



МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

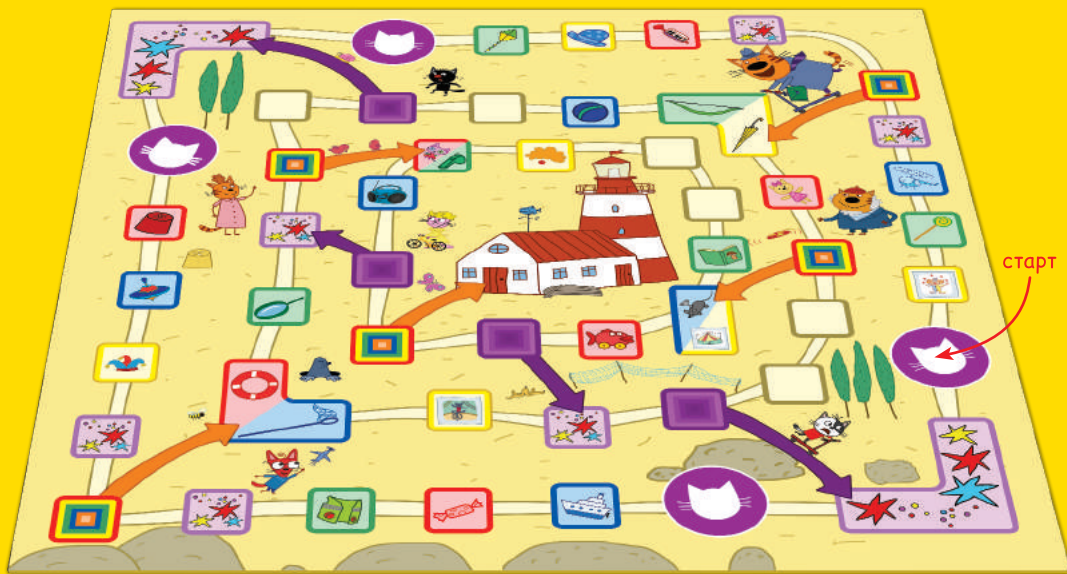
Автор игры: Смирнов Вадим

ТРИ КОТОВ



Поход к маяку
Правила игры

Состав игры:



Игровое поле

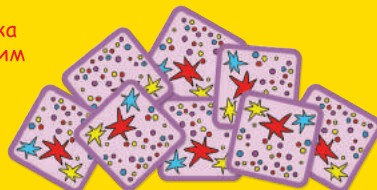


Фишки котят – 4 шт.

каждая фишка
отмечена своим
цветом



Кубик «D6»
специальный



Жетоны спасения – 8 шт.

Однажды Папа отвёз Карамельку, Компота, Коржика и их друзей к Дедушке. Вдруг сумка с привезёнными вещами упала и всё рассыпалось у подножия маяка. Карамелька позвала котят идти скорее собирать все упавшие вещи, но Коржику хотелось играть. Тогда сообразительный Компот придумал, как сделать дело и не дать никому заскучать. «Мы будем играть в отважных исследователей и пойдём в поход за сокровищами!» – сказал он, а Коржик уже убежал на улицу, чтобы найти всё как можно быстрее.

Цель игры:

Быстрее всех закончить поход отважных исследователей окрестностей маяка.

Задача игрока:

Бросать кубик и правильно выбирать направление движения своей фишки котёнка.

Подготовка к игре:



Перед первой игрой отделите жетоны и фишки котят от картонных оснований. Вставьте фишки в подставки. Положите поле в центр стола. Жетоны спасения положите рядом с полем. Держите кубик под рукой. Первым игроком станет тот, кто последним гулял у воды.

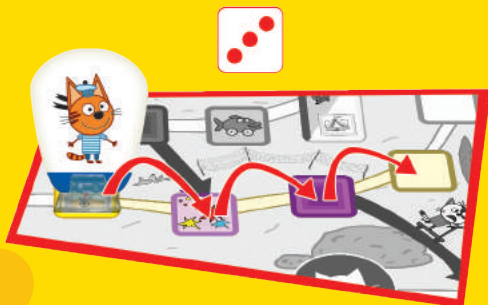
Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева). Начиная с первого игрока, все выбирают фишки котят, которыми будут играть, и ставят их на разные стартовые клетки.

Если игроков меньше четырёх, не пригодившиеся фишки котят верните в коробку. Поход начинается!

Миу-миу-миу!

Процесс игры:

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает котёнка на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «Шаг». Если у игрока на кубике выпало три точки, то он может передвинуть свою фишку на 3 клетки и пройти таким образом 3 шага.



Коржик может пройти три шага, потому что на верхней грани кубика выпало 3.

Действия игрока зависят от того, на какой клетке игрового поля остановится его фишка.



Каждая фишка котёнка отмечена своим цветом. Если фишка котёнка остановилась на клетке с рамкой такого же цвета, то считается, что котёнок нашёл свой предмет и очень этому рад.

Игрок называет вслух найденный предмет и немедленно делает ещё один ход: бросает кубик и передвигает свою фишку. При остановке на пустой клетке  или старте игрок заканчивает свой ход и передаёт кубик следующему.



 – игрок закончил свой ход на этой клетке? Немедленно передвигайтесь на клетку, куда показывает стрелка .

 – если фишка котёнка заканчивает свой ход на этой клетке – игрок немедленно перемещается на клетку, указанную стрелкой .

Несколько котят могут стоять на одной клетке.
Поворачивать во время перемещения фишки можно,
а ходить взад-вперёд нельзя.



Нудик охотно пустит
Коржика постоять рядом.



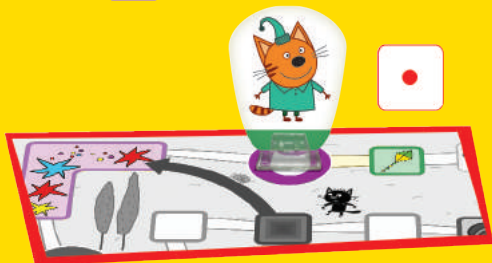
– попав на клетку со звёздочками игрок получает жетон спасения. Теперь игрок может пройти не все выпавшие на кубике шаги, а отдать жетон спасения и пройти на 1 шаг меньше или на 1 шаг больше. Таким образом можно избежать попадания на нежелательную клетку или ускорить своего котёнка. У игрока не может быть больше 2 жетонов спасения одновременно.

Коржик остановился
на клетке со звёздочками,
но у него уже есть
2 жетона спасения и взять
третий он не может.



Пример:

Игроку нужно решить, пойти ли на клетку с  и получить право сделать ещё один ход или попасть на клетку  и получить жетон спасения.



Пойдёт ли Компот налево за жетоном спасения или направо, чтобы сделать ещё один ход, решает игрок.

Коржику пришлось бы отступить, но жетон спасения даёт возможность пройти на 1 шаг меньше и не попасть на фиолетовую клетку.



Коржик отдаёт жетон спасения и делает один шаг, вместо двух, чтобы не попасть на фиолетовую клетку.

Если Карамелька воспользуется жетоном спасения и сделает 1 шаг вперёд, то она победно закончит свой поход к маяку.



Жетон спасения приведёт Карамельку к победе!

Окончание игры

Когда один из котят попадает в центр поля и возвращается на маяк, наступает конец игры. Игрок, управлявший фишкой этого котёнка – победитель.

Миу-миу-миу!

8769



© Zvezda. All rights reserved.

СТС

© АО "СТС", 2019