

Сказочный ПАТРУЛЬ

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Юные волшебницы отправляются в приключение! Соберите вместе команду девочек из мультфильма «Сказочный патруль». Только вчетвером подруги принесут вам победные очки!

Состав игры

80 карт персонажей:



16 карт
Алёнки

16 карт
Вари

16 карт
Снежки



16 карт
Маши

16 карт джокеров
(карт со всеми персонажами)

Правила игры

Подготовка к игре

Перетасуйте колоду персонажей и раздайте каждому игроку по 12 карт на руку. Вытяните из колоды ещё 2 карты в открытую (если попался джокер, верните его в колоду и тяните замену) и положите на стол. Если это карты одного персонажа, они кладутся в горизонтальный ряд: слева с меньшим номером, справа с большим. Если это карты разных персонажей, они кладутся друг над другом в разные горизонтальные ряды. Остальные карты уберите в коробку — в этой игре они не участвуют.

Партия продолжается 12 ходов. Каждый ход игроки разыгрывают по одной карте с руки. Когда у игроков не осталось карт на руках, партия заканчивается и игроки определяют победителя.

Ход игры

Каждый игрок выбирает одну карту на руке и кладёт перед собой рубашкой вверх. Когда все сделали это, одновременно раскройте выложенные карты.

Теперь карты разыгрываются в порядке убывания номеров: сначала с наибольшим номером, потом со следующим и так далее до наименьшего. Если у нескольких карт одинаковый номер, то среди них сначала разыгрывается карта Алёнки, потом — Вари, потом — Снежки, потом — Маши, потом — джокер.



Чтобы разыграть карту, добавьте её к картам, уже лежащим на столе. Это делается следующим образом:

Если на столе ещё нет карт этого

персонажа, начните новый горизонтальный ряд. При этом вы должны положить новую карту выше или ниже карты с таким же или ближайшим номером.

Если на столе уже есть карты этого персонажа, добавьте новую карту в тот же ряд:

1) Если номер новой карты ниже, чем у самой левой карты в ряду, присоедините её к этому ряду слева.

Например, вы сыграли карту Алёнки с номером 6, а крайняя левая в ряду Алёнки карта — с номером 10. Ваша карта кладётся слева от неё.



2) Если номер новой карты выше, чем у самой правой карты в ряду, присоедините её к этому ряду справа.

Например, вы сыграли карту Вари с номером 15, а крайняя правая в ряду Вари карта — с номером 10. Ваша карта кладётся справа от неё.



3) Если номер новой карты выше, чем у самой левой карты в ряду, но ниже, чем у самой правой карты в ряду, положите её поверх карты в этом ряду с ближайшим номером. При этом номер карты, на которую вы кладёте новую, не должен быть выше, чем у новой.

Например, вы сыграли карту Алёнки с номером 12, а в ряду Алёнки лежат карты с номерами 7, 10 и 13. Номер 12 выше, чем у разыгрываемой карты. Из оставшихся карт ближе всего к двенадцати карта номер 10. Поэтому ваша карта кладётся поверх «десятки».



Обратите внимание: если в ряду уже лежит карта с таким же номером (это возможно из-за джокеров), карта, которую вы разыгрываете, кладётся поверх неё.

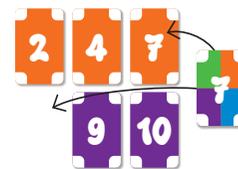
Например, вы сыграли карту Вари с номером 8, а на столе только карты Алёнки с номерами 2, 6 и 10. Ближайший к «восьмёрке» номер — 6 или 10, так что вы кладёте вашу карту выше или ниже «шестёрки» или «десятки». Если бы вместо 10 на столе лежала 11, вы могли бы положить вашу карту только выше или ниже «шестёрки».



Обратите внимание: в каждом ряду должны быть карты только одного персонажа (не считая джокеров).

Если карта, которую вы разыгрываете, — джокер, вы должны выбрать одного из персонажей, чьи карты уже лежат на столе, и выложить джокер так, как если бы это была карта выбранного персонажа (при этом номер джокера не изменяется). Нельзя выбрать персонажа, чьи карты на столе отсутствуют (то есть нельзя начинать джокером новый горизонтальный ряд).

Например, вы сыграли джокер с номером 7, а на столе лежат карты Алёнки с номерами 2, 4 и 7 и карты Вари с номерами 9, 10.

