

Автор игры: Афанасьева Татьяна

ТРИ КОТОВ

Фотошедевр

Правила игры

Состав игры:



Игровое поле



Фишки котят - 4 шт.

каждая фишка
отмечена своим
цветом



Кубик «D6»
специальный



Карточки-
фотографии - 43 шт.

Цель игры:

Собрать лучшие фотографии друзей.


Задача игрока:

Бросать кубик, передвигать свою фишку котёнка и внимательно рассматривать карточки-фотографии, чтобы заметить парных персонажей.

Подготовка к игре:



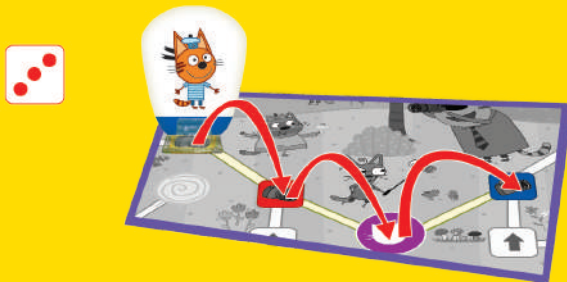
Перед первой игрой отделите фишки котят от картонных оснований. Вставьте фишки в пластмассовые подставки. Положите поле в центр стола. Карточки-фотографии тщательно перемешайте и положите стопкой рядом с полем лицом вниз. Держите кубик под рукой. Первым игроком станет тот, кто быстрее всех покажет, как фотографируют котят!

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 .

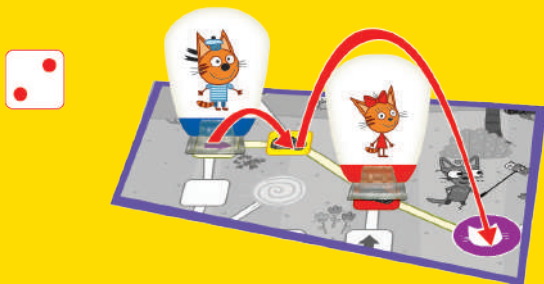
Если игроков меньше четырёх, не пригодившиеся фишки котят верните в коробку. Время снимать фотошедевры настало! **Миу-миу-миу!**

Процесс игры:

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку 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.





Занятые чужими фишками клетки надо перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом. На клетке может стоять только один котёнок.




Поворачивать во время перемещения фишки можно, а ходить взад-вперёд нельзя.

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

 Если фишка стоит на клетке со стрелкой, то в свой ход игрок бросает кубик и двигается в указанном направлении.

 Если фишка стоит на пустой клетке, то в свой ход игрок бросает кубик и сам выбирает направление движения.

 Если фишка котёнка остановилась на клетке с фотоаппаратом, игрок немедленно открывает 2 верхние карточки-фотографии. Игрок изучает открывшиеся карточки. Если на них есть повторяющийся персонаж, игрок забирает карточки себе. Направление движения фишки в следующий ход игрок после броска кубика выберет сам.

Внимание! Нужно искать только повторяющихся персонажей! Ни позы, ни количество котят на карточках-фотографиях значения не имеют.



Компот остановился на жёлтой клетке с фотоаппаратом и открывает 2 верхние карточки из стопки. Ему повезло – на обеих карточках есть Сажик! Компот получает обе карточки-фотографии.

Если на открывшейся паре карточек повторяющихся персонажей нет, их надо отправить в сброс.

Сброс – это место, куда игроки будут складывать открывшиеся, но не пригодившиеся им в текущем ходу карточки. Не перепутайте их со стопкой карточек-фотографий, но не убирайте далеко – они понадобятся в игре, если основная стопка закончится. Тогда перемешайте карточки из сброса, сформируйте из них новую стопку карточек-фотографий и продолжайте игру.



Каждая фишка котёнка отмечена своим цветом. Если фишка котёнка остановилась на клетке своего цвета, игрок точно также открывает 2 верхние карточки-фотографии и ищет повторы персонажей. Если повторяющийся на карточках



персонаж совпадает с персонажем игрока, то игрок забирает себе не только 2 открытые карточки, но и приз – верхнюю карточку из стопки карточек-фотографий.

Пример:



Лапочка остановилась на жёлтой клетке и на открывшихся карточках её изображение повторяется. Игрок получит не только 2 удачных фотографии Лапочки, но и дополнительную верхнюю карточку из стопки.



Это солнечная полянка, отличное место для удачных фотографий! Если фишка игрока приходит на эту клетку, она обязательно останавливается. Все непройденные шаги сгорают. Игрок открывает три верхние карточки из стопки и смотрит, есть ли на них повторяющиеся персонажи.

Если персонажи повторяются на всех трёх карточках, то игрок забирает их все. Если персонажи повторяются только на двух, игрок забирает 2 карточки. Если персонажи на трёх

карточках совпадают частично так, что можно взять только 2, то игрок сам выбирает, какая пара карточек ему больше нравится и забирает её. Оставшуюся карточку надо отправить в сброс.

Пример:




Карамелька открыла 3 карточки.
Она может взять пару карточек



Карамельке больше нравится карточки с её изображением и она забирает их себе, а карточку с Сажиком и Компотом отправляет в сброс.

Если ни одного совпадения персонажей на открывшихся карточках нет, все открытые карточки необходимо сбросить. Действия игрока в этот ход закончены.

Закончив свои действия на солнечной полянке , игрок возвращает свою фишку котёнка на любую стартовую клетку  и передаёт ход следующему игроку.

Окончание игры

Конец игры наступает, когда любой из игроков соберёт нужное количество карточек-фотографий. Оно зависит от количества игроков.

Для двух игроков победителю надо собрать 12 карточек. Если игроку удастся собрать больше – отлично.

Для трёх – достаточно восьми. Для четырёх – семи. Когда один из игроков собирает необходимое количество карточек, игра останавливается. Все остальные игроки могут сделать последний ход.

Посчитайте собранные игроками карточки. Собранный больше всех – победитель. Если игроки собрали одинаковое количество карточек, то побеждает тот, кто собрал больше всех карточек со своим персонажем. Если и своих персонажей у игроков оказалось поровну, объявляется ничья.

Миу-миу-миу!

8768



© Zvezda. All rights reserved.

СТС

© АО "СТС", 2019