



Автор игры: Владимир Шапаронов

ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ



8703

ПРАВИЛА ИГРЫ

В стране смешариков большое событие – начинаются спортивные игры. Игрокам предстоит поучаствовать в соревновании в роли любимых персонажей одноимённого мультфильма. Пройдя через все этапы соревнования, игроки узнают кто же из смешариков в этот раз быстрее, выше и сильнее.

СОСТАВ ИГРЫ

Жетоны медалей – 12 шт.



Игровые карточки – 60 шт.



Игровое поле



Фишки игроков – 4 шт.

Кубик «D6»

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше победных очков, получая медали в разных соревнованиях.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле в центре стола. Разделите жетоны медалей на 4 группы, номиналом I, II, III в каждой. Разместите



группы медалей на подиумы игрового поля; одна группа медалей на один подиум.

Игровые карточки тщательно перемешайте и положите лицом вниз рядом с игровым полем. Каждый игрок выбирает себе фишку, которой он будет играть, и ставит её на клетку «Старт». Первым ходит, тот, кто последний смотрел мультфильм «Смешарики».

ХОД ИГРЫ

Ход передается по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок совершает поочередно следующие действия:

1. Бросает кубик
2. Перемещает фишку своего героя
3. Разыгрывает карточку


Примечание: разыгрывать карточку не обязательно. На начало игры у игроков карточек нет, они их будут получать по ходу игры.



1. Игрок бросает кубик и смотрит на выпавший результат.

2. Перемещение фишки героя.

Все клетки на игровом поле соединены стрелками. Фишки игроков, при обычном движении, перемещаются только по этим стрелкам. Стрелки бывают 2 типов:

 **Цветные стрелки** (красные, голубые и фиолетовые). Игрок может передвинуть свою фишку на **один шаг** от клетки к клетке по одной такой стрелке, **один раз** за ход, вне зависимости от того, что выпало на кубике.



Серые стрелки. Рядом с каждой такой стрелкой изображено число.

Только при выпадении на кубике этого или большего числа игрок может передвинуть свою фишку от клетки к клетке по одной такой стрелке за один ход.

После того как фишка игрока переместилась по стрелке, ход игрока заканчивается и начинается ход следующего.



Если ход игрока заканчивается на клетке со значком карточки, то игрок берёт

себе в руку верхнюю карточку из стопки приготовленной перед началом игры. Эту карточку он сможет использовать уже на следующий свой ход.



Когда фишка героя оказывается на цветной клетке, с которой ведёт зелёная стрелка, игрок сразу же перемещает своего героя по стрелке на указанную клетку и пересекает подиум, на котором расположены медали.

медали.

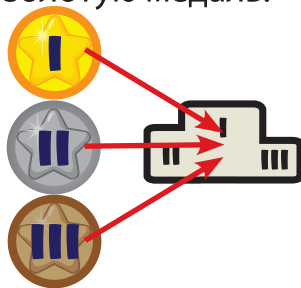
Игрок, чья фишка пересекает подиум, получает медаль или карточки, в зависимости от того, сколько медалей осталось на подиуме:

Если игрок пересёк подиум самым первым – он получает золотую медаль.

Если игрок пересёк подиум вторым – он получает серебряную медаль.

Если игрок пересёк подиум третьим – он получает бронзовую медаль и берёт **одну** карточку из стопки в руку.

Если игрок пересёк подиум четвёртым – он берёт **две** карточки из стопки себе в руку.



3. Разыграть карточки.

В свой ход игрок может сыграть только одну карточку с руки. Для этого игрок выкладывает карточку перед собой, зачитывает и выполняет условие, которое на ней указано.

Некоторые карточки игрок может использовать только вместо своего хода, а некоторые во время хода. Это отмечено в тексте карточки.

Любая использованная карточка отправляется в сброс – место рядом с игровым полем, куда будут отправляться все разыгранные карточки.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Как только последний игрок доходит до клетки «Финиш» начинается подсчёт очков. Каждая медаль приносит игрокам победные очки:

Золотая медаль – 3 очка

Серебряная медаль – 2 очка

Бронзовая медаль – 1 очко

Некоторые неиспользованные карточки в конце игры, также приносят победные очки, которые суммируются с очками, набранными за медали.



Игрок, который набрал больше всех победных очков становится победителем. При равном счёте побеждает игрок, который находится дальше всех от первого игрока по часовой стрелке.

ПРИМЕР ХОДА:

Игрок находится на красной клетке, бросает кубик и выпадает 4 (повезло). Для того чтобы переместиться с помощью серой стрелки необходимо было выбросить на кубике 3 или больше. Так как $4 > 3$, игрок может переместить свою фишку по серой стрелке на следующую клетку, что он и делает. Но перед тем, как закончить свой ход, игрок решает ещё использовать специальную карточку «В конце хода переместите героя по стрелке вперёд на одну клетку». Игрок сбрасывает эту карточку с руки и перемещает свою фишку на следующую клетку по красной стрелке. На данной клетке изображён знак  – игрок берёт себе новую карточку из стопки в руку. После чего его ход закончился и он передал ход следующему игроку.



УДАЧНОЙ ИГРЫ!

