

ПРАВИЛА ИГРЫ

Привет, друзья!

Перед вами простая настольная игра
для самых маленьких игроков (от 5 лет)
и их родителей.

Внимательно прочитайте правила
и строго следуйте им.

Наша игра поможет ребёнку научиться
считать и быть внимательным.

А теперь давайте отправимся
к доктору Плюшевой и поможем
ей вылечить как можно больше
игрушек.



Автор игры: Виталий Силаев

СОСТАВ ИГРЫ:

- Фишка доктора
*вставьте
в пластиковую
подставку*
- Игровые карточки – 15 шт.
- Игровые жетоны – 25 шт.
- Игровое поле
- Правила игры
- Кубик «Д6»



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ:

Сперва разложите игровое поле в центре стола. На нём вы увидите игровые клетки, соединённые между собой, а также домик доктора Плюшевой, на котором есть клетка с надписью «Старт».

Аккуратно отделите жетоны лекарств и фишку доктора Плюшевой от картонного основания. Жетоны перемешайте и разложите в любом порядке на клетки игрового поля. В итоге должны быть заняты все клетки игрового поля, кроме клетки «Старт». Фишку доктора Плюшевой поставьте на клетку «Старт».

15 карточек игрушек тщательно перемешайте и положите стопкой рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

Затем возьмите 3 верхних карточки игрушек и положите рядом с игровым полем по отдельности лицевой стороной вверх.

Игровой кубик положите на домик.

А ТЕПЕРЬ ПОИГРАЕМ:

Самый младший игрок ходит первым, остальные за ним – по очереди по часовой стрелке.

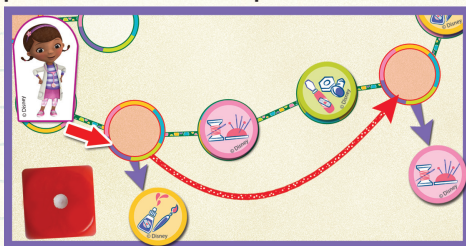
В свой ход игрок бросает кубик и должен переместить фишку доктора Плюшевой на столько клеток, сколько выпало на кубике. Перемещать фишку можно только вперед по выбранному направлению и только по соединённым клеткам. В случае если от клетки расходится 2 пути, выберите куда пойдёт фишка. Перемещать доктора Плюшеву вперёд, а потом снова назад на предыдущую клетку нельзя.



Когда доктор Плюшева заканчивает передвижение и останавливается на определенной клетке, игрок берёт жетон лекарства, который лежит на этой клетке, себе.

Если на клетке жетона нет, то игрок ничего не берёт.

Если фишка остановилась на красной клетке со стрелкой, игрок забирает жетон с этой клетки и передвигает доктора Плюшеву на клетку, куда ведёт стрелка.



После того, как игрок закончил передвижение, он должен посмотреть на одну из 3 открытых карточек игрушек.

Если на карточке указано лекарство, которое есть на одном из жетонов игрока, то игрок забирает эту карточку игрушки себе, а жетон отправляет в сброс игры.



Сброс – это место, куда будут складываться разыгранные жетоны лекарств. Брать их оттуда снова уже нельзя. Таким образом, используя необходимое лекарство, доктор Плюшева лечит игрушку. После того, как игрушка вылечена, положите новую карточку игрушки из закрытой стопки рядом с игровым полем. На этом ход игрока заканчивается.

Необходимо, чтобы всегда было открыто 3 карточки игрушки. Исключение, когда закончатся карточки в стопке. Если у игрока нет ни одного жетона лекарств, который изображён на одной из игрушек, то его ход заканчивается, но жетоны лекарств он оставляет себе. Больше одной игрушки за один ход игрока доктор Плюшева вылечить не может.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ:

Если в игре принимает участие 2 или 3 игрока, победителем становится тот, кто первым вылечит 5 игрушек.

Если в игре 4 игрока, то победителем становится тот, кто первым вылечит 4 игрушки.

Удачной игры!

