

ПРАВИЛА ИГРЫ



Автор Юрий Ямщиков

Прыг-скок! Выше солнышка! Выше неба! Вот почему этих малышей прозвали попрыгунчиками: они обожают прыгать на подушках! Прямо как вы.

На какие подушки прыгнуть? Помогите вашим животным как можно быстрее занять нужные подушки. В каждом раунде своё задание.

В игре есть задания 30 уровней сложности. Одни задания будут постепенно выходить из игры, а другие открываться. В новой игре прогресс можно сохранить: чем больше партий вы сыграете, тем интереснее и сложнее уровни пройдёте.

Одновременная игра на разных уровнях сложности даёт возможность играть на равных детям разных возрастов и их родителям.

В игре несколько режимов.

- **БАЗОВЫЙ**: для игроков одного возраста
- **ДОГОНЯЛКИ**: для игроков разных возрастов
- **СОЛО**: для одного игрока

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Накройте вашими карточками как можно больше подходящих карточек с подушками, лежащих на игровом поле. Выбирайте только те подушки, которые соответствуют условию на вашей карточке задания.

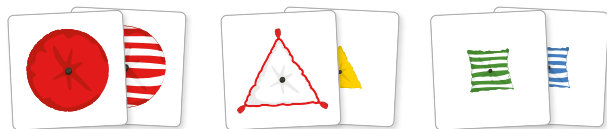
Тот, кто был быстрее и внимательнее в этом раунде, перейдёт к новому более сложному заданию, остальные продолжат играть на текущем уровне сложности. У них появится шанс опередить лидера.

СОСТАВ ИГРЫ

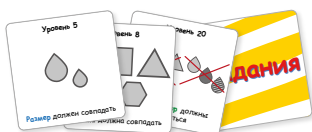
- ✳ Карточки игроков - 120 шт.
(6 наборов по 20 карточек, с изображениями каждого из животных)



- ✳ Двусторонние карточки подушек - 60 шт.



- ✳ Карточки заданий - 30 шт.
(сложность заданий на карточках возрастает от 1 до 30, ни одно задание не повторяется)



- ✳ 6 жетонов игроков

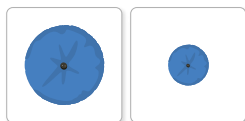


ПТОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ ПОДУШЕК

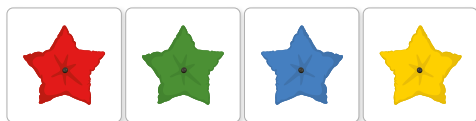
- ☉ Подушки бывают 5 разных форм: круглые, треугольные, квадратные, шестиугольные, в форме звезды.



- ☉ Подушки бывают 2 размеров: большие и маленькие.



- ☉ Подушки бывают 4 разных цветов.



- ☉ Подушки бывают с 3 разными узорами: сплошная заливка, в полоску, с окантовкой по краю и кисточками.



ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ ЗАДАНИЙ

На каждой карточке отмечен уровень сложности от 1 до 30, а также 1 или 2 условия, которые должны выполнять игроки при поиске подушек.

Размер



Размер подушек на карточке игрока и на карточке поля должен совпадать.



Размер подушек на карточке игрока и на карточке поля должен различаться.

Цвет



Цвет подушек на карточке игрока и на карточке поля должен совпадать.



Цвет подушек на карточке игрока и на карточке поля должен различаться.

Узор



Узор подушек на карточке игрока и на карточке поля должен совпадать.



Узор подушек на карточке игрока и на карточке поля должен различаться.

Форма



Форма подушек на карточке игрока и на карточке поля должна совпадать.



