

ТРИ КОТОВ

ЗИМНИЕ
КАНИКУЛЫ!

Команда
«Миу-Миу-Миу!»

Правила игры



Котята хотят устроить яркий праздник, поэтому пора дружно приняться за поиски подарков! Доктор Шок решил опередить котят и забрать себе всю славу. Он старается собрать как можно больше подарков раньше котят. А ещё неугомонный Рыка хочет добраться до подарков раньше всех. Собирайте подарки и готовьте снежки для их защиты! Надо успеть собрать всё и опередить Доктора Шока. Только слаженная команда «Миу-миу-миу» сможет организовать неповторимый праздник!

СОСТАВ ИГРЫ:



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Привести к ёлке **всех** котят и собрать подарков больше, чем Доктор Шок.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Играть дружной командой и помнить, что в кооперативной игре побеждают вместе! В свой ход игроки будут открывать карточки, передвигать Доктора Шока и Рыку, бросать кубик, ходить выбранными фигурками котят и собирать жетоны подарков и снежков.

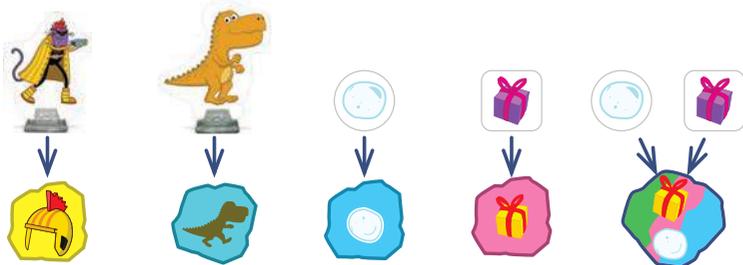
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно отделите жетоны подарков и снежков от картонных рамок. Вставьте картонные фишки Доктора Шока и Рыки в специальные подставки.

Положите поле в центр стола.

Положите жетоны подарков и снежков на предназначенные им клетки.

Поставьте фишки Доктора Шока и Рыки на их стартовые клетки.



Положите планшет Рыки возле его стартовой клетки.

Поставьте фишки котят на начало дорожки. Перемешайте стопку карточек и положите её лицом вниз (взакрываютую) у поля так, чтобы всем игрокам было удобно до неё дотягиваться.



Держите кубик под рукой.

Первым игроком станет тот, кто быстрее всех скажет, зачем морковка снеговика?

Игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

«Команда "Миу-миу-миу"» кооперативная игра. Игроки выигрывают (или проигрывают) вместе. Никто из игроков не играет за определённого котёнка и в свой ход выбирает, какую фигурку котёнка стоит передвинуть, для того, чтобы получить больше пользы для победы команды.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок по порядку совершает следующее:

- Открывает верхнюю карточку и кладёт её рядом со стопкой. В процессе игры у вас появится стопка открытых карточек, которые были сыграны. Это называется стопкой сброса.
- Передвигает изображенного на карточке Доктора Шока и Рыку. (см. Как ходят Доктор Шок и Рыка)
- Бросает кубик, выбирает одного котёнка и передвигает его по клеткам такого же цвета на выпавшее количество шагов. Ходить котёнком с карточки не обязательно, но помните, что изображённый на карточке котёнок ходит на 1 шаг дальше. (см. Как ходят котята)
- Собирает жетоны подарков и снежков с клетки, на которой остановился, и кладёт перед собой. Перед игроком может лежать только 2 жетона подарков. Снежков можно собрать сколько угодно. Лишние жетоны и те, которые котёнок перескочил во время хода, остаются на поле. (см. Игрок собрал 2 жетона подарков)
- Передаёт ход следующему игроку.

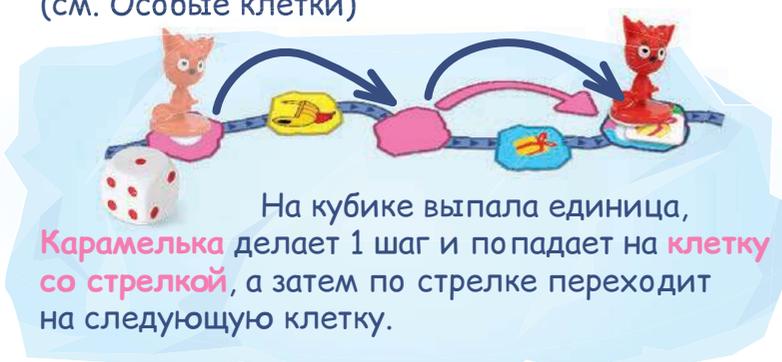
Как ходят котята?

