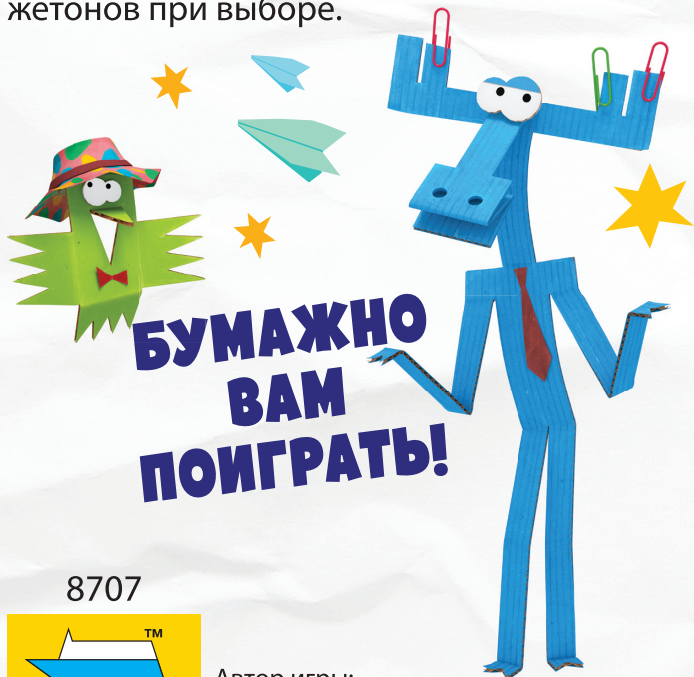


УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если игроки совсем новички в сложении бумажек, то рекомендуем убрать из игры все жетоны с 3 скрепками. Для победы в игре необходимо собрать фигуры на сумму 3 очка.

ПРИ ИГРЕ ВПЯТЕРОМ

Если в игре принимает участие 5 игроков, то каждый игрок не может взять больше 3 жетонов заданий за всю игру. Советуем игрокам тщательно смотреть на ценность жетонов при выборе.



8707



Автор игры:
ВЛАДИМИР ШАХПАРОНОВ
© Zvezda. All rights reserved.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ ДЛЯ СХЕМ ОРИГАМИ

	Существующая линия (след сгиба)
	Согнуть и разогнуть
	Раздвинуть слой бумаги
	Линия сгиба
	Сгиб «гармошкой»
	Повернуть фигуру
	Перевернуть фигуру
	Стрелка сгиба

МУЛЬТ
телеканал

i-mult.ru

© «ФГУП ВГТРК» 2016

© ООО «НОЛЬ ПЛЮС МЕДИА» 2016