Форма подушек на карточке игрока и на карточке поля должна различаться.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт себе жетон с понравившимся животным.
2. Затем игроки получают по 20 карточек с выбранными ими животными. Они перемешивают карточки и складывают их перед собой в стопку животными вверх, подушками вниз. Это будут стопки игроков.
3. Карточки подушек перемешиваются и складываются стопкой. Эти карточки двусторонние, поэтому стопка подушек может лежать любой стороной вверх.
4. С верха стопки подушек в центр стола выкладывается определённое число карточек (в зависимости от количества игроков) так, чтобы всем участникам было удобно до них дотянуться. Это будет игровое поле.

Количество выложенных карточек определяется количеством игроков: по 5 на каждого участника + 1 карточка дополнительно.

Количество игроков	2	3	4	5	6
Количество карточек подушек на поле	11	16	21	26	31

5. Игроки открывают карточки заданий и кладут на них свои жетоны в зависимости от выбранного режима игры.

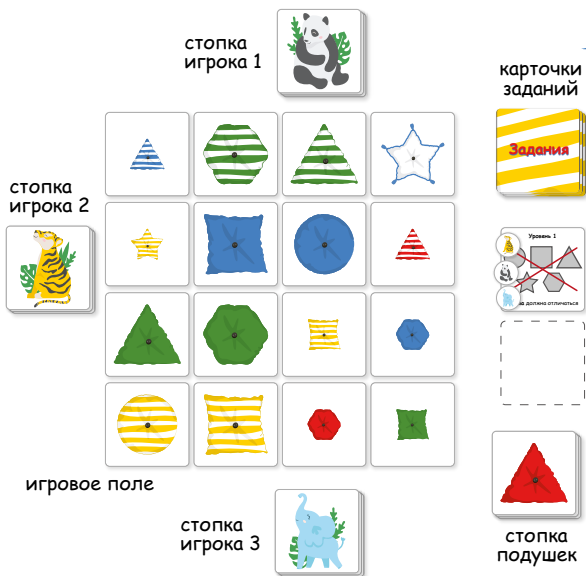
БАЗОВЫЙ: игроки открывают карточку задания с 1 уровнем сложности. Все участники кладут на неё свои жетоны.

ДОГОНЯЛКИ: игроки открывают карточки с уровнями сложности 1, 2, 3, 4, 5. Самый младший участник кладёт свой жетон на карточку с 1 уровнем сложности. Дети до 9 лет прибавляют по 1 уровню за каждый год, на который

они старше. Все игроки старше 9 лет кладут свои жетоны на карточку с 5 уровнем сложности.

Примечание: если вы запомнили или записали, на каком уровне сложности закончили игру в прошлый раз, начните новую партию на том же уровне.

Пример стартовой раскладки базового режима на 3 игроков



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов.

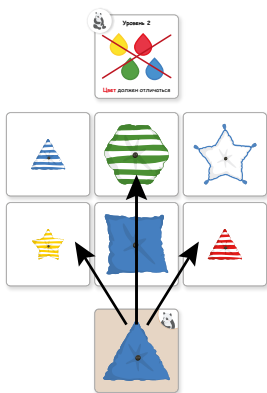
Раунд игры

Перед началом раунда каждый игрок внимательно смотрит на карточку задания, на которой лежит его жетон. В ходе игры он будет выполнять условия именно этой карточки. Условные обозначения и описания заданий смотрите на странице 5.

Как только все игроки готовы, самый старший игрок командует: «Старт!»

Все игроки действуют одновременно, старясь выложить как можно больше своих карточек. Каждый игрок берёт верхнюю карточку из своей стопки в руку и пытается найти на поле подушку, которая отвечает условиям его задания. Когда игрок находит подходящую подушку, то кладет на неё сверху карточку, которую держит в руке.

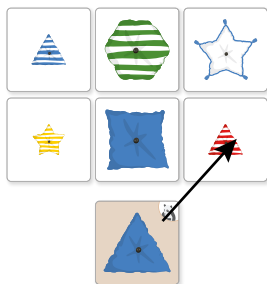
Пример 1



На уровне 2 игрок должен класть свои карточки так, чтобы цвет подушки на его карточке не совпадал с цветом подушек на поле, игнорируя все прочие условия.

