



8940

Автор игры: Юрий Журавлёв



Золушка

Правила игры

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

Кубик «D6»



Фишка
«Золушка»



Игровые карточки – 36 шт.



Жетоны проблем – 8 шт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле в центре стола.

Если игроков всего двое, поставьте фигурку «Золушка» на стартовую клетку с одной звёздочкой. Если игроков трое, то на клетку с двумя звёздочками. Если четверо, то на клетку с тремя звёздочками. Чем меньше звёздочек на стартовой клетке Золушки, тем легче будет играть. Поэтому во время первой игры мы рекомендуем поставить Золушку на клетку с одной звёздочкой – для разминки.



Положите 8 жетонов проблем на соответствующие им места на игровом поле (изображения на поле и жетонах совпадают).



36 игровых карточек тщательно перемешайте и положите рядом с игровым полем лицом вниз.

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

ЦЕЛЬ ИГРЫ

У игроков общая цель – помочь Золушке собраться на бал. Если на момент окончания сборов игрокам удастся решить 6 (или больше) проблем, то они все вместе побеждают в игре.

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх частей, последовательность которых менять нельзя.

I. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТОЧЕК

Игрок может брать карточки из стопки по одной. Взяв карточку, игрок решает, нужна ли ему еще одна. Максимальное количество карточек, которое может оказаться у игрока – пять штук.



Если игрок вытянул карточку, с изображением перечёркнутой карточки, то в этот ход он больше не может брать карточки.

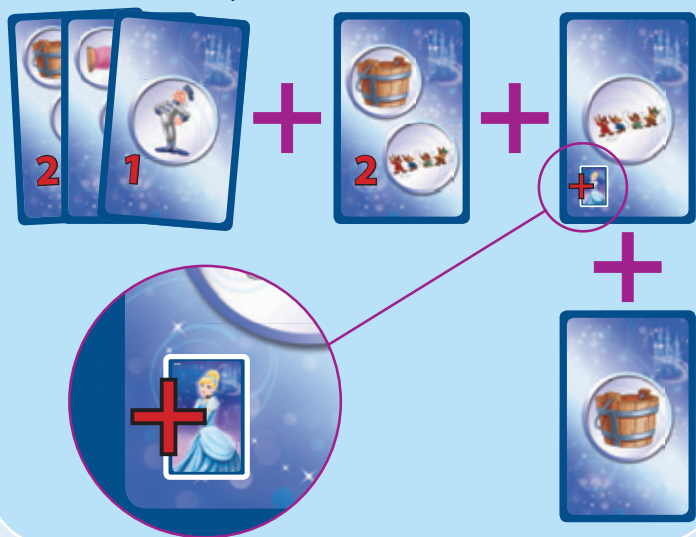


Если игроку досталась карточка с изображением знака «плюс», то он должен взять ещё одну карточку, даже если он этого не хочет или у него на руке уже есть 5 карточек.

Если игрок начинает ход, уже имея 5 карточек на руках, то брать новые карточки в этот ход он не может.

Если карточки в стопке закончились, а вам необходимо взять новую, то сформируйте новую стопку из карточек, находящихся в сбросе.

Пример: У Ани уже есть 3 карточки, настает её черёд делать ход и она решает взять карточку. У Ани оказывается 4 карточки, и затем Аня решает взять ещё одну, чтобы добрать до 5. На новой карточке изображён «плюс», и девочке приходится взять ещё одну карточку. Итого у Ани на руках оказывается 6 карточек.