Игрок бросает кубик. Точки на его верхней грани покажут, сколько шагов пройдёт выбранный игроком котёнок. Перемещение на следующую клетку считается одним шагом. Одна точка на верхней грани кубика – один шаг. Котёнок должен пройти все выпавшие на кубике шаги.

Внимание! Котята ходят только по клеткам своего цвета. «Чужие» клетки они перескакивают, не считают и ничего с них не собирают. Карамелька ходит – по **розовым**, Компот – по **зелёным**, а Коржик – по **синим**. **Трёхцветные** клетки подходят любому котёнку.

Котята движутся только вперёд от начальной клетки к центру поля. Ходить назад нельзя.

Если котёнок закончил ход на клетке со стрелкой «своего» цвета – немедленно передвиньте его на клетку, куда показывает стрелка и действуйте так, как нужно на этой клетке. (см. **Особые клетки**)



Внимание! Котёнок, которого вы видите на открытой в начале хода карточке, делает на один шаг больше, чем выпало на кубике.

Фишки **Компот** и **Карамелька** – пройдут 4 шага. Фишка **Коржик** – пройдёт 5 шагов!



Несколько котят могут стоять на одной клетке.



Совет! Для начинающих игроков можно упростить правила и ходить только котёнком, изображённом на карточке, ровно на столько шагов, сколько выпало на кубике. Если на карточке 2 котёнка – игрок выбирает одного по своему желанию.

Игрок собрал 2 жетона подарков, что делать?

Игрок не может больше собирать жетоны подарков, если перед ним уже скопилось 2. Игрок открывает карточку, передвигает Доктора Шока или Рыку, но вместо броска кубика и передвижения котёнка перекладывает собравшиеся у него жетоны подарков в сектор команды «Миу-миу-миу» в центре поля и передаёт ход следующему игроку.



Со следующего хода он снова может ходить котятками и собирать жетоны подарков.

Внимание! Котята собирают снежки и подарки только на клетках своего цвета.

В случае, если противник оказывается на одной клетке с котёнком, когда игрок сдал жетоны снежковый бой происходит по обычным правилам (см **Снежковый бой**).

Как ходят Доктор Шок и Рыка?

На карточке игрок увидит Доктора Шока или Рыку (а может быть, даже и их обоих). Игроку надо будет переместить указанные фишки. Если на карточке есть и Доктор Шок и Рыка, то Доктор Шок ходит первым.



Доктор Шок

Отлично украшенная к празднику ёлка позволит Доктору Шоку стать героем новостей! Он бежит вперёд до своей следующей клетки и старается собрать как можно больше подарков, обогнав котят. Доктор Шок собирает все жетоны подарков с клеток такого же цвета, как и котята на открытой карточке, но на снежки совсем не обращает внимания, оставляя их на месте. Переложите собранные подарки на поле в секретный сектор Доктора Шока. Если клеток котят нет или они пусты – Доктор Шок не собирает ничего.

Доктор Шок перемещается от одной своей клетки до другой. Он забирает подарки с клеток  и  и кладёт их в свой секретный сектор. Снежки ему не нужны и он оставляет их на месте.



Доктор Шок пришёл на клетку финиша раньше, чем это успели сделать все 3 котёнка? Пока все котята не добегут до финиша, в начале каждого хода переложите один подарок из сектора команды «Миу-миу-миу» к Доктору Шоку. Если в секторе котят пусто – ничего не происходит.



Рыка

Рыка всегда бежит вперёд. Он не интересуется подарками и топчет всё, попавшееся ему на пути. Переместите фишку Рыки до ближайшей клетки того же цвета, что и котёнок, изображённый на открытой игроком в этом ходу карточке. Все жетоны, которые Рыка перескочил в процессе хода, он ест – положите эти жетоны на планшет Рыки – по одному на свободные ячейки. За каждые 3 собранных жетона он ускоряется на 1 шаг.



Рыка бежит до зелёной или до трёхцветной клетки, потому что открыта карточка Компота. Жетоны подарков и снежков положите на планшет Рыки.





У Рыки есть 3 жетона, он ускорился и ходит теперь на 2 шага. Открыта карточка **Карамельки** – Рыка передвигается на **2 розовые** клетки. Когда у Рыки наберётся 6 жетонов, он будет делать 3 шага и т.д)

Цветные стрелки котят на Рыку не работают. Если клетки на планшете Рыки закончились, возвращайте полученные им жетоны в коробку. Быстрее 4 шагов (9 жетонов) Рыка не бегает. Рыка, прибежавший к финишным клеткам с ёлками раньше котят, стоит в центре поля, ничего не делая.