Соответственно, синий треугольник может быть выложен на любую не синюю подушку, вне зависимости от их размера, заполнения или формы.

Пример 2



На уровне 27 игрок должен класть свои карточки так, чтобы цвет подушки на его карточке не совпал с цветом подушек на поле, при этом форма подушек должна совпадать.

Соответственно, синий треугольник может быть выложен на не синюю подушку треугольной формы.

Выложенная игроком карточка должна полностью закрывать карточку подушки.



ВАЖНО! Нельзя накрывать своими карточками подушки других игроков.

Если несколько игроков одновременно выкладывают свои карточки на одну подушку, побеждает тот, чья карточка лежит ниже, полностью закрывая карточку подушки на поле. Остальные должны забрать свои карточки.

Пример 3



Игрок 1 выложил свою карточку с пандой раньше, однако его карточка выложена не ровно и потому не будет засчитана. Игрок 2 выложил карточку с тигром позже, но сделал это правильно.

Если игрок, взяв карточку из своей стопки, не находит на игровом столе подходящей карточки с подушкой, он откладывает её в стопку сброса перед собой. Карты из сброса повторно брать в этом раунде нельзя.

После того, как игрок положил карточку, которую держал в руке, на карточку подушки на поле или в свой сброс, он берёт новую карточку из своей стопки и снова ищет подходящую подушку на поле.

Конец раунда

Раунд заканчивается в одном из двух случаев:

- ⊗ *все карты на поле накрыты карточками игроков;*
- ⊗ *у одного из участников закончились карточки в стопке (все карточки или выложены на игровое поле, или лежат в личном сбросе).*

Претендентом на победу в раунде становится тот игрок, который выложил на игровое поле больше карточек, чем его соперники. Другие игроки проверяют, правильно ли он выложил карточки. Если все карточки выложены правильно, игрок побеждает в раунде.

Если несколько игроков правильно выложили одинаковое количество карточек, то все они становятся победителями.

Если хотя бы одна из карточек выложена неправильно, то игрок не может победить в этом раунде. Игроки проверяют, как выложены карточки у следующего претендента на победу. Так повторяется до тех пор, пока все претенденты не окажутся проигравшими или один из них не победит.

стопка
игрока 1



стопка
игрока 2



игровое поле

стопка
игрока 3



карточки
заданий



стопка
подушек

*Панда = 5 карточек
Тигр = 7 карточек
Слон = 4 карточки*

Номинируется на победу Игрок 2 (тигр), так как на поле его карточек больше всего. После проверки он объявляется победителем.

Победитель раунда забирает с поля свои карточки вместе с картами подушек, на которых они лежали. Полученные карточки подушек игрок кладёт стопкой рядом с собой. Это его победные очки.

На место взятых карточек подушек кладутся новые из оставшейся стопки подушек.

Остальные игроки забирают с поля свои карточки, не трогая карточки подушек. Они остаются лежать на игровом поле.

Новый раунд

1. Победитель раунда передвигает свой жетон на карточку задания следующего уровня сложности (на 1 больше, чем текущий). В следующем раунде он будет выполнять условия новой карточки.



В этом раунде одержал победу участник, играющий за тигра. Он двигает свой жетон на карточку следующего уровня.

Примечание: с согласия всех участников проигравший может передвинуть жетон на более простую карточку задания.

2. Игроки складывают все свои карточки обратно в стопки (животными вверх, подушками вниз), как при подготовке к игре, перемешивают их и кладут перед собой.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда заканчивается стопка подушек и невозможно выложить нужное количество карточек подушек на игровое поле.

Победителем игры становится тот, кто получил больше победных очков, то есть карточек подушек, собранных при победах в раундах.

При равенстве очков объявляется ничья.

