

СОБАЧКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы – игривые пёсики и очень любите искать в парке потерянные игрушки, а ещё не прочь показать всем, кто тут самый хороший мальчик! Готовы к соревнованию? Тогда скорее в парк!



Цель игры – набрать наибольшее количество очков за собранные жетоны.

СОСТАВ ИГРЫ



Песочные часы
1 минута



Кубик
с гранями
1, 2, 2, 3, 3, 4

4 фигурки пёсиков



42 жетона поиска



обороты

лица

Перед первой игрой аккуратно отделите жетоны от картонных рамок.

Игровое поле



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
- 2 В зависимости от количества игроков подготовьте жетоны поиска: при игре вдвоём уберите жетоны с символом  на лице в коробку — они не потребуются в этой партии. При игре троём и четвером — возьмите все жетоны поиска.
- 3 Переверните жетоны поиска лицом вниз и отсортируйте их по оборотам:



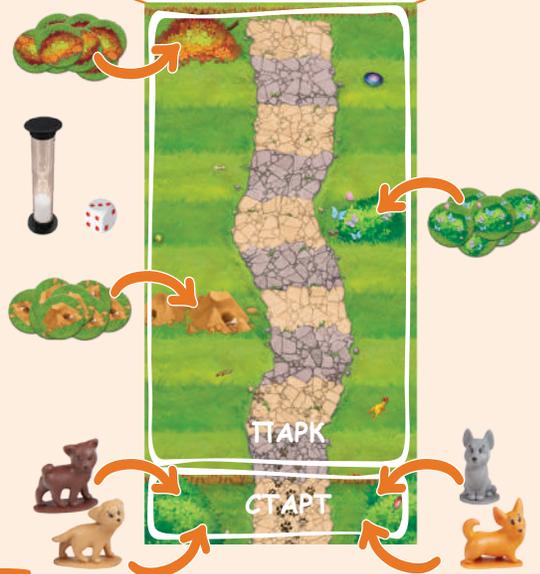
Перемешайте каждую группу по отдельности.

- 4 Игровое поле состоит из 2 зон: старт и парк. В зоне парка есть гора песка, куст с бабочками и куча листьев — это **клетки с местечками для копания**. Расположите рядом с ними соответствующие кучки жетонов, как показано на рисунке.
- 5 Поставьте **песочные часы** и **кубик** рядом с игровым полем.

- 6 Каждый игрок выбирает **фигурку пёсика** и ставит её на старт. Лишние фигурки уберите в коробку.
- 7 Определите первого игрока: им станет тот, кто последним чесал собаку за ушком.

Вперёд, на поиски!

Для удобства рекомендуем размещать кучки жетонов не на поле, а рядом с ним.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. На ход игрока отводится 1 минута, за это время ему нужно постараться вывести своего пёсика со старта, довести до любой клетки с местечком для копания, собрать до 3 находок и вернуться на старт до того, как закончится время.

Игра длится до тех пор, пока во всех местечках не закончатся жетоны.

Ход игрока **всегда** начинается с того, что он переворачивает песочные часы. После этого ему доступны два типа действий: **бег** и **поиск**.

Бег

Чтобы перемещать пёсика по парку, игрок должен каждый раз бросать кубик и передвигать своего пёсика на количество клеток, **не превышающее** значение, выпавшее на кубике. Можно передвигать пёсика и на **меньшее** количество клеток, чтобы остановить его на клетке с местечком для копания. Бег **можно** выполнять в любом направлении и сколько угодно раз за ход, в том числе и подряд.

От пёсика Зои до клетки с местечком для копания (гора песка) 2 клетки. Зоя бросила кубик – выпало 3. Она может:

- А** передвинуть пёсика на 2 клетки, чтобы остановиться у горы песка;
- Б** передвинуть пёсика на 3 клетки, чтобы побежать к следующему местечку;
- В** передвинуть пёсика на 2 клетки, чтобы вернуться на старт.



Поиск

Это действие нужно, чтобы собирать жетоны, которые в конце игры принесут победные очки. Действие поиска можно выполнять, только **если пёсик** игрока стоит **на клетке с местечком для копания**. Игрок берёт **любой жетон** из кучки, рядом с которой стоит пёсик, и переворачивает его лицом вверх. В зависимости от того, какой жетон открылся, игрок делает следующее:



Находка (жетоны с зелёным фоном)

Игрок кладёт этот жетон **рядом с собой лицом вверх**.

Важно: за один ход игрок может собрать **не более 3 находок!**
До этого можно выполнять поиск сколько угодно.

Если в течение хода игрок собрал 3 находки, он больше искать не может и **должен** начать бег к старту.

Каждая находка приносит столько очков, сколько предметов на ней изображено.



Команда (жетоны с голубым фоном)

Игрок **обязан выполнить условие** команды, после чего положить этот жетон **рядом с собой лицом вверх**. (Подробное описание команд см. на обороте правил.)
Отказаться от выполнения команды **нельзя**, но проявлять актёрское мастерство или нет — личный выбор игрока.

В свой ход игрок может выполнить **любое количество** команд, ограничений нет.

Каждый жетон команды приносит 1 очко.

