

ИГРОТЕКА



СКАЗКИ

А. С. Пушкина

ПРАВИЛА
ИГРЫ



ИГРОКА



МИНУТ

6+

ВОЗРАСТ

ЛЕГЕНДА

Тёплым вечером кибитка катилась по дороге. Молодой лицеист Александр Пушкин задумчиво глядел по сторонам: поля раскинулись перед ним, словно огромное лоскутное одеяло, сшитое из красок, запахов и звуков, — и казалось, каждый лоскут хранил свою историю.

Пушкин вспомнил, как в детстве слушал чудесные сказки, которые рассказывала ему няня, укрывая пёстрым одеялом. Это были удивительные истории о царевне и богатырях, о золотой рыбке и жадной старухе, о волшебном петушке и Шамаханской царице...

Станьте спутниками и помощниками любимого поэта! Отправляйтесь в путешествие по чудесному полю, где каждый лоскут — это мир одной из сказок.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В увлекательной игровой форме дети и взрослые знакомятся с героями и артефактами сказок Александра Сергеевича Пушкина. Игроки также получают представление о местах, где жили те или иные герои, из каких сказок они родом.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

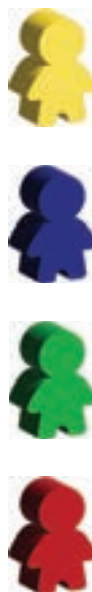
Игроку нужно быстрее других вернуть семь персонажей/предметов в их места обитания — лоскутки-локации на игровом поле, сказочном одеяле.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле — 1 шт.



Фигурки — 4 шт.



Карточки персонажей/предметов — 36 шт.



Лицевая сторона
карточки (название
сказки и персонаж/
предмет)



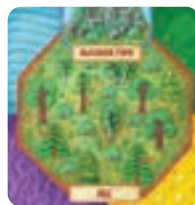
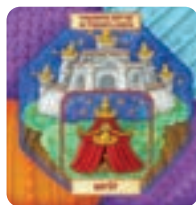
Обратная сторона
карточки (получаемое
преимущество
и цитата)

Описание преимуществ смотрите в конце правил.

- 1 Положите игровое поле в центр стола. Рассмотрите все лоскутки-локации, чтобы потом вам было легче ориентироваться на поле.



**Маленькие
лоскутки-локации**



Большие лоскутки-локации

- 2 Выберите фигурку и поставьте на стартовый зелёный квадратик, до которого вам проще всего дотянуться.
- 3 Раздайте каждому игроку по три карточки. Игроки могут выложить их перед собой картинкой вверх, смотреть обратную сторону нельзя.
- 4 Стопку с оставшимися карточками положите в центр стола стороной с рисунком одеяла вниз. Смотрите рисунок на с. 5.
- 5 Определить первого игрока можно с помощью жеребьёвки, считалочки или другим способом.

ХОД ИГРЫ

Изучите выпавшие вам карточки и решите, с какими лоскутками-локациями на поле их соотнести. Выбранные локации должны соответствовать сказке. Вы сможете проверить себя по цитате на обороте. За ход можно сделать до трёх перемещений, а каждая верно соотнесённая карточка даёт дополнительные преимущества в дальнейшем.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Каждый игрок может переместить свою фигурку на три клетки поля за один ход.

Каждое пересечение границ между клетками поля (квадратами разных цветов и лоскутками-локациями) равно одному перемещению. Игроки могут перемещать фигурки в любом направлении, но не по диагонали.

Игрок может остановиться на любой клетке поля, чтобы в следующий ход продолжить движение к нужной локации (если за один ход дойти не удалось).

Например, у игрока карточка «Три девицы». Он решает идти к локации «Под окном». За один ход он дойти не сможет, поэтому он остановится на фиолетовом квадратике, а за второй ход доберётся до локации «Под окном».



ВАЖНО: каждое перемещение с использованием преимущества равняется одному перемещению и не может быть использовано более одного раза за ход игрока.

ПРОВЕРКА ЛОКАЦИИ

- Если игрок переместил свою фигурку на нужный лоскуток-локацию на игровом поле для проверки одной из своих карточек, он сообщает об этом, переворачивает карточку и зачитывает фрагмент из сказки для проверки. Выбранная локация должна упоминаться в цитате.

Например, карточку «Три девицы под окном Пряли поздно вечерком».



ВАЖНО: проверка карточек не считается перемещением. За один ход игрок может успешно/безуспешно проверить до трёх своих карточек, если ему удастся соотнести их с нужными локациями.

- Если проверка прошла успешно, то игрок кладёт эту карточку перед собой на стол обратной стороной вверх и тут же



получает преимущество в перемещении, указанное в верхней части карточки.

Преимущество действует до конца игры. Например, вы можете перенести свою фигурку на любой жёлтый квадратик за одно перемещение. Со списком всех преимуществ можно ознакомиться в конце правил.

- Если при проверке игрок ошибся, его карточку нужно положить под общую стопку в центре стола. Если игрок не знает, с какой локацией соотнести свою карточку, он вправе поместить её в низ общей стопки и взять другую сверху. В таком случае на это он тратит одно своё перемещение из трёх.
- Если после проверки карточки у игрока ещё остались перемещения, он может продолжить движение по игровому полю.
- Если игрок уже находится на лоскутке-локации, который, как он считает, является подходящим местом для каких-либо персонажей/предметов с его карточек, он может тут же осуществить проверку, не затрачивая перемещений.

В конце хода игрок подбирает до трёх карточек (карточки, лежащие обратной стороной вверх, не учитываются).

Далее ход передаётся по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков успешно выполняет проверку седьмой карточки персонажей/предметов. Он и становится победителем.

СПИСОК ПРЕИМУЩЕСТВ С УСЛОВНЫМИ ОБОЗНАЧЕНИЯМИ



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись
на жёлтый квадратик



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на оранжевый
квадратик



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на красный
квадратик



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на
фиолетовый квадратик



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на голубой
квадратик



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на зелёный
квадратик



Один раз за игру обменять
одну свою карточку
на карточку соперника



Добирать в конце хода
на одну карточку больше



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись к фишке
другого игрока



Прибавляет одно
перемещение к вашим
трём



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на маленький
лоскуток-локацию



Один раз за свой ход
за одно перемещение
перенестись на большой
лоскуток-локацию