Игроки могут запомнить или записать, на каком уровне сложности они остановились. Рекомендуем начинать новую игру с этих уровней.

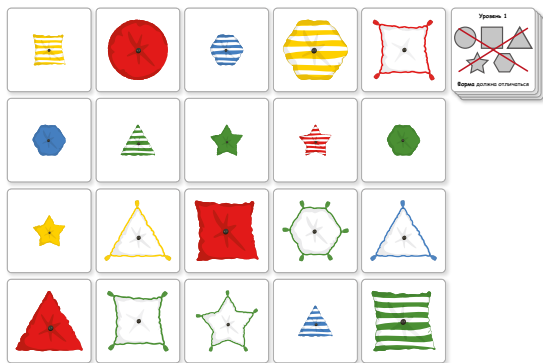
СОЛО-РЕЖИМ (для 1 игрока)

Для соло-режима вам понадобится секундомер.

Подготовка к игре

- Перемешайте карточки подушек и разложите 20 карточек на столе перед собой любой стороной вверх. Это будет игровое поле.
- Выберите приключение желаемой сложности и отложите нужные карточки заданий (смотри «Приключения» на стр.15). Сложите карточки стопкой: сверху задание с наименьшим уровнем сложности и далее по возрастанию. Положите стопку рядом с полем лицом вверх.
- Разделите карточки игроков по стопкам (по 20 карточек с одним животным) и положите перед собой столько стопок, сколько заданий вам предстоит пройти.
- Приготовьте секундомер.

Пример подготовки к Самому простому приключению



игровое поле



стопки игрока

Ход игры

1. Возьмите одну из стопок с карточками игрока и запустите таймер.

2. Выкладываете карточки игрока, выполняя условия верхней карточки заданий. Если карточку игрока невозможно положить, не нарушив условия задания, отложите её в сторону.

4. Как только карточки игрока в стопке закончились, возьмите вторую стопку. Из стопки заданий удалите верхнюю карточку и сразу начните выкладывать карточки игрока из новой стопки, выполняя условия открывшейся карточки заданий.

Вы можете размещать карточки как на незакрытые карточки подушек, так и поверх карточек игрока, выложенных ранее.



игровое поле



стопка сброса



стопки игрока

Игрок закончил выкладывать карточки из стопки с лисой и продолжает игру с новой стопкой.

Подведение итогов

Как только будут выложены или отложены все карточки из последней стопки, остановите секундомер.

Сравните ваш результат со временем в соответствующем приключении и посмотрите, какую из медалей вы завоевали. Запишите ваш результат, чтобы постараться в следующий раз его улучшить.

Приключения

Самое простое приключение

Задания: 1, 2, 3, 4



≤ 1,5 минуты



≤ 4 минуты



≤ 2 минуты



≥ 4 минуты

Опасное происшествие

Задания: 5, 6, 7, 8



≤ 2 минуты



≤ 5 минут



≤ 2,5 минуты



≥ 5 минут

Четверной прыжок

Задания: 15, 16, 17, 18



≤ 2,5 минуты



≤ 6 минут



≤ 3 минуты



≥ 6 минут

Время преодолений

Задания: 9, 10, 11, 12, 13, 14



≤ 4 минуты



≤ 7 минут



≤ 5 минут



≥ 7 минут

Бешеные скачки

Задания: 19, 20, 21, 22, 23, 24



≤ 5 минут



≤ 8,5 минут



≤ 6 минут



≥ 8 минут

Выше неба

Задания: 25, 26, 27, 28, 29, 30



≤ 5,5 минут



≤ 10 минут



≤ 7 минут



≥ 10 минут



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Благодарности

Автор игры благодарит за участие в тестировании Андрея Акимова, Германа Тихомирова, Егора Бакуна, Елену, Ярика и Святлика Ямщиковых, Илью Чуракова, Константина Малыгина, Павла Логвинцева. Особая благодарность Ивану Лашину за ценный и своевременный совет.