



# ПРАВИЛА ИГРЫ ЛЫЛЕСОС


В данной игре можно использовать один из двух вариантов правил. В варианте «**Кто быстрее?**» каждый игрок будет играть за самого себя, а в варианте «**Ну-ка, дружно!**» игрокам необходимо будет действовать в команде против игры.

## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

• Распределите фигурки фиксиков между игроками и расставьте их на стартовые клетки

 • Положите жетоны ключей на соответствующие клетки игрового поля

 • Расставьте жетоны Жучек на их маршруты (начало маршрута клетка с ключом)

 • Сложите рядом с полем жетоны-помогаторы





## «КТО БЫСТРЕЕ?»

### Цель игры

Игроку надо взять ключ, первым добраться до вентилятора и воскликнуть: «Тыдыщ!». А теперь внимательно прочитайте инструктаж самого старшего фиксика, которого зовут Дедус.

Что ж, давайте посмотрим, кто здесь самый быстрый и ловкий!


Задача каждого из вас первым добраться до вентилятора пылесоса и запустить его. Поверьте, это не так просто! Чтобы запустить вентилятор, нужно сначала добыть ключ, потом добраться до замка и открыть его. Тыдыщ!


Сначала вам надо добыть **Ключ** , а затем с его помощью открыть **замок** .

Ключи, замки и стартовые клетки каждого фиксика различаются цветами: голубой, фиолетовый, желтый и оранжевый. Старт у каждого из вас свой (на каждой стартовой клетке изображен портрет фиксика).

Чтобы попасть в вентилятор мало взять ключ, надо дойти до клетки замочной скважины.

На клетках с ключом и замком фиксик останавливается независимо от значения, выпавшего на кубике.

Будьте внимательны! На поле курсируют по своему маршруту Жучки .

Помогатор  – вещь необходимая и очень полезная.

Он выручает при столкновениях с Жучками и дает возможность проскочить ловушки. Получить Помогатор можно тогда, когда у вас на кубике выпало «5». В этом случае вы не перемещаетесь, а берете Помогатор и кладете его перед собой. После использования он отправляется обратно в стопку. У каждого из вас может быть сколько угодно Помогаторов.

Чтобы открыть замок, вам нужно иметь Ключ.

Тот, кто первым откроет свой замок и считается победителем. Победитель должен крикнуть: «Тыдыщ!».



## Ход игрока

Ход состоит из двух этапов:

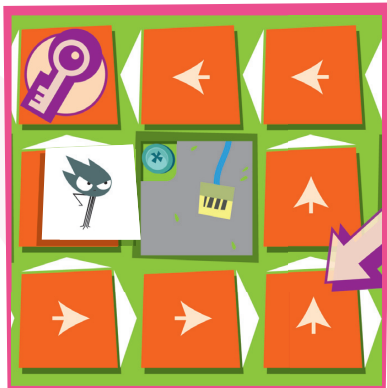
### 1. Игрок бросает кубик

Если выпало «1», «2», «3» или «4» – фигурка фиксика перемещается на столько же клеток вперед.

Если выпало «5», как уже говорилось, игрок берет жетон-помогатор без перемещения фиксика.

При выпадении «6» – игрок вправе выбирать: передвинуть фигурку фиксика на любое число клеток от 1-й до 4-х **или** взять жетон-помогатор. Т.е. «6» заменяет любое другое значение кубика.

**2. После того, как игрок сделал ход, он перемещает Жучку**, расположенного рядом с его ключом, на одну клетку по маршруту, обозначенного стрелочками.



Необходимо соблюдать следующие правила:



• если игрок остановился на клетке, обозначенной «!», он должен либо сбросить жетон-помогатор, либо вернуться по стрелке назад – это ловушка;

• когда фиксик перемещается, на клетках с ключом и замком ход заканчивается, независимо от того, что выпало на кубике;

• если игрок проходит через клетку, на которой стоит Жучка, он должен отдать жетон-помогатор (в этом случае Жучка не делает свой ход) или вернуться на старт;

• если Жучка при своем перемещении оказывается на клетке с фиксиком, то игрок должен отдать жетон-помогатор (в этом случае Жучка отходит на клетку назад) или вернуться на старт;

Ну что готовы? Осталось только определить, кто начнет первым. Пусть это будет либо самый младший игрок, либо тот, у кого при броске кубика выпадет самое большое значение.

Теперь вперед!

### «НУ-КА, ДРУЖНО!»

А теперь давайте попробуем сыграть как команда.

В этот вариант игры выиграть можно только помогая друг другу.

### Цель игры

Фиксики находятся внутри пылесоса, в котором не работает вентилятор.

Починить в одиночку его невозможно. Чтобы это сделать, всем фиксикам нужно добраться до вентилятора и только тогда они смогут запустить его.

Лишь после этого команда фиксиков сможет воскликнуть: «Тыдыщ!».

Ситуация усложняется тем, что время ограничено. Игрокам необходимо дойти до вентилятора не больше чем за **14 ходов**.



При подготовке поля есть только одно добавление: положите счетчик ходов рядом с игровым полем и установите жетон ходов на число 1. Каждый раз, как все игроки сделают по ходу, необходимо переместить жетон на 1 деление. Например, с 1 на 2 и т.д. Если ваша команда не успеет запустить вентилятор до того, как

жетон достигнет значения 14 – вы проиграли. Попробуйте начать игру снова.

В этом варианте игры действуют те же правила, что и в варианте «Кто быстрее?», но есть ряд дополнительных.

## Дополнительные правила

Когда игрок выбрасывает «6», у него появляется дополнительный выбор: передать свой ход любому другому игроку. В этом случае выбранный игрок бросает кубик и действует по общим правилам.

Любой игрок может отдать свой жетон-помогатор другому игроку в случае необходимости.

Когда игрок дошел до вентилятора и «ждет» других, то он продолжает бросать кубик и отдает выпавшее значение другому игроку на свой выбор.

Первый игрок определяется также, как и в варианте «Кто быстрее?».

Удачи и командной победы! И не забудьте, когда запустите вентилятор, хором воскликнуть: «Тыдыщ!».

### СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле
- Фишки героев – 4 шт.
- Жетоны ключей – 4 шт.
- Жетоны Жучек – 4 шт.
- Жетоны-помогаторы – 8 шт.
- Счетчик ходов
- Жетон ходов
- Кубик «D6»

