

ПРАВИЛА ИГРЫ ПЫЛЕСОС

В данной игре можно использовать один из двух вариантов правил. В варианте «**Кто быстрее?**» каждый игрок будет играть за самого себя, а в варианте «**Ну-ка, дружно!**» игрокам необходимо будет действовать в команде против игры.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- Положите жетоны ключей на соответствующие клетки игрового поля
- Расставьте жетоны Жучек на их маршруты (начало маршрута клетка с ключом)
- Распределите фигурки Фиксиков между игроками и расставьте их на стартовые клетки
- Сложите рядом с полем жетоны-помогатели



«КТО БЫСТРЕЕ?»

Цель игры

Игроку надо взять ключ, первым добраться до мотора и воскликнуть: «Тыдыщ!». А теперь внимательно прочитайте инструктаж самого старшего Фиксика, которого зовут Дедус.

Что ж, давайте посмотрим, кто здесь самый быстрый и ловкий!

Задача каждого из вас первым добраться до мотора пылесоса и запустить его. Поверьте, это не так просто!

Чтобы запустить мотор, нужно сначала добыть ключ, потом добраться до замка и открыть его. Тыдыщ!

Сначала вам надо добыть **Ключ** , а затем с его помощью открыть **замок** .

Ключи, замки и стартовые клетки каждого Фиксика различаются цветами: голубой, фиолетовый, желтый и оранжевый.

Старт у каждого из вас свой (на каждой стартовой клетке изображен портрет Фиксика).

Чтобы попасть в мотор мало взять ключ, надо дойти до клетки замочной скважины.

На клетках с ключом и замком Фиксик останавливается независимо от значения, выпавшего на кубике.

Будьте внимательны! На поле курсируют по своему маршруту Жучки .

Помогатор  — вещь необходимая и очень полезная.

Он выручает при столкновениях с Жучками и дает возможность проскочить ловушки. Получить Помогатор можно тогда, когда у вас на кубике выпало «5». В этом случае вы не перемещаетесь, а берете Помогатор и кладете его перед собой. После использования он отправляется обратно в стопку. У каждого из вас может быть сколько угодно Помогаторов.

Чтобы открыть замок, вам нужно иметь Ключ.

Тот, кто первым откроет свой замок и считается победителем. Победитель должен крикнуть: «Тыдыщ!».

Ход игрока

Ход состоит из двух этапов:

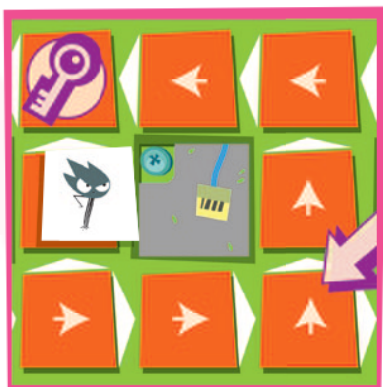
1. Игрок бросает кубик

Если выпало «1», «2», «3» или «4» — фигурка Фиксика перемещается на столько же клеток вперед.

Если выпало «5», как уже говорилось, игрок берет жетон-помогатор без перемещения Фиксика.

При выпадении «6» — игрок вправе выбирать: передвинуть фигурку Фиксика на любое число клеток от 1-й до 4-х **или** взять жетон-помогатор. Т.е. «6» заменяет любое другое значение кубика.

2. После того, как игрок сделал ход, он перемещает Жучку, расположенного рядом с его ключом, на одну клетку по маршруту, обозначенного стрелочками.



Необходимо соблюдать следующие правила:



- если игрок остановился на клетке, обозначенной «!», он должен либо сбросить жетон-помогатор, либо вернуться по стрелке назад — это ловушка;

- на клетках с ключом и замком ход заканчивается, независимо от того, что выпало на кубике;

- если игрок проходит через клетку, на которой стоит Жучка, он должен отдать жетон-помогатор (в этом случае Жучка не делает свой ход) или вернуться на старт;

- если Жучка при своем перемещении оказывается на клетке с Фиксиком, то игрок должен отдать жетон-помогатор (в этом случае Жучка отходит на клетку назад) или вернуться на старт;

Ну что готовы? Осталось только определить, кто начнет первым. Пусть это будет либо самый младший игрок, либо тот, у кого при броске кубика выпадет самое большое значение.

Теперь вперед!

«НУ-КА, ДРУЖНО!»

А теперь давайте попробуем сыграть как команда.

В этот вариант игры выиграть можно только помогая друг другу.

Цель игры

Фиксики находятся внутри пылесоса, в котором не работает мотор.

Починить в одиночку его невозможно. Чтобы это сделать, всем Фиксикам нужно добраться до мотора и только тогда они смогут запустить его.

Лишь после этого команда Фиксиков сможет воскликнуть: «Тыдыщ!»

Ситуация усложняется тем, что время ограничено. Игрокам необходимо дойти до мотора не больше чем за **14 ходов**.



При подготовке поля есть только одно добавление: положите счетчик ходов рядом с игровым полем и установите жетон ходов на число 1. Каждый раз, как все игроки сделают по ходу, необходимо переместить жетон на 1 деление. Например, с 1 на 2 и т.д. Если ваша команда не успеет запустить мотор до того, как

жетон достигнет значения 14 – вы проиграли. Попробуйте начать игру снова.

В этом варианте игры действуют те же правила, что и в варианте «Кто быстрее?», но есть ряд дополнительных.

Дополнительные правила

Когда игрок выбрасывает «6», у него появляется дополнительный выбор: передать свой ход любому другому игроку. В этом случае выбранный игрок бросает кубик и действует по общим правилам.

Любой игрок может отдать свой жетон-помогатор другому игроку в случае необходимости.

Когда игрок дошел до мотора и «ждет» других, то он продолжает бросать кубик и отдает выпавшее значение другому игроку на свой выбор.

Первый игрок определяется также, как и в варианте «Кто быстрее?».

Удачи и командной победы! И не забудьте, когда запустите мотор, хором воскликнуть: «Тыдыщ!».

СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле
- Фишки героев – 4 шт.
- Жетоны ключей – 4 шт.
- Жетоны Жучек – 4 шт.
- Жетоны-помогаторы – 8 шт.
- Счетчик ходов
- Жетон ходов
- Кубик «D6»

