

ТРИ КОТА

ДЕНЬ: СТРАШИЛОК

Совсем не страшная
настольная игра



ПРАВИЛА ИГРЫ

Котятя празднуют День страшилок: они украсили всё вокруг бумажными паучками и привидениями, оделись в страшные (но не очень) костюмы и все вместе веселятся!

Присоединяйтесь к празднику! Открывайте жетоны, рассматривайте любимых героев мультсериала в праздничных костюмах и постарайтесь сопоставить жетоны с картинками на своих планшетах. Будет страшно... страшно весело!

СОСТАВ ИГРЫ



4 двусторонних планшета игроков



36 жетонов с героями мультсериала «Три кота»



Правила игры

Правила предназначены
для чтения взрослыми

РЕЖИМ «ЛОТО»

ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ?

Открывайте жетоны, рассматривайте героев и старайтесь найти на своём планшете в точности таких же. Ищите совпадения и выкладывайте подходящие жетоны. Тот, кто раньше всех выложит все 9 жетонов на свой планшет, побеждает!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт один планшет с героями и кладёт его перед собой. Лишние планшеты уберите в коробку, они не понадобятся вам в этой партии.
2. **У всех планшетов с героями две стороны: простая и усложнённая** (на усложнённой стороне планшетов изображены бумажные паучки и летучие мышки). Игроки решают, на какой стороне планшетов они хотят играть. Все игроки должны играть либо только на простой стороне, либо только на усложнённой. На простой стороне все герои изображены в рамочках одинаковой формы, а на усложнённой — все рамочки разные. Менять сторону планшета во время игры нельзя.

Совет: Играя на простой стороне, игроки понимают, что им подходят, например, только жетоны с круглыми рамочками, а играя на усложнённой, игрокам придётся быть более внимательными.

3. Перемешайте все жетоны с героями рубашкой вверх и разместите их в центре стола стопками или кучкой так, чтобы всем было удобно дотянуться.
4. Определите, кто будет ходить первым. Это может быть, например, тот, кто последним видел паучка.



ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок берёт из центра стола один случайный жетон и показывает всем, кто нарисован на его лицевой стороне. Теперь все игроки должны посмотреть на свои планшеты. Тот, у кого на планшете есть этот герой, нарисованный на фоне такого же цвета и в рамочке такой же формы, должен назвать этого героя, а также цвет фона или форму рамочки. Этот игрок берёт вытянутый жетон и кладёт его лицевой стороной вверх на такую же картинку на своём планшете. Если ни у кого на планшете нет подходящей картинки, сбросьте вытянутый жетон в коробку. Затем ход переходит к игроку, сидящему слева от игрока, который ходил только что.

ПРИМЕР ХОДА

Аня тянет из стопки в центре стола жетон и показывает всем, кто на нём нарисован: это Карамелька на зелёном фоне! Игроки ищут у себя на планшетах такую же картинку. Наконец Вова находит её у себя и называет: «Карамелька на зелёном фоне!» Он забирает вытянутый жетон и кладёт его на такую же картинку у себя на планшете. Ход переходит к Вове.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра завершается, когда на планшете любого игрока будут верно выложены все девять жетонов. Этот игрок становится победителем! Миу-миу-миу!



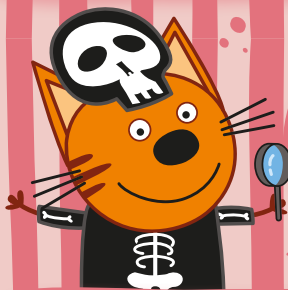
РЕЖИМ «ЗАПОМИНАТЕЛИ»

ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ?

Открывайте жетоны, рассматривайте героев и постарайтесь собрать на своём планшете все 9 жетонов раньше всех! Чтобы победить, внимательно следите за ходом игры, запоминайте, где лежат нужные вам жетоны, а где — те, на которые не стоит тратить свой ход.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по правилам режима «Лото» с одним изменением: выполняя пункт 3, перемешайте все жетоны с героями рубашкой вверх и разложите их на столе в сетку 6 на 6.



Раскладываем жетоны

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок переворачивает один любой жетон, лежащий в центре стола, и показывает всем, кто нарисован на его лицевой стороне. Если на планшете этого игрока есть картинка, совпадающая с вытянутым жетоном, он называет изображённого на нём героя, цвет фона или форму рамочки, забирает жетон себе и кладёт его лицевой стороной вверх на такую же картинку на своём планшете. Если жетон не совпадает с картинками на планшете этого игрока, он кладёт жетон на то место, откуда его взял, рубашкой вверх. Затем ход переходит к игроку, сидящему слева. **Перемешивать жетоны на столе нельзя.**

Совет: В ходе игры постарайтесь подмечать, где какие жетоны лежат, чтобы быстрее найти нужные и верно выложить все жетоны на свой планшет.

ПРИМЕР ХОДА

Оля переворачивает жетон в центре стола и показывает всем, кто на нём нарисован: это Лапочка на красном фоне! У Оли на планшете нет такой картинки, поэтому она возвращает жетон на место рубашкой вверх. Ход переходит к Паше. Паша запомнил, куда Оля положила нужный ему жетон с Лапочкой. Он берёт этот жетон, снова показывает всем, называет изображённого героя и цвет фона и выкладывает на соответствующую картинку на своём планшете. Ход переходит к игроку слева от Паши.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра завершается, когда на планшете любого игрока будут верно выложены все девять жетонов. Этот игрок становится победителем! Миу-миу-миу!



ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ЛЮДЕЙ С ДАЛЬТОНИЗМОМ

Вы можете играть, не обращая внимания на цвета жетонов и руководствуясь только совпадением героев и формой рамок, в которых они изображены.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

На основе народной игры «Лото»

Руководитель проекта: **Артём Шорохов**

Развитие игры: **Сергей Притула**

Выпускающий редактор: **Луиза Кретова**

Менеджер по работе с лицензиаром: **Георгий Войнов**

Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Игру тестировали: **Елена Ворноскова, Матвей**

Чистяков, Егор Бережков, Марина Кузнецова

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Главный редактор: **Валентин Матюша**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**

Корректор: **Наталья Валько**

Креативный директор: **Николай Пегасов**

Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил **1.0**

hobbyworld.ru



Играть интересно



© АО "CTC", 2024