


Попелюшка



 Meelis LOOVEER

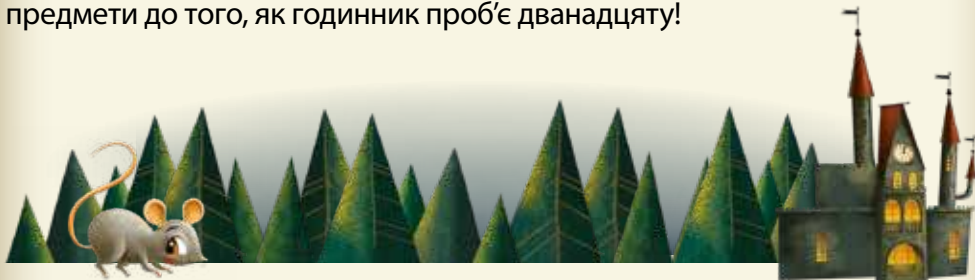


 Maciej Szymanowicz

черевичків

ВСТУП включно з Попелюшкою

Все королівство живе надзвичайною подією. Сьогодні принц влаштовує чудовий бал, на який запрошено всіх дівчат, ~~включаючи Попелюшку~~. Але як можна піти на бал без сукні чи ~~черевичок~~? Як дістатися до замку? Необхідна карета! Шановні гравці, зараз від вас залежить, чи здійсниться мрія Попелюшки про королівський бал. Спробуйте знайти всі необхідні предмети до того, як годинник проб'є дванадцятую!



МЕТА ГРИ

У цій командній грі ви та ваші друзі намагаєтеся за відведений час допомогти Попелюшці знайти все, що їй потрібно для балу. Кубик вказуватиме на кроки, які ви можете зробити в цьому раунді, щоб допомогти Попелюшці. Ваша команда виграє, якщо ви зможете знайти всі предмети та символи до того, як стрілка годинника покаже на цифру дванадцять.



Вміст коробки:

- поле з годинником
- 12 основних карток (6 пар: 2 мишки, 2 конячки, 2 черевички, сукня та рукавички, щур та кучер, гарбуз та карета)
- 12 спеціальних карток (по 3 – люстерко, казан, пісковий годинник, чарівна паличка)
- магічний дерев'яний кубик
- картонна фігурка Попелюшки (маркер активного гравця)
- інструкція, яку ви зараз читаєте



ОСНОВНИЙ ВАРІАНТ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Встановіть поле з годинником в коробку так, як показано на малюнку. Створену конструкцію розташуйте на столі, щоб всім гравцям було зручно до неї дотягнутися.
2. Встановіть стрілку годинника на 12.
3. Перемішайте 12 основних карток (2 мишок, 2 коней, 2 черевичків, сукню, рукавички, щура, кучера, гарбуз та карету). Потім розкладіть на столі картки малюнками донизу таким чином, щоб вони утворили прямокутник 3x4. Залиште проміжок близько 1 см між картками, завдяки якому під час гри ними буде легше маніпулювати.
4. Кубик покладіть поруч з закритими картками.
5. А тепер час вибрати гравця, який почне гру. Це буде людина, яка нещодавно була на балу або вечірці. Вона отримує фігурку Попелюшки та стає першим активним гравцем.



ХІД ГРИ

У свій хід, активний гравець кидає кубик та виконує дію, зазначену на ньому. Потім він передає фігурку Попелюшки наступному гравцеві за стрілкою годинника. Тепер цей гравець стає активним гравцем.



ЩО МОЖЕ ВИПАСТИ НА КУБИКУ



Чарівна паличка (одна сторона кубика)

Гравець перевертає одну картку на свій вибір, щоб усі учасники змогли побачити, що на ній зображено.

Після цього він кладе картку на місце зображенням донизу.

