

КОМПОНЕНТЫ:

- 25 карточек-подсказок,
- 1 ночной жетон,
- 5 жетонов плюшевых игрушек,
- 5 жетонов мест для прятков,
- 1 жетон-памятка,
- правила игры.

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

ПЛЮШЕВЫЕ ПРЯТКИ

Цель игры

«Плюшевые прятки» – это кооперативная детективная игра, в которой юные сыщики должны объединить свои усилия и выяснить, какая именно игрушка и в каком месте спряталась, до того, как наступит ночь.

Соберите из карточек большое созвездие!



Вперёд! Приготовьтесь!

- 1 Перемешайте карточки-подсказки, затем вытяните одну случайную карточку и – **не глядя на неё** – положите её в центр стола лицевой стороной вниз (ночной стороной вверх). Это – **карточка, которую вам надо разгадать – ответ на загадку! Назовём её «карточка-ответ».**



- 4 Положите в конце ряда подсказок ночной жетон.

Ночной жетон



- 2 Положите жетон-памятку на карточку-ответ. У памятки 2 роли: она служит «замком», то есть не даёт перевернуть по ошибке карточку-ответ, а также подсказывает, куда прикладывать другие карточки (см. подробнее ниже).

- 5 Выложите жетоны с игрушками.



Плюшевые игрушки

- 3 Случайным образом вытяните семь карточек из оставшейся стопки подсказок и положите их в ряд на стол лицевой стороной вверх. Если какая-то подсказка появляется на карточках четыре или более раз (например, 4 кровати или 4 лягушки...), сбросьте одну из карточек с этой подсказкой и вытяните новую карточку.



Пример ряда из семи карточек-подсказок

- 6 Положите на стол комнату (внутренняя сторона крышки коробки).



Детская комната (можно осмотреться)

- 7 Наконец, выложите жетоны с местами для прятков.



Места для прятков

Всё готово! Давайте играть!

Все делают ходы по очереди. У вас есть семь попыток, чтобы отыскать ответ на загадку.

Самый юный детектив назначается первым игроком. Ход игрока состоит из пяти шагов:

1 - **Выбор карточки-подсказки:** игрок выбирает одну из семи карточек-подсказок.

2 - **Выбор вопроса:** игрок задаёт вопрос, связанный с одним из элементов на карточке: местом или игрушкой.



Например, если игрок выбирает карточку с плюшевым мишкой в ящике для игрушек, он может задать один из двух вопросов:

«Спрятался плюшевый мишка?» ИЛИ «Игрушка спряталась в ящике?»

3 - **Проверка ответа:** затем игрок переворачивает свою карточку-подсказку ночной стороной вверх и прикладывает её к карточке-ответу, чтобы узнать ответ на свой вопрос:

- **если вопрос относился к игрушке,** игрок прикладывает свою карточку с левой стороны от карточки-ответа (к звёздочке)*.

- **если вопрос относился к месту для прятков,** он прикладывает свою карточку снизу от карточки-ответа (к луне)*.

4 - **Результат:** - **если половинки звезды или луны соединились,** ответ на ваш вопрос – **ДА:** игрок может оставить жетон с этой игрушкой или этим местом для прятков лицом вверх, а остальные жетоны перевернуть крестиком вверх. После этого сбросьте карточку-подсказку.

- **в противном случае ответ на ваш вопрос – НЕТ.** Игрок переворачивает жетон с игрушкой или местом для прятков крестиком вверх. После этого сбросьте карточку-подсказку.

* Жетон-памятка подсказывает, куда прикладывать карточку!



5- *Вариант решения (по желанию)*: игрок может предложить своей команде решение «игрушка + место для прятков». **БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ, КОГДА ПРЕДЛАГАЕТЕ РЕШЕНИЕ: КАК ТОЛЬКО ВЫ ПЕРЕВЕРНЁТЕ КАРТОЧКУ-ОТВЕТ, ИГРА ОКОНЧЕНА!** Если команда согласна с игроком, он переворачивает карточку-ответ и проверяет своё решение. Если картинка на карточке совпала с предложенным ответом, команда выигрывает, если же нет – команда проигрывает!

Если детектив не предлагает ответа, ход переходит к следующему игроку.



Наступила ночь! Если в центре стола остался **только ночной жетон** (все семь карточек-подсказок сброшены), детективам остаётся лишь **попытать счастья** и догадаться, какой ответ правильный. После этого игроки переворачивают карточку-ответ. Если картинка на ней совпадает с догадкой, детективы победили, если же нет – они проиграли!

★ Пример игры ★

Ход 1

1- Я выбираю карточку-подсказку:

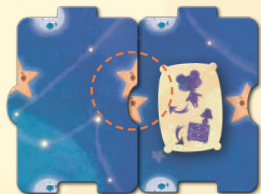


2- Я выбираю вопрос:
«Спрятался плюшевый мишка?»



3- Я проверяю ответ:

Я переворачиваю карточку-подсказку и проверяю звёздочку: половинки звёздочки не соединятся! Мой ответ – **НЕТ!**



4- Я делаю вывод:

Значит, спрятался не мишка. Я могу его перевернуть.



Мой ход окончен. Я сбрасываю карточку-подсказку. Наступает ход следующего игрока...

Ход 2

1- Я выбираю карточку-подсказку:

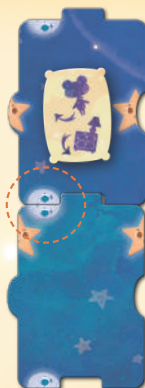


2- Я выбираю вопрос:
«Игрушка спряталась за кубиками?»



3- Я проверяю ответ:

Я проверяю луну: половинки луны соединятся! Мой ответ – **ДА!**



4- Я делаю вывод:

Значит, игрушка спряталась за кубиками! Я могу перевернуть все остальные жетоны мест.



Мой ход окончен. Я сбрасываю карточку-подсказку. Ходит следующий игрок...

Ход 3

1- Я выбираю карточку-подсказку:



2- Я выбираю вопрос:
«Спрятался львёнок?»



3- Я проверяю ответ:

Я переворачиваю карточку-подсказку и проверяю звёздочку: половинки звёздочки совпали! Ответ – **ДА!**



4- Я делаю вывод:

Значит, игрушка — львёнок! Я переворачиваю остальные жетоны игрушек.



У нас осталось по одному жетону игрушки и места для прятков. Поэтому я предлагаю команде детективов ответ на загадку...

Конец

Команда согласна с ответом:

«Львёнок спрятался за кубиками».



Мы переворачиваем карточку-ответ...



Отлично, юные детективы! Мы выиграли!



Автор игры: Ксавье Виоло Иллюстратор: Полин Бердаль
Редактор проекта и перевод: Мария Кравченко
Корректор: Анастасия Ермакова
Главный дизайнер: Анастасия Дурова
Верстка: Анна Медведева Технолог: Юрий Хмелевской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru!

