

СЕКРЕТ ФОКУСНИКА

СОСТАВ ИГРЫ



Фишки котят – 4 шт.



Жетоны встреч – 36 шт.



Кубик D6 специальный



Игровое поле

Ура! Сегодня Кис-кис коты идут в цирк! Там всегда радость, веселье и восхищение мастерством артистов! Котята захотели познакомиться с невероятными знаменитостями невольно узнали секрет клоуна-фокусника: оказывается, у него есть брат-близнец, и он очень расстраивается из-за того, что вся любовь публики достаётся не ему. Кис-кис коты решают помочь братьям поговорить по душам и понять друг друга, иначе представлений больше не будет. Кис-кис коты наблюдательны и быстры! Они мигом прочешут все окрестности цирка, найдут близнецов и организуют братьям встречу.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы игрок будет передвигать фишку своего котёнка по игровому полю и собирать парные изображения клоуна-фокусника и его близнеца.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Бросать кубик и двигать своего котёнка по клеткам дорожек игрового поля. Собирать по пути комплекты жетонов встреч.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки котят от картонных рамок и вставьте в специальные подставки. Положите поле в центр стола. Держите кубик под рукой.

Первым игроком станет тот, кто быстрее всех скажет, кого можно встретить в цирке.

Игроки ходят по очереди. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева). Начиная с первого игрока, все выбирают фишки котят, которыми будут играть, и ставят их на старт.



Тщательно перемешайте жетоны встреч и положите их около поля лицом вниз.

Совет. Не старайтесь выложить жетоны встреч стопкой. Можно сформировать несколько стопок или даже выложить их кучкой. Главное, чтобы они лежали лицом вниз и игрокам было удобно дотягиваться до них.

ЖЕТОНЫ ВСТРЕЧ

Помните



На жетоне нарисован один из братьев (обратите внимание на цвет одежды) и значок, который показывает тему разговора. Для того чтобы братья смогли поговорить, игроку нужно собрать комплект из двух жетонов с разными братьями и одинаковым значком темы.



Пример



правильный комплект



неправильный комплект по одежде



неправильный комплект по значкам

Внимание!

Игрок может собрать несколько комплектов жетонов с одинаковыми значками, но одновременно собирать два одинаковых комплекта по значкам нельзя.

Например, у игрока есть законченный комплект с пушкой – он может начать собирать второй.

У игрока есть начатый комплект с мороженым.

Взять второй жетон с такой же половинкой мороженого или с фокусником в синих штанах он не может.



ДЖОКЕР

Этот жетон поможет завершить разговор на любую тему!

Но не перепутайте братьев - пользы от беседы с самим собой не будет.



правильная комбинация



неправильная комбинация

ХОД ИГРЫ

Игрок бросает кубик и передвигает котёнка на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «Шаг». Если у игрока на кубике выпало три точки, то он может передвинуть свою фишку на 3 клетки и пройти таким образом 3 шага.

Пример

Игрок выбрал Пончика в качестве своего котёнка. Он бросает кубик и передвигается по клеткам, связанным синими дорожками.



Направление движения фишки игрок выбирает сам. Поворачивать во время движения можно, а ходить взад-вперёд - нельзя.



Клетка с кубиком

Фишка игрока закончила своё движение на клетке с изображением кубика - игрок немедленно бросает кубик ещё раз и продолжает движение.



Клетка с цилиндром

Фишка закончила движение на клетке с цилиндром. Игрок переворачивает любой жетон встреч и решает, будет ли он его брать, чтобы организовать встречу братьев.



Клетка со стрелкой

Фишка игрока закончила своё движение на клетке со стрелкой - игрок немедленно передвигает свою фишку на клетку, куда указывает стрелка.



Если на стрелке есть изображение цилиндра, игрок, не останавливаясь на нём, переворачивает любой жетон встреч и решает, будет ли он его брать, чтобы организовать встречу братьев.



Клетка с портретом котёнка

Фишка остановилась на портрете котёнка. Игрок переворачивает лицом вверх три жетона встреч и может обменять один из своих собранных жетонов на любой из имеющихся открытых жетонов, не взятых другими игроками.

Внимание!

Игрок не обязан брать открывшийся жетон встреч, если он ему не подходит. В игре появятся открытые жетоны, и игрок может выбрать подходящий, не переворачивая закрытые.

На одной клетке может стоять только одна фишка котёнка. Занятые клетки придётся перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда любой из игроков приходит на клетку «Финиш», игра останавливается. Все остальные игроки могут сделать по последнему ходу.

Первый финишировавший игрок получает ещё 3 победных очка. Второй, успевший добежать до финиша игрок, получает 1 победное очко.

Каждая собранная пара жетонов приносит по 2 победных очка собравшим их игрокам.

Пара с джокером – одно победное очко.

Пример



Миледи пришла на финиш первой. Она получает 3 очка. Ей удалось собрать три пары жетонов, это ещё 6 очков – всего Миледи получает 9 очков.



Пилу пришла на финиш второй. Это приносит ей одно очко. Она собрала 4 пары жетонов (пара с мороженым не засчитывается). Это приносит ей 5 очков. Всего у Пилу 6 очков.



Побеждает игрок, набравший больше всего очков. Если таких игроков несколько – объявляется ничья.

