

Русалочки

Правила

Состав

- Игровое поле, по которому перемещаются русалочки и морская ведьма.
- 4 жетона волшебных палочек, которые можно применить, если морская ведьма вырвется вперёд.
- Фигурка морской ведьмы на подставке, которая спешит к острову, как и вы.
- Вертушка, при помощи которой совершаются ходы.
- 3 русалочки, за которых вы играете.
- Правила, вы как раз держите их в руках.



2-6 игроков

От 5 лет

Партия 15-20 минут

Объясняется за 90 секунд

Стоит поиграть в семье

Развивает коммуникативные навыки

Русалочки поплыли в гости к своим морским друзьям. Пока они гуляли, морская ведьма увидела, что остров русалочек остался пуст. Она решила добраться до острова первой и забрать его себе. Задача игры для всех игроков — действуя сообща, помочь трём русалочкам добраться до острова русалочек, пока морская ведьма не добралась до него первой.



Подготовка к игре

Достаньте игровое поле и положите его на стол или другую плоскую поверхность. Положите всех русалочек на стартовую клетку. Поставьте фигурку морской ведьмы на клетку старта морской ведьмы. Положите жетоны волшебных палочек на клетки с изображением волшебных палочек на игровом поле. Положите вертушку рядом с игровым полем. И всё, теперь вы можете начать играть, попутно заглядывая в правила.

Как играть

Первым ходит игрок, который следующим будет праздновать день рождения. Игроки ходят по часовой стрелке. Чтобы начать игру, первый игрок крутит вертушку. В свой ход игрок крутит вертушку и двигает русалочек или морскую ведьму.

Конец игры

Все игроки побеждают, когда все русалочки доберутся до острова русалочек до того, как туда доберётся морская ведьма.

Ход игры

Если стрелка вертушки останавливается на цифре 1 или 2, подвиньте любую русалочку на 1 или 2 клетки вперёд. Русалочки могут останавливаться на клетках, где находятся другие русалочки, но они не могут находиться на одной клетке с морской ведьмой. Если русалочка остановилась на клетке с морской ведьмой, она возвращается на стартовую клетку. Если русалочка остановилась на клетке с мостом, она пересекает мост и останавливается на клетке с другой стороны моста в этот же ход. Если на клетке с другой стороны моста находится морская ведьма, русалочка не переходит мост.

Если стрелка вертушки останавливается на морской ведьме, игрок должен передвинуть фигурку морской ведьмы на 1 клетку вперёд. Не переживайте, она движется медленно! Если морская ведьма останавливается на клетке с русалочкой, то эта русалочка сразу же возвращается на стартовую клетку.

Игроки забирают жетоны волшебных палочек, как только русалочка или морская ведьма останавливается на клетке с жетоном волшебной палочки.





Если русалочка остановилась на клетке с жетоном волшебной палочки, положите жетон рядом с игровым полем. Все игроки могут использовать эти жетоны волшебных палочек, они — общие. Если морская ведьма остановилась на клетке с волшебной палочкой, она забирает жетон себе, и вы не можете использовать его в игре, уберите его в коробку. Он вам больше не понадобится. Морская ведьма никогда не использует жетоны волшебных палочек, она просто прячет их от русалочек.

Игроки все вместе решают, когда использовать жетон волшебной палочки. Они могут использовать жетон волшебной палочки в любое время, и это не считается ходом.

Помните, что русалочки плывут вперёд на 1 или 2 клетки. Русалочки никогда не плавают назад.

Морская ведьма

Морская ведьма двигается на 1 клетку вперёд каждый раз, когда стрелка вертушки указывает на морскую ведьму. Если морская ведьма останавливается на клетке с русалочкой, русалочка возвращается на стартовую клетку.



Жетоны волшебных палочек

Жетоны волшебных палочек передвигают морскую ведьму на 1 клетку назад. Игроки все вместе решают, когда использовать жетон волшебной палочки. Игроки могут использовать жетон волшебной палочки, когда они захотят, и столько жетонов волшебных палочек за один раз, сколько посчитают нужным. Как только вы используете жетон волшебной палочки, уберите его в коробку, так как вы не можете использовать его ещё раз.

Мосты

Русалочки пересекают мосты, когда они останавливаются на клетке с одной стороны моста. Не нужно ждать следующего хода, русалочки пересекают мост в тот же ход. Учтите, что русалочки пересекают мост только в сторону острова русалочек, в обратную сторону он не работает. Морская ведьма не может пересекать мосты. Она всегда идёт по длинному пути.



Подсказки

- Не оставляйте русалочек позади.
- Помогайте всем русалочкам придерживаться курса и плыть к острову русалочек как можно быстрее.
- Действуйте сообща как одна команда, чтобы решить, когда использовать жетоны волшебных палочек.
- Используйте мосты, когда это возможно.
- Всегда помогайте друг другу и наслаждайтесь процессом!

Эта игра хорошо сочетается ...

С «Совушками, ау» — это ещё одна замечательная командная игра, но для чуть более старших детей.

С «Волшебником Изумрудного города» — там вам нужно бежать от Бастинды по дороге, выполняя волшебные задания.

С «Днём вождей» — вы ведь давно хотели разнести квартиру на детский день рождения, правда?

С «Космической тревогой» — если вдруг эта игра показалась вам слишком простой. Если серьёзно, «Космическая тревога» — одна из самых сложных командных игр в истории человечества. Но кто знает, может вам именно этого и не хватало.



peaceablekingdom.com



mosigra.ru



mglan.ru

© 2010 Peaceable Kingdom
Иллюстратор © 2009 Синтия Джабар.
Над локализацией работали: Дмитрий Кибкало, Дмитрий Чупикин, Сергей Абдульманов, Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева, Лилия Коваль.

© ООО «Магеллан», 2017.
117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI,
комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.