



# Аліса

в країні чудес



Мартіно Кьяк'єра, Ремо Конзадорі  
Мацей Шиманович

GRANNA

Одного літнього дня Аліса сиділа зі своєю старшою сестрою в тіні великого дерева. Вона почала мріяти, коли раптом поруч з нею пробіг Білий Кролик у жилеті. Він подивився на годинник, зітхнув: "О, Боже, я спізнююся", – і побіг далі, а Аліса побігла за ним. Раптом... вона впала в кролячу нору! Вона довго падала, поки не опинилася в кімнаті з багатьма дверима. На столі побачила ключ і пляшку з етикеткою "Випий мене". Аліса випила рідину і почала зменшуватися. Тепер вона була занадто маленькою, щоб взяти ключ зі столу. Тож вона погризла печиво з етикеткою "З'їж мене" і виросла на три метри заввишки! Вона ледве вміщалася в кімнаті! Коли вона почала плакати, то знову побачила Білого Кролика, який впустив віяло, рукавички і побіг геть. Розмахуючи віялом, Аліса так зменшилася, що впала в калюжу, яка утворилася з її сліз.

На щастя, їй вдалося доплисти до берега і одразу ж побігти за Білим Кроликом. Вона не змогла його наздогнати, але пережила багато неймовірних пригод. Аліса зустріла Гусинь, яка сиділа на грибі і курила кальян. Гусинь пояснила, що кусання гриба з правого боку може зменшити або збільшити її. Вона також зустріла всезнайку Чеширського Кота, який сказав їй, що всі в цьому королівстві абсолютно божевільні, і коли він зник, його посмішка на мить затрималася у повітрі.

Аліса побувала на божевільному чаюванні з Капелюшником. Дівчинка познайомилася з Садівниками-картами, які фарбували білі троянди у червоне зі страху перед гнівом Королеви Сердець. Вона навіть зіграла з Королевою в крикет фламінго в якості ключок і їжачками в якості м'ячів! Врешті-решт Аліса розплющила очі і прокинулася. Її голова склонилася на коліна сестри...

*За мотивами казки Льюїса Керролла "Аліса в країні чудес"*

## Мета гри

У цій грі ви - один з персонажів "Пригод Аліси в країні чудес".  
Ваша мета - подорожувати якомога швидше цим фантастичним світом і набрати якомога більше балів за смачне печиво до того, як закінчиться час.

### Вміст коробки:

- 24 жетони великого печива  
( $6 \times 2$ ;  $6 \times 3$ ;  $6 \times 4$  і  $6 \times 5$ )



- 20 жетонів маленького печива



- 44 карти (комплект з 11 карт 4-х кольорів):  $2 \times 1$ ,  $2 \times 2$ ,  $2 \times 3$ ,  $2 \times 4$ ,  $2 \times 5$  і 1 **Джокер** (★) (★) (★) (★)



- 4 маленькі пішаки
- 4 великі пішаки

- ігрове поле



- стрілка рулетки



- 8 підставок для пішаків

- 4 фіксатори для великих пішаків



## Підготовка до гри

Перед першою грою вставте всіх малих та великих пішаків у підставки та прикріпіть стрілку до ігрового поля, як показано на малюнку.

1. Вкладіть поле зі стрілкою у нижню частину коробки так, щоб отвір кролячої нори знаходився над порожниною.

Поставте ігрове поле посередині столу так, щоб воно було легкодоступним для всіх. Стрілка може вказувати в будь-якому напрямку - на цьому етапі це не має значення.

2. Залежно від кількості гравців, візьміть і перетасуйте потрібну кількість жетонів великого печива (невикористане печиво відкладіть подалі - воно не знадобиться у грі).

4 гравці - потрібні усі жетони великого печива

3 гравці - прибирають по 1 жетону кожного значення

2 гравці - прибирають по 2 жетони кожного значення



Потім покладіть їх стопкою долілиць поруч з коробкою біля клітинки **Чай з Капелюшником**. Одне велике печиво перегорніть цифрою догори та покладіть поруч зі стопкою.

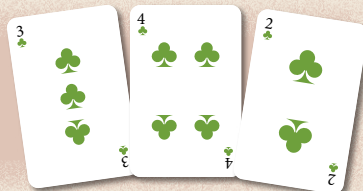
3. Покладіть всі жетони маленького печива поруч з коробкою біля клітинки з **маленьким печивом**.

4. Кожен гравець обирає собі персонажа, ставить маленького пішака на клітинку **Чай з Капелюшником**, великого пішака залишає перед собою на столі.

