

ГИРЛЯНДА

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле
- Фишки героев – 4 шт.
- Игровые жетоны – 20 шт.
- Кубик «D6»



Игровое поле



Кубик «D6»



Игровые жетоны
треснувших лампочек



Фишки героев

Дим Димыч нашёл в шкафу старую праздничную гирлянду. Фиксики решили проверить – все ли лампочки в ней работают, заменить неработающие лампочки и включить отремонтированную гирлянду.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проверить лампочки в старой праздничной гирлянде и включить её.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстрее всех включить гирлянду в розетку и собрать как можно больше треснувших лампочек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой выдавите жетоны треснувших лампочек из картонной рамки.

Положите лампочки рядом с полем.

Первым ходит игрок, который последним пользовался электроприборами. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку, сидящему слева).



Первый игрок выбирает фишку фиксика, которой будет играть, и ставит её на старт. То же самое делает игрок, сидящий слева, и все остальные игроки по очереди.

(Совет игрокам: сядьте вокруг поля так, чтобы цветные плитки на кромках поля совпали с цветом ваших фиксиков).

Игроки, начиная с первого, поочередно берут по одной треснувшей лампочке и кладут их на лампочки гирлянды с поля по желанию. При игре втроем уберите 2 треснувшие лампочки в коробку. На лампочки гирлянды с голубых клеток поля потрескавшиеся лампочки класть нельзя.

Всем нужно запомнить цвет фиксика игрока, который сидит справа. (Внимание: цветные плитки на кромке поля станут подсказкой, если игроки воспользовались предыдущим советом)

ХОД ИГРЫ

Игрок бросает кубик и перемещает фиксика на столько лампочек, сколько точек выпало на верхней грани. Фиксик обязательно должен пройти все выпавшие шаги.

Внимание! Отсчёт шагов ведётся только по лампочкам. Розетка на старте не считается.

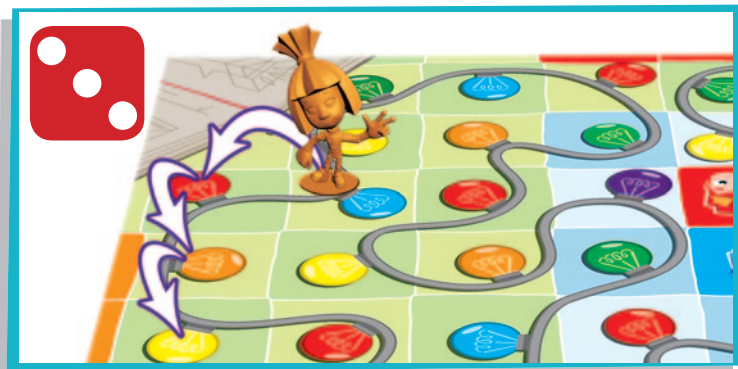
Если фиксик остановился на треснувшей лампочке, игрок забирает её себе. Фиксик смог починить неработающую лампочку! Посмотри на цвет открывшейся лампочки.

Если фиксик остановился на лампочке такого же цвета, как и он сам – скорее бросай кубик ещё раз и двигайся дальше.



Пример: Лена играет за Симку. Симка остановилась на оранжевой лампочке. Лена немедленно бросает кубик второй раз и двигает Симку дальше!

Если цвет лампочки, на которой остановился фиксик, совпадает с цветом фиксика игрока справа, то надо бросить кубик ещё раз и вернуть своего фиксика назад на столько лампочек, сколько выпало на кубике. Твоему фиксику показалось, что приятель пропустил поломку и надо помочь ему с ремонтом.



Пример: Лена играет за Симку. Справа от неё сидит Миша, который играет за Нолика. Симка остановилась на голубой лампочке. Лена бросает кубик, выпало 3. Лена возвращает Симку на 3 лампочки назад.

Фиксик остановился на лампочке с голубой клетки



Пора сдавать перегоревшие лампочки Дедусу!

Если фиксик остановился на лампочке своего цвета – выложи все накопленные лампочки в сектор своего цвета и снова бросай кубик.

(Все правила движения на голубых клетках действуют: свой цвет – дополнительный бросок кубика и ход вперёд, цвет фишки игрока справа – бросок кубика и ход назад.)

Если твой фиксик остановился на лампочке другого цвета – выложи одну лампочку в свой сектор. Игрок фиксика, чей цвет совпадает с лампочкой, на которой остановился твой фиксик, тоже может выложить одну перегоревшую лампочку в свой сектор. Внимательно следи за тем, где останавливаются другие фиксики!



Пример: Лена играет за Симку. Симка остановилась на жёлтой лампочке в голубой клетке. Лена выкладывает одну перегоревшую лампочку Дедусу. Маша (которая играет за Шпулю) тоже отдаёт одну лампочку Дедусу, потому что Симка остановилась на лампочке её цвета.

Помогатор

Если на кубике выпало 6 – срабатывает помогатор! Игроку надо взять себе любую перегоревшую лампочку с поля. Фиксик игрока не двигается в этот ход. (Вместо беготгни по проводам фиксик решил внимательно осмотреть гирлянду и заметил неработающую лампочку. Он успешно заменил её, но не сдвинулся с места.) Помогатор срабатывает и в том случае, если фиксик должен был двигаться назад.

Если перегоревших лампочек на поле нет – то игрок передвигает фиксика на выпавшие 6 шагов.

Совет! Берите лампочки, которые остались позади ваших фиксиков, на уже пройденном пути.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из фиксиков добегает до красной кнопки выключателя наступает конец игры. Фиксики, не ходившие в этом ходу, могут завершить последний ход.

Уберите в коробку перегоревшие лампочки, если они остались в гирлянде. Дедус, ворча, помог заменить пропущенные лампочки.

Каждый фиксик, дошедший до красной кнопки, получает 3 победных балла.

Посчитайте собранные лампочки: за каждую лампочку в секторе своего цвета у Дедуса фиксик получает по 2 балла, а за каждую лампочку на руках – по одному.

Побеждает фиксик, набравший больше всех баллов.

Если несколько фиксиков набрали одинаково большое количество баллов – объявляется ничья.