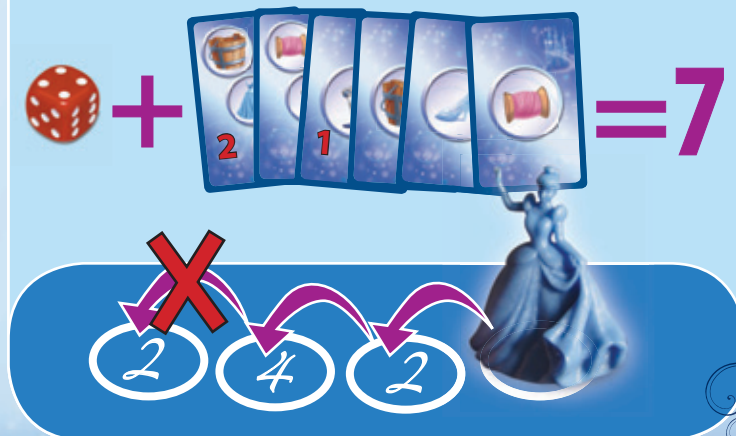
II. ДВИЖЕНИЕ ЗОЛУШКИ

После того, как игрок взял карточки, он приступает к движению фишки «Золушка». Золушка всегда движется только вперёд, т.е. от нижней части игрового поля, – вверх, к замку. Игрок бросает кубик и суммирует выпавшее числовое значение со всеми цифрами красного цвета, которые изображены на карточках у него в руке. Эта сумма показывает, сколько шагов должна сделать Золушка в этот ход. Если перед фигуркой «Золушка» находится клетка с числом равным или меньшим, чем необходимая сумма шагов, то она перемещается на эту клетку. Вычитите число, указанное на клетке, из шагов Золушки. Далее Золушка может перейти на следующую клетку, но только в том случае, если ей хватает оставшихся шагов. Если Золушке не хватает шагов для перемещения на следующую клетку, то она заканчивает ход.

Если в момент движения Золушка дошла до клетки с лежащим рядом с ней жетоном проблемы, то данный жетон нужно переложить на изображение вредного кота Люцифера (в правом нижнем углу игрового поля). Карточки, накопленные игроками для решения этой проблемы, а также карточки, лежащие рядом с жетоном, отправляются в сброс – место, куда кладутся уже сыгранные карточки. После этого Золушка пытается продолжить своё движение вперёд.

1 раз за свой ход игрок может сбросить 1 любую карточку из тех, что держит в руках, чтобы уменьшить количество шагов Золушки на число, указанное на данной карточке.

Пример: Аня бросает кубик, на нём выпадает 4, в руке у нее 6 карточек, на двух из которых указаны красные цифры «1» и «2». Аня складывает их с числом, выпавшем на кубике, получается 7 – это количество шагов Золушки на данный ход. Перед фигуркой Золушки находится клетка с цифрой 2, фигурка перемещается на неё, у Золушки остаётся 5 шагов, поскольку 2 были потрачены для перемещения на клетку. Следующая клетка перед Золушкой – с числом 4, Золушка перемещается и на неё. Остается 1 шаг и этого не достаточно для перемещения на следующую клетку с числом 2. Золушка останавливается.



III. РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТОЧЕК

После очередного движения фишки «Золушка» игрок обязан снова разыграть карточки. Игрок выбирает любое количество имеющихся у него в руках карточек с одинаковыми символами и кладёт их на игровое поле рядом с жетоном проблемы, символ которой он выбрал. Класть карточки на игровое поле можно только рядом с символами ещё не решённых проблем. Если игрок не может положить ни одной карточки на игровое поле для решения проблем, то он обязан сбросить любое количество карточек с одинаковыми символами. Как только рядом с жетоном, обозначающим проблему, оказывается количество карточек, равное числу, изображённому рядом с данной проблемой, переложите жетон на изображение замка (левая верхняя часть игрового поля) – теперь проблема решена и победа игроков все ближе! Уже разыгранные для решения проблемы карточки нужно убрать в сброс.

Пример: У Ани 6 карточек, на трёх из которых изображён символ платья. У жетона с данной проблемой уже лежит 4 карточки с платьями (сыгранными другими игроками). Аня добавляет к ним 3 свои карточки с платьями и решает данную проблему, поскольку её сложность, указанная на поле, равна 7. Все семь карточек отправляются в сброс, а жетон проблемы кладется на замок.



4

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда Золушка добирается до последней клетки на игровом поле. Если при этом в замке будут лежать 6 (или более) жетонов решённых проблем, то игроки побеждают. Вы помогли Золушке собраться на бал, несмотря на то, что она сильно опаздывала.

Однако если в любой момент игры на изображении кота Люцифера оказывается 3 жетона нерешённых проблем, все игроки проигрывают.

Удачной игры!

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- У игроков общая цель – решить все проблемы, с которыми сталкивается Золушка, готовясь к балу. Не прячьте свои карточки, показывайте их другим игрокам, обсуждайте действия и принимайте совместные решения;
- Быстрее избавляйтесь от карточек с красными цифрами, которые ускоряют движение Золушки;
- Не пытайтесь решить проблему, если Золушка в одной клетке от неё, а рядом с проблемой совсем мало карточек. Лучше не решать данную проблему, а заняться решением остальных;
- Иногда правильным решением будет оставить у себя карточки с тремя одинаковыми символами про запас, чтобы использовать их для уменьшения количества шагов Золушки в трудный момент игры.

© Disney

Волшебство продолжается на www.disney.ru