

ЧУДО В ПЕРЬЯХ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле
24 карты птиц
Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первый, кто забросит всех своих птиц на дерево, будет объявлен победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле (крону дерева) на стол так, чтобы все могли до него дотянуться. Сложите все карты птицами вверх и перемешайте, после чего раздайте поровну всем игрокам. Каждый игрок кладёт полученные карты перед собой: одной стопкой птицами вверх.

Обратите внимание: на некоторых картах с обеих сторон изображены птицы — они отличаются наличием лапок. Когда в тексте говорится, что карты нужно класть птицами вверх, то это относится к стороне без лапок.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает самый младший участник, от него ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы берёте верхнюю карту из своей стопки, не подглядывая на нижний рисунок, и кладёте на край стола так, чтобы она частично выступала за край. Теперь ваша задача — хлопнуть снизу по выступающему краю карты так, чтобы она подлетела в воздух и приземлилась на крону дерева.



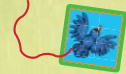
Совет: когда вы кладёте карту на край стола, она не должна выступать слишком сильно — иначе свалится на пол!

Посадка: чтобы птица села на крону дерева, ваша карта после приземления должна:

- оказаться в пределах игрового поля, или
- хотя бы краем касаться игрового поля, или
- хотя бы краем касаться одной из карт птиц, уже совершивших посадку.

Если выполняется хотя бы одно из трёх условий, птица совершила посадку. Если нет — промах!

ПРОМАХ



ПОСАДКА

Промач: если карта не долетела до кроны дерева, положите карту промахнувшейся птицы под низ своей стопки птиц вверх. Если птица совершила посадку, посмотрите, какой стороной лежит ваша карта после приземления на игровое поле.



1. Безопасная посадка: ваша птичка в целости и сохранности укрылась на дереве. Карта остаётся лежать на месте.



2. Гнездо: ваша птичка благополучно укрылась на дереве и принесла потомство. В награду переместите верхнюю карту своей стопки на крону дерева птицей вверх.



3. Жёсткая посадка: ваша птичка коснулась лапками кроны дерева, но так и не смогла сесть на ветку. Возьмите эту карту, а также ещё одну любую карту с кроны дерева (ведь вам нужно больше практиковаться) и положите их под низ своей стопки птицами вверх. Если на дереве нет других птиц, верните только ту карту, которая совершила жёсткую посадку.



4. Кот Барсик: вы случайно забросили в крону дерева кота Барсика, который распугал всех птиц! В качестве штрафа возьмите с дерева **карту с котом, а также все карты того же цвета** и положите их под низ своей стопки птицами вверх. Если на дереве нет других карт того же цвета, возьмите только кота.

Забросив карту и выполнив действие, вы передаёте ход игроку слева.

Примечание: если вы забираете с кроны дерева одну или несколько карт, то подкладываете их под низ своей стопки карт птицами вверх.

КОМЕЦ ИГРЫ

Победителем становится тот, кто первым забросит все свои карты на крону дерева.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Бригитта Покорник

Художник: Феликс Шайнберггер



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией:

Владимир Сергеев

Выпускающий редактор:

Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно