

Правила игры СПЯЩИЕ ПРИНЦЕССЫ



5+



2-5
ИГРОКОВ



15-20
МИН.

ВНИМАНИЕ! Правила
предназначены для чтения
взрослыми.



Наконец-то каникулы! Все принцессы съехались на лето в уютный загородный замок.

Для крепких и сладких снов каждая принцесса привезла с собой комплект из любимых матрасов. Но коварная ведьма пробралась в замок и перепутала их, а некоторые заколдовала до неузнаваемости! Теперь, только погаснет свет, принцессы всю ночь скачут по кроватям и никак не угомонятся. Вашей команде заботливых воспитателей предстоит навести порядок и вернуть все матрасы их владелицам. Призывайте волшебных помощников, используйте волшебное зеркальце или своё чувство осязания, чтобы убаюкать озорных принцесс и погрузить их в глубокий сон.

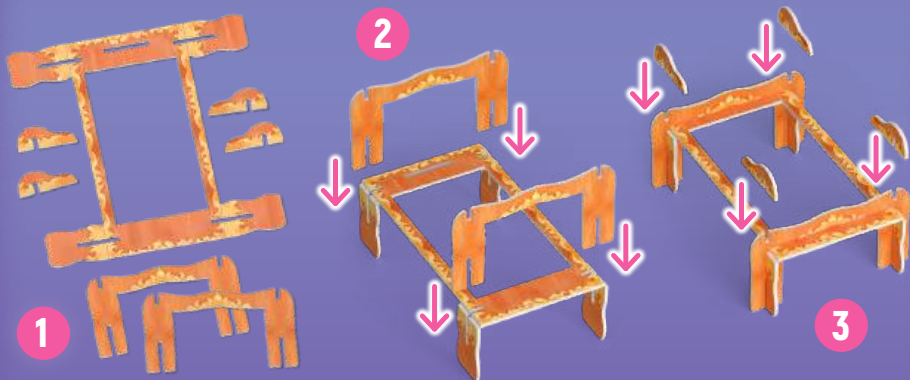


ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы и игроки — одна команда воспитателей. Вы будете на ощупь определять, какие матрасы лежат на кроватях. Ваша общая цель — разложить все матрасы по кроватям так, чтобы у каждой принцессы оказались только её матрасы. Тогда непоседы сладко заснут. В конце игры проверьте результат вашей общей работы: чем больше принцесс вы сможете убаюкать, тем лучше!



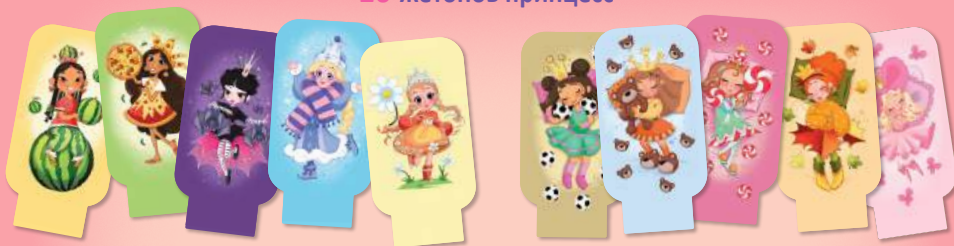
Внимание! Перед вашей первой игрой соберите кровати, как показано на рисунках:



Обратите внимание, что одна из кроватей в составе игры — запасная. Не собирайте её сразу, оставьте детали кровати в рамке, на случай, если она вам понадобится. Однако **не забудьте** вынуть из дополнительной рамки жетоны принцесс!

СОСТАВ ИГРЫ

10 жетонов принцесс



Озорная принцесса на лицевой стороне

Спящая принцесса на обратной стороне

30 карточек матрасов (по 3 для каждой принцессы)



60 числовых карточек помощников

(по 6 карточек с числами от 1 до 10)



1 волшебное
зеркальце



5 кроватей



1 карточка
ведьмы



5 карточек
одеял-невидимок

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОТ 5 ЛЕТ

- 1 Поставьте на стол в ряд **4 кровати**. Выберите **четырёх принцесс**, которые будут участвовать в игре. Вставьте их жетоны вертикально в прорези в изголовьях кроватей озорной стороной к игрокам.

Для вашей первой игры мы рекомендуем выбрать принцесс с максимально непохожими друг на друга узорами на матрасах, например:



принцессу
Пиццы



принцессу
**Летучих
мышей**



принцессу
Шарфов



принцессу
Ромашек

- 2 Возьмите по **2 матраса** каждой принцессы, одному гладкому и одному с объёмным рисунком, — всего **8 матрасов**.

Дайте всем игрокам посмотреть и пощупать каждый матрас примерно в течение минуты. После этого перемешайте матрасы лицом вниз и положите по **2 матраса** на каждую кровать, не подсматривая и не пытаясь нащупать, что это за матрасы. Лишние карточки матрасов уберите в коробку.

У каждой принцессы есть два матраса. На один из них нанесён **объёмный рисунок** — такие матрасы можно узнать не только по **рисунку**, но и **на ощупь**. А второй матрас гладкий — он заколдован! Только **посмотрев** на него с помощью зеркальца, можно понять, какой принцессе он принадлежит.



1



6



5



- 3 Возьмите **36 карточек помощников со значениями от 1 до 6** и все карточки **одеял-невидимок** и перемешайте их вместе лицом вниз — это будет игровая колода. Раздайте каждому игроку по **5 карточек** из игровой колоды. Вы можете смотреть на свои карточки, но не показывайте их лицевые стороны другим игрокам.
- 4 Откройте ещё **5 карточек** из колоды и выложите их лицом вверх в ряд в центр стола.
- 5 Замешайте **карточку ведьмы** к оставшейся игровой колоде и положите её лицом вниз рядом с открытыми карточками. Оставьте место для стопки сброса.
- 6 Положите **волшебное зеркальце** рядом с колодой. Все оставшиеся компоненты уберите в коробку.



Пример подготовки к игре втроем

ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится самый юный участник. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить **одно** из следующих действий:



Заменить 1 или 2 карточки в руке

или

Разыграть 3 или больше карточек, чтобы проверить матрас



ЗАМЕНИТЬ 1 ИЛИ 2 КАРТОЧКИ В РУКЕ

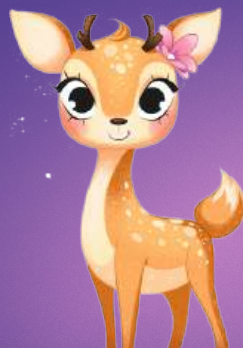
Возьмите 1 или 2 карточки из ряда со стола и выложите столько же карточек из руки в ряд. Так вы можете поменять свои карточки, чтобы собрать подходящую комбинацию.



РАЗЫГРАТЬ 3 ИЛИ БОЛЬШЕ КАРТОЧЕК, ЧТОБЫ ПРОВЕРИТЬ МАТРАС

Это действие позволяет вам проверить нижний матрас на любой кровати. Выложите перед собой **3 или более карточек с одинаковыми значениями.**

Например:



С помощью одеяла-невидимки значение на карточке помощников можно уменьшить. Если у вас есть карточка одеяла-невидимки, вы можете накрыть ею сколько угодно помощников на **одной** из разыгранных карточек, чтобы получить нужное значение.

Например, карточка **6** может превратиться в карточку **5**, если 1 белочку на ней закрыть одеялом-невидимкой.



ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛЬЦЕ

Кому принадлежит заколдованный (гладкий) матрас, можно узнать только с помощью волшебного зеркала! Если на ощупь вы определили, что проверяемый матрас заколдован, сразу же воспользуйтесь зеркальцем, чтобы заглянуть под низ этой кровати.



БОНУС ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВСЕХ ПОМОЩНИКОВ

Если в свой ход вы разыграли **все 5 карточек** из руки, дополнительно проверьте на ощупь ещё один любой матрас!



Если вы сумели определить, чей матрас лежит на кровати, вы можете переложить его поверх матрасов на кровати с подходящей принцессой. Для этого аккуратно приподнимите карточки у края кровати, толкнув их вверх через вырез в раме, вытащите нижнюю карточку, а остальные опустите обратно на кровать. **Не смотрите** на лицевую сторону матраса и не показывайте её другим игрокам, а сам матрас кладите на подходящую кровать лицом вниз. Вы сможете проверить матрасы, когда будете убаюкивать принцесс (см. «Конец игры» на стр. 9).



ВАЖНО: постарайтесь запоминать, сколько матрасов находится на каждой кровати, — брать матрасы с кровати и пересчитывать их в ходе игры нельзя!

Если детям тяжело держать карточки помощников в руках, их можно положить на стол лицом вверх. При необходимости помогайте детям рассуждать и принимать решения.



Пример



Катя разыграла карточки 3, 3 и 5 с одеялом-невидимкой, накрыв им двух помощников, а затем пощупала нижний матрас на кровати принцессы Шарфов. Она не смогла нащупать узор — матрас оказался заколдованным! Чтобы понять, что это за матрас, она сразу же использует волшебное зеркальце и, узнав, что это матрас принцессы Летучих мышей, перекладывает его лицом вниз наверх её кровати.

