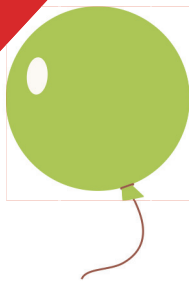


ДЛЯ
ВЕСЕЛОЙ
КОМПАНИИ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПОДАРКИ ДРУЗЬЯМ



«Каждый игрок собирает лесных друзей на вечеринку-пикник. Бросая кубик, играющий звонит персонажам по телефону: если удастся дозвониться и «Условия» совпадают, то выбранный герой приходит на вечеринку и приносит с собой подарок! Игра заканчивается, когда один из игроков собрал всех гостей.

Комплектность: 4 игровых поля, 24 карточки друзей, 58 карточек «Условия», 22 карточки «Подарок», игральный кубик.

В игре могут принимать участие от 2 до 4 человек. Игра предназначена для детей от 6 лет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделите карточки на 3 стопки:

«Персонажи»



«Условия»



«Подарок»



Все стопки тщательно перемешайте и сложите на стол рубашкой вверх рядом друг с другом.

Каждый игрок берёт себе одно игровое поле:



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого участника – набрать как можно больше призовых баллов.

В процессе игры каждый игрок, бросая кубик, звонит по телефону жителям сказочного леса и приглашает каждого из них на свой праздник. Чем необычнее будут приглашённые гости, и чем больше подарков они принесут, тем веселее будет вечеринка, и тем больше призовых баллов получит самый внимательный и смекалистый игрок.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первый игрок определяется по жребию.

Ход первого игрока

В начале игры первый игрок открывает 5 верхних карточек «Персонажей», которые выкладывает на стол, чтобы все участники могли их видеть. Далее игрок берет 5 карточек «Условия» и кладет рубашкой вверх в ряд ниже карточек «Персонажей». Таким образом должно получиться два ряда карточек:



Далее игрок выбирает, кому из обитателей сказочного леса он будет звонить, исходя из открытых карточек на столе. Звонок – это бросок кубика.

Важно знать: нельзя за один ход звонить нескольким персонажам!

Игрок озвучивает вслух свой выбор (например, «Я звоню Ёжику»), кидает кубик и сравнивает выпавшую цифру с теми, что написаны на обратной стороне карточки выбранного «Персонажа» (они являются «номером телефона» героя).

Занято:

Если цифра **НЕ СОВПАЛА**, значит, у будущего гостя занято – он разговаривает с кем-то другим. Ход переходит к следующему игроку.

Дозвонился:

Если цифра **СОВПАЛА** с одной из написанных на карточке «Персонажа», то сказочный друг отвечает на звонок.

Если игрок решает пригласить лесного жителя в гости, то он должен узнать условие, при котором тот согласится прийти.

Игрок открывает карточку «Условия», которая находится под карточкой «Персонажа». **Далее может быть 2 варианта:**

1. «Придёт просто так!». Это значит, что гость никаких условий не ставит. Игрок берёт его карточку и кладёт на одну из ячеек в зону для «Гостей» на своём игровом поле. Теперь этот сказочный друг – приглашённый гость, который что-то принесет с собой. Поэтому игрок сразу же берёт верхнюю карточку из стопки «Подарок» и кладёт её на стол или рядом с картой игрока в зависимости от того, что изображено на ней. Карточку с условием «Придёт просто так!» игрок отправляет в сброс до конца игры. Ход переходит к следующему игроку. На стол добавляется новая карта с «Персонажем» и с новым «Условием».

2. Если на карточке «Условия» написано «Хочет...», то это значит, что гость придёт на праздник, только если на нём будет какой-либо другой зверёк, либо особенное угощение. Игрок смотрит на свою карту игрока – есть ли среди пришедших персонажей или среди угощений то, что хочется новому гостю. Если условие выполнимо, то игрок берёт карточку «Персонажа» и кладёт её на одну из ячеек для «Гостей» на своём игровом поле. Теперь этот персонаж – приглашённый гость, который что-то принесет с собой. Если нет, то карточки «Персонажа» и «Условия» остаются открытыми на столе, а ход переходит к следующему игроку.

3. Если карточка «Условия» совпадает с карточкой «Персонажа», то игрок забирает карточку себе и размещает её на своём игровом поле. Теперь этот персонаж – приглашённый гость, который что-то принесет с собой.

Важно следить за тем, чтобы на столе всегда были в наличии 5 карточек «Персонажей» и 5 карточек «Условия».

Ход следующего игрока:

Следующий игрок, глядя на открытые карточки на столе, имеет право поменять ОДНУ ЛЮБУЮ ОТКРЫТУЮ карточку «Условия» на закрытую из стопки. Далее он выбирает, какому из «Персонажей» будет звонить: игрок может звонить персонажу, под карточкой которого есть закрытая карточка «Условия», а также персонажу, под карточкой которого есть уже открытая карточка «Условия», и это условие выполнимо данным игроком.

ПОДСЧЁТ ПРИЗОВЫХ БАЛЛОВ И КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков собрал 8 гостей, или какой-либо игрок не может сделать следующий ход, так как условия оставшихся на столе персонажей для него невыполнимы, а прочие карточки «Персонажей» закончились.

По окончании игры каждый игрок суммирует свои призовые баллы: карточки «Персонажей» и карточки «Подарок».

Пример подсчета:

Игрок №1

3 (Коала) + 1 (Лось) + 2 (Олень) + 4 (Тигр) + 1 (Лиса) + 2 (Черепаша) + 3 (Панда) + 1 (Книга) + 2 (Краски) = 19.

Игрок №2

1 (Белка) + 3 (Обезьяна) + 1 (Енот) + 4 (Лев) + 2 (Щенок) + 1 (Ёж) + 2 (Сова) + 1 (Заяц) + 2 (Велосипед) + 3 (Ноутбук) = 25.

Выиграл игрок №2, который набрал большее количество баллов.

Желаем вам веселой игры !

