



©ICONIX/ OCON/ EBS/ SKBroadband
Lilac S.a.r.l. – обладатель эксклюзивной
лицензии "Пингвиненок Пороро" в России.

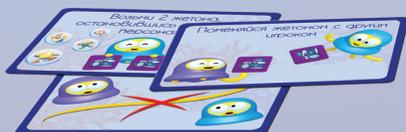
Автор игры: Соловова Валерия

ПОДВОДНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ



8954

СОСТАВ ИГРЫ:



Игровые карточки –
20 шт.



Фишки игроков с подставками – 4 шт.



Жетоны фотографий –
40 шт.

Кубик «D6»



Игровое поле

Пороро и его друзья поехали на море. Солнце, море, развлечения и игры с друзьями непременно нужно сфотографировать на память!

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Собрать больше всех жетонов фотографий друзей Пороро.

ЗАДАЧА ИГРОКА:

Бросать кубик и перемещать свою фишку к финишу, по пути собирая жетоны фотографий друзей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Положите поле в центр стола так, чтобы всем было удобно. Держите кубик под рукой.

Перед первой игрой вставьте фишки персонажей в специальные подставки. Отделите от картонного основания жетоны.

Перед каждой игрой жетоны надо перемешивать и класть возле поля лицом вниз.

Выберите первого игрока считалкой или броском кубика. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

В порядке очереди игроки выбирают фишки персонажей и ставят их на старт.



Внимание! Игра содержит 2 варианта правил. Для маленьких или начинающих игроков не используйте карточки и верните их в коробку. Рассмотрите с игроками жетоны: на групповых снимках непременно прячется один из стоящих на старте участников приключения.

Для игроков постарше или уже освоивших начальную версию игры добавьте карточки. Не забудьте прочитать вслух и объяснить детям, что делает каждая карточка. Подробнее о применении карточек см. раздел «Для опытных игроков».

ХОД ИГРЫ

Игроки поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее количество шагов по нарисованным пузырькам воздуха. Нужно обязательно пройти все выпавшие шаги. На одном пузырьке могут останавливаться несколько фишек игроков.

Если фишка остановилась на пузырьке со стрелкой – передвиньте фишку персонажа на воздушный пузырёк, куда она указывает.

Если фишка игрока при движении пересекла воздушный пузырёк с героем мультфильма – игрок берёт себе один жетон фотографии и кладёт рядом с собой лицом вверх.

Внимание! Если фишка не проходила через пузырёк с персонажем, а передвинулась по стрелке, то жетон игроку не достаётся.



Пример: Слава играет за Пороро и, передвигая фишку, пересёк пузырьрёк с Кронгом. Он берёт один жетон фотографии.

Люся играет за Петти и её ход закончился на жёлтой стрелке. Люся передвигает фишку, как указывает стрелка, но не получает жетон фотографии: путь её фишки не пересёк пузырька с Поби.



Если фишка игрока остановилась на пузырьке с персонажем, то игрок переворачивает 2 жетона фотографии, выбирает один и оставляет себе понравившийся. Второй жетон игрок возвращает обратно к неразыгранным жетонам фотографий и переворачивает лицом вниз.

Если фишка игрока остановилась на клетке со своим персонажем, то игрок берёт себе 2 жетона фотографий не подсматривая.



Пример: Коля играет за Кронга и его фишка остановилась на пузырьке с Роди. Коля переворачивает 2 жетона фотографий – открылись Кронг и Эдди. Коля выбирает Кронга, а Эдди переворачивает и возвращает к остальным жетонам.

Марина играет за Луни и её фишка остановилась на пузырьке с Луни. Марина берёт 2 жетона фотографий не открывая.



Если фишка персонажа остановилась на пузырьке с морским ежом , то игроку придётся отдать один любой жетон фотографии. Если ни одного жетона у игрока нет, то отдавать ничего не нужно.

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Когда игроки освоят игру для начинающих - добавьте в игру карточки: они разнообразят игровой процесс.

Перед началом игры с карточками тщательно перемешайте стопку карточек. Раздайте игрокам по 5 карточек на руки, а лишние (если игроков меньше четырёх) верните в коробку. До начала игры игрокам надо рассмотреть доставшиеся карточки, чтобы знать какие преимущества им достались. Прочитайте вслух тексты с карточек и убедитесь, что игрокам всё ясно.

Карточки игроки могут применять в любой момент своего хода. Если игрок захочет, то может сыграть несколько карточек в один ход, наилучшим образом используя их возможности.

Карточка применяется только на себя, то есть игрок не может заставить другого игрока отступить фишкой на шаг или перебросить кубик.



Внимание! При разыгрывании карточки «Поменяйся жетоном с другим игроком», игроки должны обменяться жетонами. Игрок разыгрывает карточку, называет имя игрока, с которым хочет меняться и предлагает жетон фотографии для обмена. Второй игрок выбирает среди своих жетонов тот, которым согласен меняться и обмен совершается. Отказаться от обмена нельзя, но можно выбрать любой из имеющихся жетонов.

Сыгранная карточка уходит в сброс.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Когда фишка любого игрока приходит на «Финиш» игра немедленно заканчивается. Начинайте подсчёт победных баллов. Игрок, фишка которого пришла на финиш, зарабатывает 3 победных балла.

Любая несыгранная карточка, оставшаяся у игрока, принесёт 1 балл.

Жетон фотографии другого персонажа – 1 балл.

Жетон фотографии своего персонажа – 2 балла.

Если у игрока оказался жетон-фотография нескольких персонажей, то он приносит баллы по тем же правилам. Если персонаж игрока есть на общей фотографии - игрок получит 2 балла, а если нет, то только 1. Внимательно рассматривайте жетоны-фотографии нескольких персонажей - персонажи часто прячутся на заднем плане!

Пример: Люся играла за Петти, пришла на финиш первой и собрала 4 жетона. У неё осталась 1 карточка. Люся получает 3 балла за то, что пришла к финишу первой, 1 балл за непотраченную карточку, по 1 баллу за фотографию Гарри и фотографию с Кронгом (на ней нет Петти), и по 2 балла за фотографию Петти и фотографию с Пороро (там Петти спряталась в правом нижнем углу). Всего Люся заработала 10 победных баллов.