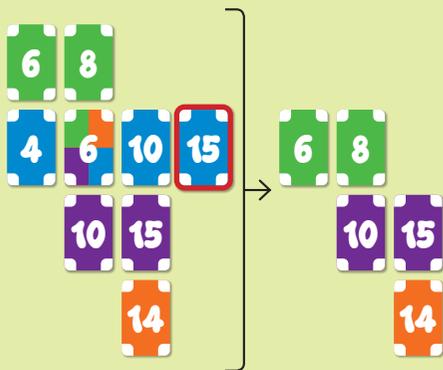


Вы можете сказать, что джокер будет Алёнкой, и положить свою карту поверх «семерки». Либо вы можете сказать, что джокер будет Варей, и положить свою карту слева от «девятки».

Обратите внимание: может получиться так, что в ряду карт остались только джокеры. Если это произошло, то следующая разыгранная карта персонажа, который пока отсутствует на столе, добавляется к «джокерному» ряду — теперь это ряд данного персонажа.

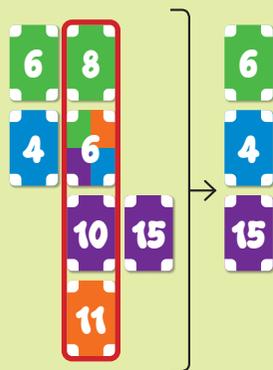
Разыграв карту, проверьте, не появился ли на столе горизонтальный ряд, столбец или стопка из четырёх карт:

Если ваша карта стала четвёртой в горизонтальном ряду (без учёта карт, лежащих под другими), возьмите все карты в этом ряду (в том числе лежащие под другими) и сложите рубашкой вверх на стол перед собой. Это ваши победные очки. После этого сдвиньте оставшиеся на столе ряды так, чтобы горизонтальные ряды сомкнулись (см. пример ниже).

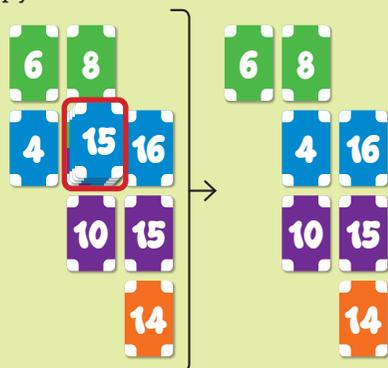


Если ваша карта стала четвёртой в столбце (без учёта карт, лежащих под другими), возьмите все карты в этом столбце (в том числе лежащие

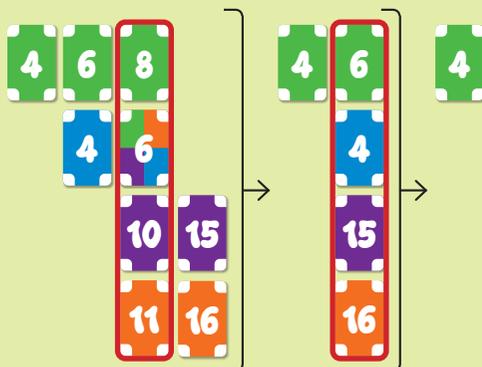
под другими) и сложите в свои победные очки. После этого сдвиньте оставшиеся на столе карты так, чтобы столбцы сомкнулись.



Если ваша карта стала четвёртой в стопке, возьмите все карты в этой стопке и сложите в свои победные очки. После этого сдвиньте оставшиеся на столе карты так, чтобы закрыть «дыру».



Если из-за сдвига карт образовался новый горизонтальный ряд или столбец из четырёх карт, вы тоже забираете его себе!



Когда игрок разыграл свою карту и забрал в победные очки все карты из образовавшихся четвёрок, разыгрывается следующая в порядке очередности карта. Когда каждый игрок разыграл свою карту, начинается новый раунд: все снова выбирают по карте с руки, кладут их перед собой, одновременно открывают и по очереди разыгрывают.

Конец игры

После двенадцатого раунда, когда все карты игроков разыграны, игра заканчивается. Каждый игрок подсчитывает карты в своих победных очках. Тот, у кого больше всех карт, побеждает. При ничьей претенденты делят победу.

УПРОЩЁННЫЙ ВАРИАНТ

Перед началом игры уберите из колоды все джокеры. Поскольку при этом число карт в колоде уменьшится, этот вариант подходит максимум для пятерых игроков.

Создатели игры

Авторы игры: Штефан Клосс и Анна Опшольцер

Развитие игры: Петр Тюленев

Продюсер: Павел Ильин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Беянов, Морфей де Кореллон, Константин Пономарев, Илья Семёнов и другие

Издатель:
ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор:
Анна Давыдова

Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор:
Николай Пегасов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Версия правил 1.0

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



© АО «Цифровое телевидение», 2023

© ООО «НОЛЬ ПЛЮС МЕДИА», 2023



ПРИЛОЖЕНИЕ
МУЛЬТ
ВСЕ ЛЮБИМЫЕ
МУЛЬТИКИ ТУТ!

