

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СНЕЖНЫЙ ПАПА

СОСТАВ ИГРЫ:

- Крепкие льдины – 13 шт.
- Треснувшие льдины – 2 шт.
- Льдина с лоханью
- Белый снежный папа
- Разноцветные медвежата – 6 шт.
- Кубики – 6 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Бросая и перебрасывая кубики, быстрее остальных игроков довести своего медвежонка до лохани с тёплой водой.

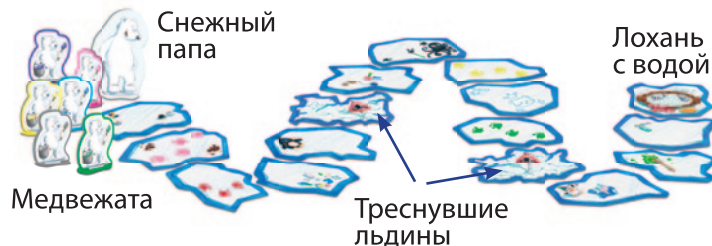
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Перед первой игрой приклейте по 2 наклейки-льдинки на противоположные стороны каждого кубика.

Случайным образом выложите на столе ряд из крепких льдин. Это – ледяная дорога! Льдину с лоханью надо положить с краю – она обозначит конец ледяной дороги (и долгожданное купание). Положите треснувшие льдины после пятой и десятой крепкой льдины. Поставьте снежного папу в начале ледяной дороги (у самой дальней льдины от льдины с лоханью).

Игроки выбирают цвет медвежат, которыми они будут играть.



Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит младший игрок – дайте ему кубики!

ХОД ИГРЫ

Снежным папой поочередно играют все игроки. В начале хода игрока снежного папу надо переставить на льдину к медвежонку игрока. (В начале игры всё так и есть – снежный папа стоит рядом со всеми медвежатами, но на ледяную дорогу они ещё не зашли.) Ход передаётся по часовой стрелке. Игрок, который ходит, бросает все 6 кубиков.

Есть 2 пути развития событий:

1. Ни одного изображения льдин не выпало.

Игрок бросил кубики, но все они выпали пустыми сторонами? Ни одного изображения льдины нет? Какая жалость. Снежный папа не может сделать ни шагу и звать медвежонка ему некуда. Ход закончен, передайте кубики следующему игроку.

2. На кубиках выпало одно (или больше) изображение льдины.

Если на кубиках выпало изображение льдины, снежный папа обязательно проверяет надёжность льда, прежде чем пустит на него медвежонок, поэтому двигайте только снежного папу на такое количество льдин, которое выпало на кубиках. Медвежонок пока ждёт. Передвинув папу, игрок решает – будет ли он бросать кубики ещё, чтобы получить возможность двигать папу дальше. Если игрок решает больше не бросать кубики и передаёт ход следующему игроку, то он ставит своего медвежонок на ту льдину, до которой дошёл снежный папа. Папа успешно нашёл безопасный путь и позвал медвежонок к себе.

Помните! Снежный папа зовёт медвежонок к себе только в том случае, если игрок сам решил больше не бросать кубики и передал ход следующему игроку. Если ход закончится внезапно (см. ниже) – медвежонок не сдвинется с места!

• Игрок решил больше не бросать кубики.

При броске выпало по крайней мере одно изображение льдины, вы передвинули снежного папу и больше не желаете рисковать? Тогда смело объявляйте: «Снежный папа зовёт медвежонок к себе», – переставляйте медвежонок на ту льдину, до которой успел пройти снежный папа и передавайте кубики игроку слева. Ваш ход закончился и медвежонок стал ближе к купанию.

• Игрок хочет продолжить ход и бросить кубики снова.

Отложите в сторону кубики, на которых выпали изображения льдин (они уже сработали в этом ходу) и бросьте оставшиеся снова. Передвиньте снежного папу на столько льдин, сколько их изображений выпало во время броска. Медвежонок пока ждёт. Если не на всех кубиках выпали льдины, то снова надо решать: бросать кубики (чтобы снежный папа прошёл ещё дальше) или передавать ход. Каждый бросок, при котором выпало хотя бы одно изображение льдины, даёт игроку право на перемещение снежного папы и дополнительный бросок кубиков, которые выпали пустой стороной.

Помните! Если ни одного изображения льдины не выпадет, ваш ход закончится внезапно и снежный папа не сумеет позвать к себе медвежонок. Медвежонок не догонит снежного папу! Ход перейдёт к следующему игроку, а ваш медвежонок остаётся там, где он стоял, независимо от того, куда добрался снежный папа. Поэтому очень важно правильно оценить момент, когда надо прекратить бросать кубики, позвать медвежонок и передать ход следующему игроку.