5. Кожен гравець бере 11 карт свого персонажа, перемішує їх й кладе перед собою стопкою долілиць. Це - карти для розіграшу. Потім гравці тягнуть зі своїх стопок по 3 карти й тримають їх так, щоб інші гравці не бачили їхньої вартості.

**Примітка:** тримайте карти в руці в тому порядку, в якому ви їх взяли. Ви не може міняти їх місцями, розташовувати за номіналом тощо.

**Приклад:** Леся взяла карту 3, потім 4 і 2 і саме так вона розмістила їх у своїй руці.



6. Прочитавши текст правил, залиште буклет на столі з відкритою останньою сторінкою, де міститься короткий опис спеціальних клітинок.

### Приклад підготовки гри для 3-х гравців



## Хід гри

Гру починає гравець, який найчастіше запізнюється, або наймолодший гравець. У свій хід зробіть наступне:

**1.** Зіграйте **праву** або **ліву** карту з руки. **Ви не можете зіграти середню карту.** Покладіть зіграну карту горілиць на стіл, це буде стопка зіграних карт.

**2.** Перемістіть свого пішака за стрілкою годинника **рівно на стільки клітинок, скільки вказано на карті, яку ви зіграли** (рахуйте всі клітинки, разом з тими, що зайняті іншими пішаками). Якщо була зіграна карта Джокер (★), ви можете перемістити пішака на будь-яку кількість клітинок від 1 до 5.

**Примітка:** Якщо на клітинці, де повинен закінчити свій рух ваш пішак, знаходиться пішак іншого гравця, поставте свого пішака на **наступну вільну клітину**. На кожній клітинці може зупинитися **тільки один пішак** (виняток: підготовка до гри)!



3. Перевірте, на якій клітинці зараз знаходиться ваш пішак. Якщо це спеціальна клітинка, ви **зобов'язані** виконати призначену для неї дію (див. опис спеціальних клітинок на стор. 11-15). Деякі дії можуть змусити вашого пішака переміститися далі по ігровому полю і наступити на інші спеціальні клітинки.

4. Візьміть верхню карту з вашої стопки і покладіть її **між** двома картами у вашій руці.

Хід переходить до наступного гравця за стрілкою годинника.

### Прохід клітинки *Чай з Капелюшником*



Кожного разу, коли ваш пішак **проходить через** клітинку **Чай з Капелюшником**, ви автоматично отримуєте відкрите велике печиво, яке лежить поруч зі стопкою великого печива. Покладіть його цифрою догори на стіл перед собою (бали, набрані в грі, мають бути відкриті для всіх гравців). Перегорніть нове печиво зі стопки і покладіть поруч з нею (поки в стопці ще є печиво). Якщо ваш пішак зупиняється на клітинці **Чай з Капелюшником**, треба виконати іншу дію (див. **Спеціальні клітинки**).



### Приклад ходу гравця:

1. У Лесі на руці карти **3, 4 і 2**. Вона може зіграти тільки **3** або **2** (вона не може зіграти **4**, тому що ця карта знаходиться посередині). Леся грає картою **3**. Її пішак Капелюшник переміщується на 3 клітинки, але на клітинці, де він мав би закінчити свій хід, стоїть Королева Сердець. Тоді Капелюшник переміщується на першу вільну клітинку за нею, тобто на клітинку **Чеширський Кіт**.

2. Леся бере відкритий жетон великого печива з цифрою **3**, тому що її Капелюшник пройшов клітинку **Чай з Капелюшником**. Потім вона перегортає велике печиво зі стопки (**2**) і кладе його поруч. Зіграну карту (**3**) вона кладе у стопку зіграних карт. Леся тягне нову карту (**5**) і кладе її між двома картами, які є у неї в руці.

3. Коли Капелюшник зупиняється на клітинці **Чеширський Кіт**, він мусить ще раз переміститися рівно на стільки клітинок, скільки вказано на останній зіграній карті, тобто на 3 клітинки (див. **Спеціальні клітинки**). Нарешті пішак завершує свій хід, і хід переходить до наступного гравця.







## Кінець гри

Гра закінчується, коли **кожен** гравець використовує всі свої **11 карт**. Гравці підраховують бали, що дає велике і маленьке печиво (кожне маленьке приносить 1 бал) і гравець, який набрав найбільшу кількість балів, перемагає. У разі нічиєї, гравці порівнюють кількість жетонів великого печива (а не кількість балів на них). Той, хто набрав більше штук - перемагає. Якщо і тут нічия, перемагає той, чий пішак знаходиться далі від клітинки **Чай з Капелюшником**.