В конце своего хода доберите карточки так, чтобы у вас в руке их снова стало 5. Карточки можно брать из открытых на столе или из игровой колоды (в любом сочетании). Дополните карточки на столе до 5, если нужно.



Осторожно, ведьма! Как только из игровой колоды появляется карточка ведьмы, отложите её в сторону.

Если вы ещё не успели добрать до 5 карточек в руку, сделайте это, а затем примените эффект ведьмы.

Ведьма переполошила всех помощников — соберите карточки у всех игроков, перемешайте их и снова раздайте всем игрокам по 5 карточек.

Когда в игровой колоде закончатся карточки, добирайте карточки только из открытых на столе. Когда в свой ход игрок не сможет дополнить руку до 5 карточек, игра подходит к концу.

ДАЛЕЕ ХОД ПЕРЕХОДИТ К СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.

КОНЕЦ ИГРЫ

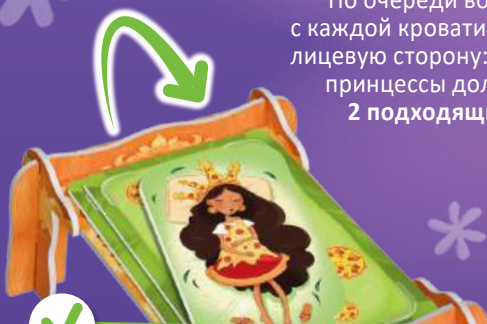
Если в конце своего хода игрок не может дополнить руку до 5 карточек (потому что игровая колода закончилась и на столе недостаточно открытых карточек), игра подходит к концу. Все игроки делают ещё по одному ходу.

Если в свой *последний ход* игрок не может разыграть карточки, он пропускает ход.

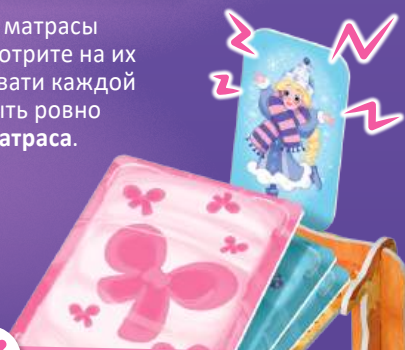
Когда все игроки сделали по последнему ходу, настает **пора убаюкивать принцесс**. Вы также можете закончить игру раньше, если считаете, что вам удалось разложить все матрасы по кроватям своих владелиц.

ПОРА УБАЮКИВАТЬ ПРИНЦЕСС!

По очереди возьмите матрасы с каждой кровати и посмотрите на их лицевую сторону: на кровати каждой принцессы должно быть ровно **2 подходящих ей матраса**.



Если матрасов действительно **два** и они оба **правильные** — уложите принцессу спать: положите матрасы лицевой стороной вверх на кровать, а поверх них положите жетон принцессы спящей стороной вверх. **Ура, эта принцесса сладко спит!**



Если матрасов **не два** и/или какой-либо из них оказался **неправильным** — вы ошиблись, и **принцесса окончательно раскапризничалась, теперь её не убаюкать до самого утра!** Уберите жетон принцессы в коробку.

СКОЛЬКО ПРИНЦЕСС ВАМ УДАЛОСЬ УЛОЖИТЬ СПАТЬ?



0 ПРИНЦЕСС

Невыспавшиеся принцессы теперь будут капризничать весь день! Давайте попробуем уложить их спать ещё раз после обеда!

1 ПРИНЦЕССА

Не всем принцессам удалось уснуть. Попробуйте ещё раз!

2 ПРИНЦЕССЫ

Хорошо, но в следующий раз постарайтесь убаюкать больше принцесс.

3 ПРИНЦЕССЫ

Отлично! Большинство принцесс уснули!

4 ПРИНЦЕССЫ

Прекрасно! Все принцессы сладко спят! Получится ли повторить этот результат?

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОТ 6-7 ЛЕТ

Если вы играете с детьми, которые уже умеют считать до десяти и складывать, вы можете использовать все карточки помощников, больше матрасов и играть по более сложным правилам. Цель игры остаётся прежней — вам надо уложить всех принцесс спать.