Подсказка: чем дальше местечко от старта, тем ценнее находки в нём.

КОНЕЦ ХОДА ИГРОКА

Ход игрока **мгновенно** заканчивается, как только его пёсик вернулся на старт или когда закончилось время. Затем игрок оставляет рядом с собой **все жетоны команд**, которые выполнил в этот ход, и переворачивает их **лицом вниз**. Теперь проверьте, как завершился ход игрока.

Время закончилось и пёсик не успел вернуться на старт?

Тогда игрок:

- 1** Оставляет рядом собой только **1 любую** из собранных в этот ход находок и переворачивает её **лицом вниз**.
- 2** Замешивает остальные находки, которые собрал в этот ход (если такие есть), в местечки на поле. Для этого он переворачивает находки **лицом вниз**, кладёт в соответствующие кучки и перемешивает каждую по отдельности.
- 3** Ставит пёсика на старт и передаёт ход игроку слева.

Пёсик вернулся на старт и время ещё не кончилось?

Тогда игрок:

- 1** Оставляет рядом с собой **все** находки, которые собрал в этот ход, и переворачивает их **лицом вниз**.
- 2** Оставляет пёсика на старте и передаёт ход игроку слева.



*Игрок, которому достался жетон команды «Апорт!», переворачивает его **лицом вниз**. Он принесёт этому игроку **1 очко** в конце игры.*



ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

Ход Зои, она переворачивает песочные часы — минута пошла!

- 1** Зоя бросает кубик — выпало 4. Она передвигает пёсика на 4 клетки, и он останавливается на клетке с местечком для копания — у горы песка.
 - 2** Зоя решает начать поиск: берёт один жетон из кучки и переворачивает его — это находка! Зоя кладёт её рядом с собой лицом вверх.
 - 3** Зоя решает продолжить поиск: берёт и переворачивает ещё жетон — это команда «Голос!». Она дважды гавкает, тем самым выполняя условие команды, и кладёт этот жетон рядом с собой лицом вверх.
 - 4** У Зои ещё есть время — она решает бросить кубик и довести пёсика до куста. Выпало 3 — она передвигает пёсика на 2 клетки, теперь он на клетке с кустом.
 - 5** Зоя начинает поиск: переворачивает жетон — это находка! Зоя кладёт её рядом с собой лицом вверх.
 - 6** Зоя решает начать бег к старту и кидает кубик — выпало 2. Она передвигает пёсика на 2 клетки к старту. Бросает ещё раз — выпало 4. Ура! Пёсик возвращается на старт, и время ещё не кончилось.
- Зоя оставляет рядом с собой все собранные в этот ход жетоны и переворачивает их лицом вниз, затем передаёт ход.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если перед началом хода игрока **все** местечки пусты (на них нет ни одного жетона), игра заканчивается и начинается подсчёт очков. Игроки переворачивают все свои жетоны лицом вверх и подсчитывают очки: у кого их больше — тот и победил! Если у игроков одинаковое количество очков — побеждает тот, у кого больше жетонов команд. Если и в этом случае равенство сохраняется, они побеждают вместе.

Создатели игры:

Авторы игры: Лукьянова Валерия, Прошин Борис

Художники: студия «Новый иллюстратор»,
Жарова Екатерина и Катеринич Анастасия

Развитие игры: Нешитова Анна, Журавлёв Юрий

Продюсер и редактор: Чикулаева Валентина

Арт-директор: Дребас Ольга

Дизайн и вёрстка: Самухина Екатерина

Корректор: Португалова Ольга

Директор издательского департамента: Киселев Александр

Игру тестировали: Ворноскова Елена, Бережков Егор,
Виннер Андрей, Кузнецова Марина, Прутула Сергей,
Чистяков Матвей, Журавлёв Юрий и другие.

Авторы игры выражают особую благодарность своей команде:
Юлии Лукьяновой, Лизе Медковой и Саше Рыбкину!

ЖЕТОНЫ КОМАНДЫ

Каждый жетон команды приносит 1 очко.



Апорт! – подбросьте этот жетон над центром стола. Он достанется тому, кто первым накроет его рукой.

Если два игрока одновременно накрыли жетон руками, он достаётся младшему из них, если упал на пол – подбросьте его ещё раз.



Копай! – обеими руками изобразите, будто раскапываете землю.



Отряхнись! – помотайте головой, будто отряхиваетесь.



Нюх-нюх! – сделайте вид, будто что-то учуяли, и вдохните 2 раза подряд (принюхайтесь).



Дай десять! – обеими ладонками хлопните по ладошкам любого другого игрока.



Дай пять! – одной ладошкой хлопните по ладошке любого другого игрока.



Служить! – повторите позу сидящей собаки, как на жетоне.



Лапу! – пожмите руку любому другому игроку.



Чешись! – почесайте себя рукой за ухом.



Рычи! – зарычите: «Р-р-р!»



Вой! – завойте: «Ау-у-у!»



Голос! – гавкните 2 раза: «Гав-гав!»

ЖЕТОНЫ НАХОДОК



Канатики
2 очка



Косточки
3 очка



Мячики
4 очка