



ТАИНСТВЕННАЯ ПЕЩЕРА ПРАВИЛА ИГРЫ



Лео, Тиг, Мила, Яра и Куба играли в одну из своих любимых игр – прятки. Мила обрадовалась – она нашла пещеру, в которой можно отлично спрятаться. Но радость её была недолгой, Мила поняла, что заблудилась. Но Мила знает – друзья непременно найдут её следы и они вместе вернутся на свободу. Путь непростой, но как удачно, что их наставник Мапа Пандига поведал друзьям о Духе тайги, которой поможет в их приключении.

СОСТАВ ИГРЫ



Жетоны Духа тайги –
12 шт.



Жетоны следов –
12 шт.



Игровое поле



Игровой кубик



Фишки персонажей – 4 шт.

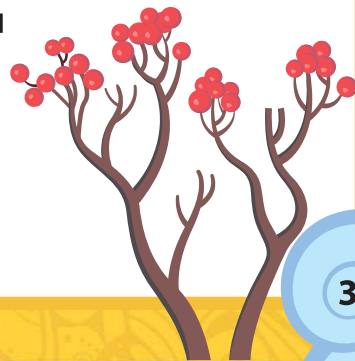
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки при помощи бросков кубика перемещают героев по лабиринту леса и ищут 3 следа Милы. Герой, нашедший 3 следа, спустится в таинственную пещеру и найдёт Милу. Игрок, чей герой первым доберётся до выхода из таинственной пещеры и сохранит больше жетонов Духа тайги, становится победителем.

ПОДГОТОВКА



Положите игровое поле на центр стола. Рядом с полем положите игровой кубик. Аккуратно отделите фишки героев от листа картона и вставьте их в пластиковые подставки. Каждый игрок выбирает себе героя и ставит его фишку на одну из стартовых клеток. Затем аккуратно отделите жетоны следов и жетоны Духа тайги, сложите их рядом с игровым полем отдельными кучками так, чтобы всем игрокам было легко до них дотянуться. Все готово к игре, можно начинать.



ХОД ИГРЫ

Первым ходит тот, кто последним смотрел мультфильм «Лео и Тиг», следующим ходит игрок, сидящий слева (по часовой стрелке) от него и т.д.

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает фишку своего героя на столько клеток, сколько выпало на кубике (не больше и не меньше).



Пример: у игрока на кубике выпало 3, он перемещает фишку своего героя на 3 клетки. Перемещать фишку можно только вперёд по выбранному направлению и только по соединённым клеткам. Поворачивать можно, а перемещать героя вперёд, а потом снова назад на предыдущую клетку нельзя.



На одной клетке может стоять только один герой. Если на пути стоит фишка другого героя, то герой перепрыгивает занятую клетку, а эта клетка не учитывается при перемещении.



Так можно перепрыгнуть через несколько клеток, если все они заняты другими героями.

В зависимости от того, на какой клетке закончил передвижение герой, игрок выполняет соответствующие действия:



Клетка дополнительного хода – игрок ещё раз бросает кубик и перемещает фишку своего героя на столько клеток, сколько выпало на кубике.



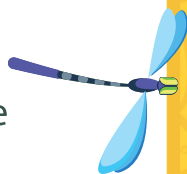
Клетка следа – игрок получает жетон следов.

Внимание! У игрока может быть только 3 жетона следов. Если у игрока уже есть 3 жетона следов, то новый жетон он не получает.



Клетка Дух тайги – игрок получает жетон Духа тайги.

Внимание! У игрока может быть только 3 жетона Духа тайги. Если у игрока уже есть 3 жетона Духа тайги, то новый жетон он не получает (подробнее смотрите далее «Дух тайги»).



ДУХ ТАЙГИ

Сразу после броска кубика, игрок может отправить в сброс жетон Духа тайги, чтобы переместить фишку героя на 1 клетку больше или меньше. Игрок может сбросить любое количество жетонов Духа тайги, сделав на 1 шаг больше или меньше за каждый сброшенный жетон.



Пример: на кубике выпало 3, но игрок хочет передвинуть фишку героя на 5 клеток, он отправляет в сброс 2 имеющихся жетона Духа тайги и перемещает своего героя

на 5 клеток ($3+1+1=5$).



Клетка входа в пещеру – если у игрока есть 3 жетона следов и фишка его героя остановилась на этой клетке, то 3 жетона следов отправляются в сброс, а фишка героя перемещается в пещеру **на первую свободную** клетку от входа. Теперь герой будет пробираться вперёд к выходу из пещеры. Если же герой ещё не нашёл 3 жетонов следов, то ничего не происходит.



Клетка **-1**, **-2**, **-3** – переместите фишку героя назад ко входу в пещеру на указанное количество клеток.

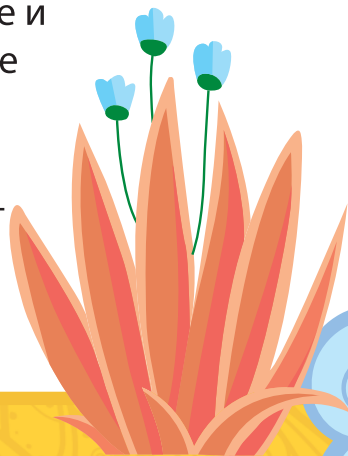


Пустая клетка леса, пещеры и стартовая клетка – на этих клетках при остановке героя ничего не происходит, а ход передаётся следующему игроку.




Это клетка выхода – если фишка героя остановилась на этой клетке, игра заканчивается. Игроки, которые ещё не бросали кубик в этом ходу, бросают кубик и делают последний ход. Если у игрока при перемещении фишки героя выпало больше, чем надо, чтобы остановиться на этой клетке, фишка героя все равно останавливается на этой клетке и засчитывается победа. Непройденные шаги сгорают.

После выполнения действий на клетке, ход передается следующему игроку слева (по часовой стрелке) и т. д.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда фишка героя одного из игроков оказывается на клетке  выхода из пещеры, этот игрок становится победителем. Если несколько героев дошли до клетки выхода, победил тот, у кого осталось больше жетонов Духа тайги. Если жетонов одинаковое количество – игроки празднуют победу вместе.



8771



Автор игры: Афанасьева Татьяна
© Zvezda. All rights reserved.

МУЛЬТ
телеканал

© АО «Цифровое телевидение», 2019
© ООО «НОЛЬ ПЛЮС МЕДИА», 2019