Следуйте правилам, описанным выше, со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Поставьте на стол в ряд **4 кровати**. Выберите **любых четырёх принцесс**, которые будут участвовать в игре, и вставьте их в прорези в изголовьях кроватей озорной стороной к игрокам.
- 2 Возьмите по **3 матраса** каждой принцессы (2 матраса с объёмным рисунком и 1 гладкий) — всего **12 матрасов**.
Перемешайте матрасы лицом вниз и положите по **3 матраса** на каждую кровать, не подсматривая и не пытаясь нащупать, что это за матрасы.
- 3 Возьмите **все карточки помощников** и **одеял-невидимок** и перемешайте их вместе лицом вниз. Раздайте каждому игроку по **5 карточек**. Вы можете смотреть на свои карточки, но не показывать их другим игрокам.
- 4 Выложите **5 карточек** из колоды в центр стола лицом вверх.
- 5 Замешайте **карточку ведьмы** в оставшуюся игровую колоду и положите её лицом вниз рядом с открытыми карточками. Оставьте место для стопки сброса.
- 6 Положите **волшебное зеркальце** рядом с колодой.

ХОД ИГРЫ

В ходе игры вам нужно также собрать комбинацию из трёх или более одинаковых значений, чтобы пощупать нижний матрас, однако теперь у вас есть ещё один способ разыгрывать карточки — сложение.

Сложите значения двух или трёх карточек помощников, чтобы получить нужную сумму.





Например, 2 и 4 превращаются в 6.



$3 + 3 = 6$.



И $1 + 1 + 4$ тоже равны 6!

ВАЖНО: вы можете использовать одеяло-невидимку и сложение в один ход, но накрыть одеялом карточку, которую вы используете для сложения, нельзя (см. пример на стр. 12).

ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛЬЦЕ

В этом режиме игры пользуйтесь зеркальцем только в том случае, если в свой ход вы применили сложение. При этом зеркальце используется **в дополнение** к обычной проверке матраса на ощупь, **до или после** неё. В этом режиме игры с помощью зеркальца можно проверить любой матрас, необязательно заколдованный. Однако если при проверке матраса на ощупь вы определили, что он заколдован, но в свой ход не использовали сложение, запомните, на какой кровати лежит матрас, чтобы проверить его с помощью зеркальца позже.

В конце игры на кроватях каждой принцессы должно быть **по три подходящих ей** матраса. Проверьте, как хорошо вы справились, по таблице на стр. 9.



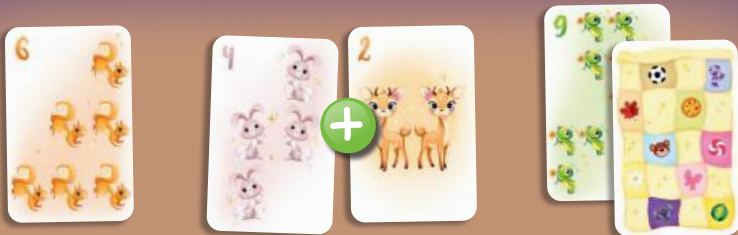
Внимание! Чтобы все компоненты уместились в коробку в собранном виде, вы можете расположить их так, как изображено на рисунке.



Авторы игры: Александр Пешков и Екатерина Плужникова
Иллюстратор: Елизавета Посполит
Менеджеры проекта: Анастасия Губанова, Мария Кравченко
Корректор: Маргарита Наташина
Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Дизайн и вёрстка: Анна Медведева, Артур Бурлаков
Директор издательского департамента: Александр Киселёв
Руководитель тестирования: Елена Ворноскова
Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин
Технологи: Кристина Балакирова, Алёна Александрова, Иван Суховой, Сергей Пузиков
Международное продвижение: Кристина Кирпикова

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРП №16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

Пример



Саша разыгрывает сразу все свои карточки: 6, 4 + 2 и 9 с одеялом-невидимкой, которое закрывает 3 помощников. Вот это ход!

Сначала Саша решает потрогать нижний матрас на кровати принцессы Арбузов **1**. Заколдованный матрас!

Поскольку Саша в свой ход использовал сложение, он может сразу же проверить его с помощью зеркала **2** — это матрас с мишками! Саша перекладывает его наверх кровати принцессы Плюшевых мишек.

Так как он использовал в свой ход все 5 карточек из руки, Саша также получает бонус — возможность проверить на ощупь ещё один матрас. Он решает пощупать матрас на кровати принцессы Плюшевых мишек **3**: ещё один заколдованный матрас! Но Саша уже воспользовался зеркальцем. Ему приходится оставить матрас на месте, чтобы его мог проверить следующий игрок, который применит в свой ход сложение.



Лицензировано с разрешения Red Cat Games © 2025
Все права защищены.