Осторожно! Трещины во льду! Снежный папа не будет звать медвежонок в опасное место: игрок не может закончить свой ход и передать кубики следующему, если снежный папа

остановился на треснувшей льдине. Снежный папа обязательно должен попытаться пройти дальше. Это значит, что непременно надо бросить кубики, на которых ещё не выпали изображения льдин. И, если игроку не повезло с броском (не выпала хотя бы одна льдина), то его ход окончен, а медвежонок не может присоединиться к снежному папе и остаётся там, где он и стоял.

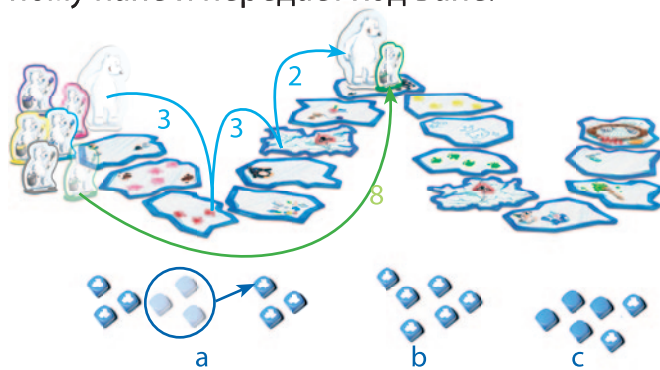
Если на всех 6 кубиках (неважно, после одного или нескольких бросков) выпали изображения льдин, игроку обязательно надо снова бросить все 6 кубиков. И, если во время этого броска не выпадет ни одного изображения льдины, то ход игрока заканчивается: медвежонок не двигается и остаётся там, где стоял. Если же выпало хотя бы одно изображение льдины, то снежный папа передвигается на 6 льдин, плюс те, что выпали при дополнительном броске.

Пример: Лиза бросила 6 кубиков. На трёх выпали изображения льдин, и она переставила снежного папу на 3 льдины. Надо ли ей бросать кубики дальше? Есть два варианта:

- Если Лиза больше не хочет бросать кубики. Она говорит: «Снежный папа зовёт медвежонка к себе!» – переставляет зелёного медвежонка к снежному папе и передаёт ход Ване.



- Или Лиза решает бросить кубики ещё раз. Она берёт кубики, выпавшие пустыми сторонами после первого броска (а), и перебрасывает их. Повезло! На всех трёх выпали изображения льдин (б). Снежный папа из-за этого останавливается на треснувшей льдине, на которой он не может задерживаться и звать к себе медвежонка. Но – на всех 6 кубиках выпали льдины и Лиза обязана перебросить все 6 кубиков ещё раз. Она бросает их, и выпадают ещё 2 льдины! Ура! Снежный папа переходит на восьмую льдину. Больше кубики бросать нельзя, Лиза говорит: «Снежный папа зовёт медвежонка к себе», – переставляет зелёного медвежонка к снежному папе и передаёт ход Ване.



ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА

Для начала поставьте снежного папу на ту же льдину, где стоит ваш медвежонок. (Если это первый ход, то перед ледяной дорогой.) Теперь – бросайте кубики, так как это описано в правилах. Несколько медвежат могут остановиться на одной льдине.

УДЛИНИТЬ ЛЕДЯНУЮ ДОРОГУ

Если путь до лохани кажется вам слишком коротким и игра проходит слишком быстро – то есть способ сделать ледяную дорогу длиннее. Когда последний медвежонок пройдёт 2 или более льдин, сделайте следующее:

- Отодвиньте льдину с лоханью от остальных льдин.
- Одну крепкую льдину верните в коробку, соберите пройденные всеми медвежатами льдины и выложите продолжение пути к лохани.

Если медведи прошли (и вы собрали) и треснувшую льдину тоже, то она выкладывается первой, а после неё – крепкие.

Продлевать путь таким образом можно несколько раз.

Пример: Ваня сделал свой ход, жёлтый медвежонок преодолел первые 6 льдин.



Все медвежата прошли первую треснувшую льдину и последний медвежонок прошёл больше двух льдин. Можно удлинить путь до лохани. Верните последнюю из пройденных крепких льдин в коробку, соберите остальные пройденные льдины. Отодвиньте льдину с лоханью. Выложите в продолжение ледяного пути сперва треснувшую льдину, а потом и оставшиеся крепкие. Придвиньте льдину с лоханью к концу пути.

Одну крепкую льдину верните в коробку

Льдину с лоханью оставьте последней



Положите треснувшую льдину первой

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Побеждает игрок, чей медвежонок первым доберётся до льдины с лоханью и сможет искупаться.

Автор игры: Хайнц Мейстер
Художник: Маркус Бинц

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com



8943