

ДИНО СИТИ



Настольная игра

НА ПОИСКИ
СЛАДОСТЕЙ!



Автор игры:
Блез Мюллер

ВНИМАНИЕ! Мелкий шрифт.
Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

4+

Во время семейного отдыха на природе Рики затеял игру и спрятал по всему лесу конфеты. Но – вот незадача! – сам вскоре забыл, где они лежат. Теперь спокойный отдых на природе превращается в поиски сладких пиратских сокровищ! Дружной семье Завров предстоит найти все сладости, спрятанные озорным Рики. Кто справится быстрее и первым соберёт 5 конфет?

Компоненты

- 9 ДВУСТОРОННИХ КАРТ ЛЕСА с изображением травы, пальмы или куста в трёх цветах (зелёном, оранжевом или голубом)
- 12 ДВУСТОРОННИХ КАРТ КОНФЕТ (с 1 или 2 конфетами на лицевой стороне и зелёным фоном на обратной стороне)
- 4 ДВУСТОРОННИЕ КАРТЫ ЗАВРОВ с изображением персонажей: Рики, Тире, мамы Дины или папы Завра.

Цель игры

Первым собрать 5 конфет.



Подготовка к игре

В центре стола расположите **9 карт леса** в любом порядке и любой стороной вверх таким образом, чтобы они образовали квадрат 3x3.

Разложите **12 карт конфет** в случайном порядке лицевой стороной вниз вокруг получившегося квадрата из 9 карт леса, как показано на рисунке справа.

Каждый игрок должен выбрать карту персонажа, за которого он хочет играть. На одной из сторон каждой карты Завра указано, что игрок должен угадывать предметы на картах леса **1**, на другой же стороне обозначено, что отгадывать нужно цвета этих предметов **2** (см. символы в нижней части карты).

1



2



В начале игры каждый игрок кладёт свою карту Завра в начале тропинки из 3 карт леса любой стороной вверх. Его задача — получить карту конфеты на противоположном конце этой тропинки (см. рис. справа).

Примечание: сразу несколько игроков могут выбрать своей целью одну и ту же карту конфеты. Также игроки могут положить свои карты Завров по разные стороны одной тропинки.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

12 карт
конфет

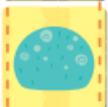


по вертикали -
тропинка
Оли и Вику

9 карт
леса



Аня



Боря



тропинка
из 3 карт



по горизонтали -
тропинка
Ани и Бори

Оля



Вика



Ход игры

Главный сладкоежка ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Пройти по тропинке к конфетам

Чтобы взять карту конфеты на противоположном конце тропинки, игрок должен правильно назвать предмет или его цвет на обратной стороне каждой из 3 карт леса, ведущих к ней. Начинать следует с карты, которая лежит ближе всего к карте Завра игрока.

В зависимости от того, какой стороной вверх лежит его карта Завра, игрок называет вслух либо предполагаемый предмет, изображённый на обратной стороне карты леса (трава, пальма или куст), либо цвет этого предмета (зелёный, оранжевый или голубой), и **только затем** переворачивает карту леса, чтобы проверить, была ли его догадка верна.



Если игрок **правильно** назвал предмет или цвет, он переходит к следующей карте леса.



Если игрок **ошибся**, он заканчивает свой ход. Снова переворачивать карту леса не нужно — в следующий ход игрок будет угадывать предмет или цвет предмета другой стороны карты леса. Далее ход переходит к следующему игроку.

В свой ход игрок может:

- ★ пройти по тропинке к конфетам
- ИЛИ**
- ★ передвинуть карту Завра на соседнюю тропинку (слева или справа).



Если игроку удалось правильно назвать предметы или цвета предметов всех трёх карт леса его тропинки, он забирает карту конфеты и передвигает свою карту Завра на одну тропинку влево или вправо. Все остальные игроки должны перевернуть свои карты Завров другой стороной. Теперь те игроки, которые раньше отгадывали предметы, будут отгадывать цвета, а те, кто отгадывал цвета, должны будут отгадывать предметы.

