

ДОМОВЯТА



Правила игры

ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ЧТЕНИЯ
ВЗРОСТЫМИ ДЕТЯМ

В вашем доме поселились забавные домовята, за которыми нужно постоянно присматривать — стоит только отвернуться, как маленькие озорники где-нибудь набедокурят.

СОСТАВ ИГРЫ

- 9 карт с 1 домовёнком
- 9 карт с 2 домовятами
- 9 карт с 3 домовятами
- 9 карт домовят-проказников (со звёздочкой в правом верхнем углу)
- Правила игры

Также вы найдёте по 1 запасной карте каждого вида — вдруг какая-то потеряется.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получать очки, отыскивая домовят.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отложите карты домовят-проказников и запасные карты обратно в коробку, они вам пока не пригодятся. Выберите вариант игры.



Вариант «Хозяин комнаты»

Вам понадобится достаточно большая комната, где можно с лёгкостью прятать карты. Хозяин (чаще всего это взрослый) берёт из коробки все карты домовят, кроме проказников и запасных. Если в игре меньше 5 участников, он возвращает в коробку по 3 карты каждого вида.

Все участники, кроме хозяина, выходят из комнаты, а хозяин прячет в ней карты. При этом он соблюдает несколько правил:

1. Карты с 1 домовёнком должны быть на виду (их можно положить на стол, на стул, на полку и т. д.).
2. Карты с 2 домовятами должны быть наполовину скрыты (выглядывать краешком из укрытия).
3. Карты с 3 домовятами должны быть скрыты полностью (под каким-нибудь предметом, можно даже под диваном).
4. Карты прячьте так, чтобы любой игрок мог их достать. Не нужно прятать их слишком высоко или в опасном месте.

Вариант «Теперь дом наш!»

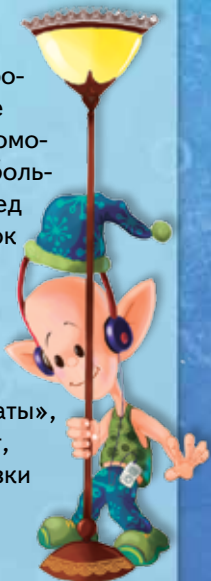
Раздайте каждому игроку поровну карт каждого вида (с 1, 2 и 3 домовятами). Например, если вас четверо, то каждый получает по 2 карты каждого вида.

Каждый игрок выбирает себе комнату и за 5 минут прячет в ней все полученные карты по тем же правилам, которые описаны выше.

ХОД ИГРЫ

Как только все карты спрятаны, игроки собираются вместе и по команде «НАЧАЛИ!» принимаются искать домовят. На это им даётся 5 минут (или больше — вы можете договориться перед началом игры). Отыскав карту, игрок оставляет её себе. Если вы играете вариант «Теперь дом наш!», то не можете искать домовят в той комнате, в которой спрятали их сами.

Если вы играете с «Хозяином комнаты», то он, конечно же, не ищет домовят, зато может делать игрокам подсказки вроде «Холодно!»... «А вот сейчас теплее!».



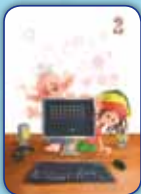
КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки перестают искать карты, как только заканчивается время. Они снова собираются вместе и подсчитывают очки. На каждой карте нарисованы 1, 2 или 3 домовёнка. Каждый домовёнок даст вам 1 очко. Кто наберёт больше всех

очков, объявляется победителем. При равенстве очков претенденты делят победу.



1 очко



2 очка



3 очка

Важно: после игры проверьте, все ли карты на месте. Пересчитайте карты и убедитесь, что никакие из них не остались спрятанными.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ПРОКАЗНИКАМИ

Домовята-проказники совершенно непредсказуемы! То они весело играют с вами, а то хулиганят и мешают вашей игре. Будьте начеку, заметив их поблизости!



Для этого варианта игры вам понадобятся карты домовят-проказников (достаньте их из коробки). Во время подготовки к игре равномерно распределите их между прячущими игроками и хорошенько спрячьте домовят-проказников. Можете прятать их полностью или частично, как хотите. Другие карты (с 1, 2 и 3 домовятами) тоже спрячьте — по обычным правилам.

При подсчёте очков, если игрок нашёл 1 или 2 домовят-проказников, он откладывает их в коробку **вместе с одной найденной картой другого вида** (тем самым **теряя очки**). А вот если игрок нашёл 3 или более проказников, никаких очков он не теряет, а, наоборот, получает 3 дополнительных очка.



= 3 очка

Пример подсчёта очков с домовятами-проказниками



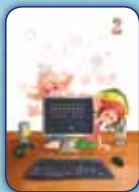
= 6 очков

+



= 3 очка

Игрок А отыскал семь карт: одну с 1 домовёнком, одну с 2 домовятами, одну с 3 домовятами и четыре с домовятами-проказниками. Итак, у него 6 домовят, а значит, 6 очков. Также у него больше трёх проказников, значит, ещё 3 очка. Итого 9 очков.



= 5 очков



Карты
возвращаются
в коробку

Игрок Б отыскал пять карт: одну с 1 домовёнком, одну с 2 домовятами, одну с 3 домовятами и две с домовятами-проказниками. Поскольку у него только 2 проказника, он обязан сбросить в коробку одну карту. Он решает сбросить карту с 1 домовёнком. Итого у него остаётся 5 очков.

Разработчик игры: Александр Гарсия

Художник: Фабрис Буланже

Особая благодарность: Фендуэлю, Алексису, Софи, Лорану, Оливье, Дани, Ункли, Фреду, Нико и Франку.

© 2013 Le Scorpion masque inc.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Александр Петрунин

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.



Играть интересно