Приклад: Соломія, Михасик та Софійка беруть участь у грі. Соломія нещодавно була на балу, тому вона розпочинає гру. У свій хід вона кидає кубик. На кубуку їй випадає чарівна паличка. Соломія вибирає одну з карток й перевертає її, показуючи іншим гравцям. На карточці зображення сукні. Соломія повертає картку назад на те саме місце, з якого вона її взяла, й передає Михасику фігурку Попелюшки.





Котел (дві сторони кубика)

Гравець перевертає одну картку таким чином, щоб інші учасники не могли бачити, яка картинка прихована з іншого боку. Потім він кладе картку зображенням донизу на те саме місце.

Приклад: *Михасик кидає кубик після закінчення черги Соломії. На кубуку випало зображення котла. Михась вибирає одну з карток і дивиться на неї потай, щоб тільки він міг бачити, що на ній зображено. Михась обережно повертає картку на те саме місце, де він її взяв. Він має пам'ятати, що було на карточці. Можливо, ці знання згодом стануть у пригоді. Михасик передає Софійці фігурку Попелюшки.*



Пісковий годинник (три сторони кубика)

Він дає змогу гравцеві послідовно зробити дві дії: шукати пару, а потім перевести стрілки годинника.

Пошук пари

Активний гравець намагається знайти пару елементів, які потрібні Попелюшці, щоб потрапити на бал. Він перевертає одну з карток, щоб усі гравці могли бачити, що на ній. Якщо інші гравці знають де розташована відповідна пара до цієї картки, вони можуть допомогти у пошуку, вказуючи одним пальцем (кожен гравець може вказати на одну картку). Потім активний гравець таємно заглядає на другу картку на свій вибір. Якщо обидві картки (перша, яку перевернуто, та друга, підглянута таємно) утворюють пару, то перевертає другу картку малюнком догори



й розміщує отриману пару поруч із годинником. Якщо картки не складають пару, він повертає картки назад на свої місця, з яких він їх взяв, не розкриваючи іншим гравцям, що було на другій карточці.

Рух стрілок годинника

Активний гравець, який викинув на кубуку пісковий годинник та закінчив пошук пари, переводить стрілку годинника рівно на одну годину вперед.

(Якщо стрілку рухати дуже важко, ви можете трохи відкрутити заклепку на звороті поля з годинником)

Приклад: *Софійка - активний гравець. Вона кидає кубик, і їй випадає пісковий годинник. Тепер Софійці належить знайти серед карток пару. Вона перевертає картку з зображенням черевичка. Інші гравці вказують їй на одну картку, яка, на їхню думку, має зображення другого черевичка. Софія таємно перевертає цю картку. На жаль, вона не змогла знайти пару черевичків. Софійка повертає картки на місце, не розкриваючи іншим учасникам, що було зображено на другій карточці. Наприкінці своєї черги вона рухає стрілку годинника на одну годину вперед та передає Соломії фігурку Попелюшки.*



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра може закінчитися двома варіантами:

Гравці знайшли всі пари до дванадцятої години й таким чином виграли гру.

Або

На годиннику пробило 12 годин, але гравці не знайшли всіх пар. У цій ситуації гравці програли.

МАГІЧНИЙ ВАРІАНТ

Якщо ви вже опанували основний варіант гри, спробуйте свої сили у більш складному варіанті – з використанням спеціальних карток.

1. Встановіть годинник у коробці та розташуйте його в центрі стола, щоб кожен учасник гри мав вільний доступ до нього, так само, як в основному варіанті гри.
2. Встановіть стрілку годинника на 12.
3. Перемішайте спеціальні картки та навмання дайте кожному гравцеві одну з них. Гравці кладуть отриману картку перед собою малюнком вгору.
4. Навмання виберіть 4 спеціальні картки та перетасуйте їх з усіма основними картками. Потім розкладіть картки зображенням донизу на столі, щоб вони утворили квадрат 4x4. Залиште проміжок близько 1 см між картками, завдяки якому під час гри ними буде легше маніпулювати.
5. Відкладіть всі невикористані спеціальні картки. Вони не беруть участі в грі.
6. Наймолодший гравець розпочинає гру.