## Простий варіант

Спочатку ви можете грати з відкритими картами – особливо, якщо дітям важко запам'ятати, що не можна грати середню карту. Таким чином ви переконаєтеся, що всі дотримуються правил.

## Варіант для наймолодших

Усі гравці отримують по 2 карти замість 3-х. У свій хід гравець може зіграти 1 з 2-х карт, що є у нього в руці. Потім він/вона бере 1 верхню карту зі своєї стопки для розіграшу й додає до руки. Решта правил залишаються незмінними.



## Спеціальні клітинки

### Чай з Капелюшником

Це стартова клітинка, на якій розміщуються всі пішаки перед початком гри. Кожен раз, коли ваш пішак **ПРОХОДИТЬ** цю клітинку, ви берете **відкрите велике печиво, що лежить поруч зі стопкою**, і кладете його горілиць на стіл перед собою. Потім ви відкриваєте (якщо є) нове печиво зі стопки і кладете його поруч з нею.



Коли ваш пішак **зупинився на цій клітинці**, ви можете **АБО взяти відкрите велике печиво поруч зі стопкою, АБО взяти верхнє велике печиво зі стопки, яке лежить долілиць**. Після того, як ви зробили свій вибір, ви вже не можете змінити своє рішення.

**Приклад:** Капелюшник Лесі зупинився на клітинці *Чай з Капелюшником*. Поруч лежить печиво вартістю **3** бали. Леся вирішує взяти верхнє печиво зі стопки, сподіваючись, що їй пощастить і вона отримає печиво більшої вартості (у стопці є печиво від **2** до **5** балів). Їй дісталось печиво вартістю **5** балів. Її хід завершено.

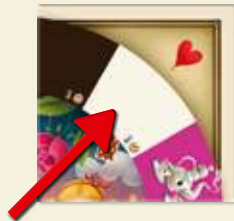
### Маленьке печиво

Покрутіть стрілку так, щоб вона зробила принаймні один повний оберт. У вас є лише **одна** спроба. Цифра на клітинці, на яку вкаже стрілка, дорівнює кількості жетонів маленького печива (кожне - це 1 бал), які ви берете з купки і кладете перед собою на стіл. Якщо



немає достатньої кількості жетонів, візьміть всі доступні жетони з купки. Якщо купка з жетонами маленького печива спорожніла, ця клітинка стає звичайною, без будь-яких спеціальних дій.

**Приклад:** *Леся крутить стрілку і вона вказує на клітинку з цифрою 3. У купці залишилося лише 2 маленькі печива. Леся бере їх (на жаль, третє вона взяти не може). З цього моменту клітинка стає звичайною клітинкою для всіх гравців.*



### Гусінь

Якщо ваш маленький пішак зупинився на цій клітинці, **ви повинні замінити його на великого й поставити на цю саму клітинку.** Якщо на полі вже є великий пішак, цей гравець повинен замінити його маленьким пішаком й поставити на клітинку, де був його великий пішак. На ігровому полі може бути **тільки один великий пішак.** Якщо ваш великий пішак зупиняється на цій клітинці, **ви повинні поміняти його на маленького й повернути на клітинку Гусені.** Поки ваш пішак великий, ви можете (але не зобов'язані!) додати **+1** до вартості карти, якою граєте (збільшуючи її навіть з **5** до **6**). Великий пішак (на відміну від маленького) **не потрапляє** в Кролячу нору (ця клітинка для нього/неї є звичайною).



**Кроляча нора:** Якщо ваш великий пішак знаходиться на клітинці **Кроляча нора**, а інший гравець виконує дію клітинки **Гусінь**, то ваш пішак стає маленьким і потрапляє в **Кролячу нору**. Відтепер ця клітинка активує спеціальну дію клітинки **Кроляча нора**).

## Чеширський кіт

Негайно пересуньте пішака на стільки ж кроків, скільки вказано на зіграній вами карті. Це може спричинити ще одну спеціальну дію (якщо пішак закінчує свій рух на спеціальній клітинці).

**Карта Джокер** (★): якщо було зіграно карту **Джокер**, пересуньте пішака на ту саму кількість кроків, яку ви вибрали на початку свого ходу.

**Кроляча нора**: якщо стрілка зупинилася на клітинці **Чеширський кіт**, і ви повинні або хочете закінчити обертання стрілки, то після переміщення свого пішака на цю клітинку пересуньте його на таку кількість кроків, яка вказана на останній зіграній вами карті (тобто карті, яка вказувала на кількість обертань стрілки).



## Кроляча нора

Якщо ваш **пішак маленький, він потрапляє** в Кролячу нору і **повинен з неї вибратися**.