Передвинуть карту Завра на соседнюю тропинку

Если игрок видит, что в конце выбранной им тропинки из трёх карт нет карты конфеты, в свой ход он может передвинуть свою карту Завра на соседнюю тропинку (слева или справа). На этом его ход завершается.



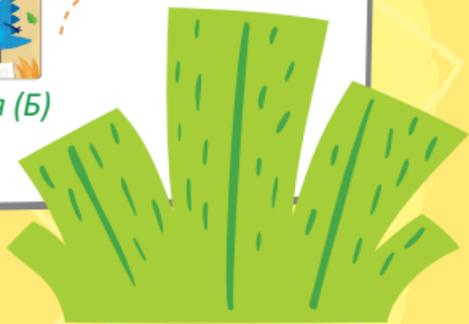


ПРИМЕР ИГРЫ С 3 УЧАСТНИКАМИ

Карта конфеты, которую взял Боря

(Б) ↻						(Б) ↻	
Вика (В)						Аня (А)	
			Боря (Б)				

Сейчас Аня и Вика отгадывают цвета, а Боря отгадывает предметы.



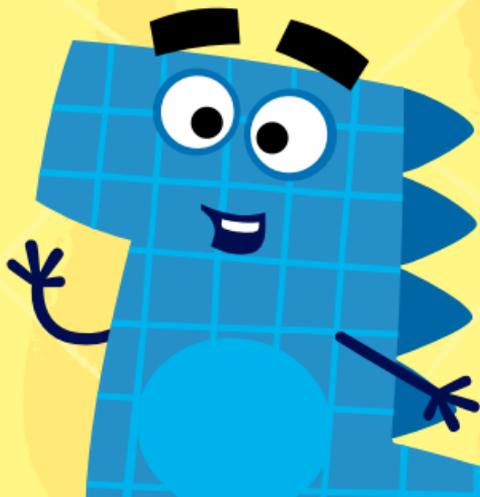
А — В свой ход Аня предполагает, что предмет на обратной стороне первой карты леса — голубого цвета. Она переворачивает эту карту, но цвет оказывается оранжевым! На этом ход Ани заканчивается.

Б — Начинается ход Бори. Он предполагает, что на обратной стороне карты леса изображена трава, и переворачивает первую карту леса. Боря угадал! «Куст» — вторая карта. Верно! «Куст» — третья карта. И снова в точку! Боря угадал все три карты леса, теперь он забирает карту конфеты в конце тропинки и кладёт её перед собой. Все игроки (кроме Бори) переворачивают свои карты Завров (теперь Аня и Вика будут отгадывать предметы). Боря решает передвинуть свою карту Завра на одну тропинку вправо. Ого! Теперь Боря и Аня будут бороться за одну и ту же карту конфеты!

В — Начинается ход Вики.

Конец игры

Как только один из игроков собирает 5 конфет (считается именно количество конфет, а не полученных карт), он объявляется победителем. На этом игра заканчивается.



Варианты игры

Конфет на обед каждый день!

ВАРИАНТ 1: Если вы играете с маленькими детьми или же просто хотите упростить игру, при подготовке расположите все карты конфет стороной с конфетами вверх. Теперь все игроки знают, сколько конфет они получают за каждую карту.

ВАРИАНТ 2: Вы можете собирать не сами конфеты, а карты конфет. Тот, кто первым соберёт 3 карты, побеждает в игре.

Мой динозаврик!

Если вы играете с маленькими детьми или же просто хотите упростить игру, можно не переворачивать карты Завров, а просто угадывать либо предметы, либо цвета в течение всей игры.

Весомый динозавр!

Чтобы выиграть, вы должны собрать ровно 5 конфет и ни конфетой больше! Если вы собрали 6 конфет, вы должны взять две из уже выигранных вами карт и вернуть их обратно на игровое поле.



Суперрык!

Игра заканчивается, как только в лесу не осталось ни одной карты конфеты. Игрок, набравший больше всего карт конфет, побеждает в игре!



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных
призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors



Произведено по лицензии ООО «Динозаврики Продакшн».
© ООО «Динозаврики Продакшн» 2017
© ООО «Мармелад Медиа» 2020–2023

dinocity.ru