Закончились карточки

Если закончились карточки в стопке, перемешайте сыгранные карточки, сформируйте новую стопку и продолжайте игру.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

Фишка котёнка может остановиться на особой клетке. Тогда игрок незамедлительно применит её полезное свойство.



Котёнок остановился на клетке со стрелкой. Игрок немедленно передвигает его туда, куда стрелка показывает.



На клетке с кубиком игрок бросает кубик и передвигает котёнка на столько шагов, сколько выпадет.



Котёнок остановился на клетке с жетоном. Игрок берёт себе все жетоны с этой клетки.



Котёнок остановился на клетке Доктора Шока – вот повезло, так повезло! Котёнок нашёл спрятанный Доктором Шоком подарок.

Игрок перекладывает жетон из сектора Доктора Шока в сектор команды «Миу-миу-миу». Если у Доктора Шока нет жетонов – ничего не происходит.

СНЕЖКОВЫЙ БОЙ!

При передвижении котёнок оказался на одной клетке с Доктором Шоком (неважно, двигался ли Доктор Шок или котёнок). Начинается снежковый бой! Для победы нужны снежки. Игрок сбрасывает 2 снежка и Доктор Шок отступает на один шаг. Верните сброшенные снежки в коробку. Если у игрока нет снежков, Доктор Шок отнимает у игрока собранные подарки и кладёт их в свой секретный сектор. Если у игрока нет подарков, ничего не происходит. Доктор Шок может стоять на одной клетке с котёнком.



Снежковый бой с Рыкой проходит так же. Рыка отступает на клетку такого же цвета, как и котёнок, нарисованный на верхней открытой карточке. Если на карточке 2 котёнка, Рыка отступит на ту клетку, которая ближе.

Внимание! Снежки, попавшие в Рыку, положите на его планшет. За каждые 3 снежка Рыка ускоряется на 1 шаг.



У игрока есть жетоны снежков и Рыка отступает на трёхцветную клетку.

Если у игрока нет снежков, то придётся расстаться с жетонами подарков. Положите их на планшет Рыки. Если у игрока нет жетонов подарков, ничего не происходит.

Доктор Шок и Рыка отступают только в том случае, если игрок сумел отбиться снежками. Если они отняли подарки или ничего не смогли сделать, они остаются на той же клетке. В этом случае, при передаче хода снежковый бой не начинается.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра заканчивается, когда все котята придут на свои финишные клетки.

- Если **Доктор Шок** успеет к ёлке раньше котят, то каждый ход он будет забирать один из жетонов подарков в свой сектор – не забывайте перекладывать жетоны из сектора котят в сектор Доктора Шока.
- Если **Рыка** успеет раньше котят, он стоит в центре поля, но ничего не происходит.

Когда игрок приводит котёнка на клетку финиша, он немедленно может обменять свои снежки на подарки из сектора Доктора Шока – по одному подарку за снежок. Сбросьте снежки в коробку и переложите столько же подарков из сектора Доктора Шока в сектор котят. Когда все котята придут к финишу, подсчитайте подарки в секторах Доктора Шока и котят.

Доктор Шок собрал больше? Праздник не удался – ведь красиво нарядить ёлку не получилось. Попробуйте ещё разок – надо показать всем, что команда «Миу-миу-миу» умеет устраивать праздники!

Котята и Доктор Шок собрали подарков поровну? Посмотрите где Рыка, если он ещё стоит на дорожке, то котяткам удалось нарядить ёлку красиво и праздник будет не хуже, чем дома. Если Рыка стоит в центре поля – праздник не получился, попробуйте ещё раз.

Котята собрали подарков больше, чем Доктор Шок? Ура! Никакие коварные планы не смогут помешать празднику! Фейерверк, сладости, игрушки и весёлая музыка не смолкнут до утра! Этот праздник снимут на видео и его увидят все друзья котят!

Это дружная победа! Миу-миу-миу!





- 1 Доктор Шок перемещается на свою следующую клетку и собирает подарки с клеток выделенного цвета в центре карточки (сейчас - зелёных).
- 2 Рыка ходит по клеткам выделенного цвета (сейчас-зелёным) и топчет все снежки и подарки на всех клетках пройденного пути.
- 3 Цвет, важный для любых действий в этом ходу: до этой клетки отступают во время боя снежками, Доктор Шок собирает подарки и котёнок этого цвета ходит дальше.
- 4 Компот ходит по зелёным клеткам и на 1 шаг больше, чем выпало на кубике.



СТС

© АО «СТС», 2024



8446

© Zvezda. All rights reserved.