У наступний хід карта, яку ви зіграєте, вкаже не на кількість кроків переміщення по полю, а на **максимальну кількість спроб обертання стрілки, яку ви можете зробити** (у випадку з Джокером, це число, яке ви озвучили, коли обрали цю карту). Тепер покрутіть стрілку так, щоб вона зробила принаймні один повний оберт.

**Приклад:** У попередній хід Капелюшник Лесі впав у **Кролячу нору**. Леся грає картою з цифрою **3**, тому вона може крутити стрілку до 3-х разів. Вона сподівається, що їй вдасться витягнути пішака з нори і пересунути його по полю якомога далі.

Потім, після кожного обертання стрілки, вирішуйте, чи хочете ви прийняти результат, або ж ви будете обертати знову. Ви повинні прийняти результат останнього обертання. **Тепер пересувайте пішака у напрямку стрілки годинника, доки він не досягне клітинки, на яку вказала стрілка.** Якщо ваш пішак опинився на клітинці Чай з Капелюшником, ви можете взяти **або** відкрите велике печиво, **або** печиво з вершини стопки. Якщо під час руху ваш пішак проходить через клітинку Чай з Капелюшником, ви забираєте відкрите велике печиво, що лежить **поруч зі стопкою.**

**Спеціальні клітинки:** Якщо в результаті обертання стрілки ваш пішак опиняється на спеціальній клітинці, активується її дія.

**Чеширський кіт:** якщо ваш пішак опинився на клітинці Чеширський кіт, негайно перемістіть його на ту кількість кроків, що вказана на зіграній вами карті (або у випадку карти Джокер - на стільки кроків, скільки ви оголосили на початку вашого ходу).

**Примітка:** Якщо стрілка вказує на **зайняту клітинку або Кролячу нору, ви не можете зупинитися** на ній. Ви повинні знову крутити стрілку, поки у вас є така можливість. Якщо це була остання спроба, ваш пішак залишається у кролячій норі! У наступний хід ви знову спробуєте витягнути пішака з нори - за тими ж правилами.

**Пам'ятайте:** якщо ваш пішак великий, він не потрапляє в **Кролячу нору**. Помістіть його на клітину **Кроляча нора**, але поруч з отвором.

**Порада:** Молодшим гравцям може бути важко оцінити ризики. Радимо ввести правило, що гравець, якому не вдалося покинути **Кролячу нору**, в свій наступний хід може вийти з неї, зігравши карту так, якщо б це була звичайна клітинка.



 **Мартіно Кьяк'єра**  
**Ремо Конзадорі**

Особлива подяка:  
Патріції, Софі, Хлоє, Віні, Томмі.

 **Мацей Шиманович**

## Шановний покупець!

Наші ігри зібрані з особливою ретельністю. Якщо, тим не менш, будуть виявлені якісь недоліки (за що ми заздалегідь просимо вибачення), ви можете надіслати інформацію на наступну адресу: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)

Вкажіть своє ім'я, адресу, телефон (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири або відділення Нової пошти). Будь ласка, вкажіть, який елемент гри відсутній. Якщо ви хочете отримувати новини електронною поштою, надішліть листа з цією інформацією на адресу: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) і підпишіть його своїм ім'ям.

© 2023 Granna  
Всі права застережено  
Виготовлено у Польщі

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

**GRANNA**

Granna Sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

## Чеширський кіт



**Повторіть дію** останньої зіграної карти.

Ваш маленький пішак потрапляє в **Кролячу нору**. У свій наступний хід зіграйте карту, де цифра на карті означатиме **максимальну кількість спроб обертання стрілки**. Перемістіть пішака на вільну клітинку, вказану стрілкою. Не забудьте про **Чай з Капелюшником**.

Примітка: Якщо в результаті останнього обертання стрілка вказує на **зайняте місце або на Кролячу нору**, ви не можете пересувати пішака.

## Кроляча нора



## Маленьке печиво



Покрутіть стрілку **один раз** і візьміть стільки жетонів маленького печива, скільки вказано на клітинці, на яку вказала стрілка.

## Гусінь



Змініть розмір свого пішака.

Великий пішак: **+1 крок до руху** (необов'язково); **не потрапляє в Кролячу нору**.

## Чай з Капелюшником



Це стартова клітинка, на якій розміщуються всі пішаки перед початком гри.

Якщо ваш пішак **зупиняється** на цій клітинці: візьміть відкрите велике печиво поруч зі стопкою або верхнє велике печиво зі стопки.

Якщо ваш пішак **проходить** цю клітинку: візьміть відкрите велике печиво, що лежить поруч зі стопкою.