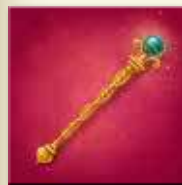


Перебіг чарівного варіанту гри

Гра дуже схожа на основну версію. Різниця полягає у використанні спеціальних карток. Ті, що будуть знайдені серед основних карток на полі, не принесуть гравцям жодної користі, навпаки - їхнє завдання - перешкоджати пошуку пар. Однак спеціальні картки, які гравці отримали на початку гри, мають магичні властивості. Гравець може використати спеціальну властивість картки один раз протягом гри, під час свого ходу, після того, як кинув кубика. Використана картка відкладається - вона більше не буде грати.



Люстерко – якщо гравець, який володіє картокою з люстерком, викинув на кубіку **пісковий годинник**, він може шукати пару серед трьох карток (замість двох) під час пошуку пари. Першу гравець розкриває всім гравцям, однак дві інші розглядає таємно. Якщо друга карта складає з першою пару, гравець все одно може таємно підглянути третю.



Чарівна паличка – якщо у гравця, який володіє цією картокою, випала **чарівна паличка** на кубіку, він може перевернути дві картки замість однієї та показати їх іншим гравцям. Потім має повернути обидві картки закритими на місце, де вони лежали.





Котел – якщо гравець, власник цієї картки, викинув на кубики **котел**, він може перевернути дві картки (замість однієї) під час цього ходу, не розкриваючи їх іншим гравцям. Потім він повертає обидві картки закритими на місце, з яких вони були взяті.



Пісковий годинник – якщо гравець, який володіє цією карткою, викинув на кубики **пісковий годинник**, він не рухає стрілку годинника під час цього ходу.

УСКЛАДНЕНИЙ ВАРІАНТ

Підготовка до гри та її хід в ускладненому варіанті ідентичний тому, що й у **магічному варіанті**, за одним винятком: Гравці повинні знайти пари у певному порядку.

По-перше, гравці повинні знайти пари з **фіолетової групи**, та саме:

- пару мишок,
- пару коней.



Якщо їм вдалося знайти, гравці можуть розпочати пошуки пар із **рожевої групи**, а саме:

- пару черевичків,
- сукню та рукавички.

Після вдалих пошуків гравці мають знайти пари з **жовтої групи**, тобто:

- щура з кучером,
- гарбуз з каретою.

Ви можете шукати пари всередині групи у будь-якому порядку.





ІНШІ ВАРІАНТИ ГРИ



Для наймолодших гравців можна додати правило, що коли годинник б'є 12 годин, учасники гри ще мають один шанс знайти пари. Вони повинні правильно (і в правильному порядку в удосконаленому варіанті) відкрити всі пари. Якщо вони виконують цю умову, вони виграють гру. Якщо вони зроблять навіть одну помилку, вони програють. Щоб зробити перебіг гри легшим або складнішим, можна зменшити або збільшити кількість спеціальних карток, які викладаються на столі, коли грають в **чарівний** та удосконалений варіанти. Звичайно, поле з картками, коли додаються або видаляються картки, більше не буде квадратом 4x4.



Шановний клієнте!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою ретельністю. Однак, якщо є якісь недоліки (за які ми заздалегідь просимо вибачення), ви можете надіслати нам інформацію електронною поштою на адресу: bville@bville.kiev.ua

Вкажіть своє ім'я, прізвище, адресу для доставки та напишіть, якої частини гри бракує.

Якщо ви хочете отримувати інформацію про нові товари в електронному вигляді, надішліть електронного листа на адресу: bville@bville.kiev.ua, вказавши своє ім'я та прізвище.

Дистриб'ютор в Україні:

ТОВ Бельвіль

вул. Боткіна, 4 оф. 54, м. Київ 03056 Україна

bville@bville.kiev.ua сайт www.bville.com.ua

GRANNA

© 2020 Granna

Всі права захищені

Виготовлено у Польщі