

Стоит на лесной полянке теремок. Он не низок, не высок...
А вот кто в тереме живёт, предстоит решить вам!

В гости к вам придут известные всем мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка, волчок-серый бочок, да не один, а с милой волчицей, мишка косолапый, а ещё котик-тёплый животик и петушок-золотой гребешок. Пригласите в ваш теремок как можно больше персонажей, но следите, чтобы всем хватило места - иначе теремок развалится!

СОСТАВ ИГРЫ

4 двусторонних планшета теремков



Фасад

Комната

27 карточек персонажей



27 фигур персонажей разной формы

• 6 мышек
(1 клетка)



• 4 котика
(3 клетки)



• 1 волчица
(5 клеток)



• 5 лягушек
(2 клетки)



• 3 лисички
(4 клетки)



• 1 волк
(5 клеток)



• 4 зайчика
(3 клетки)



• 2 петушка
(4 клетки)



• 1 медведь
(6 клеток)



8 двусторонних жетонов пристроек



Терраса



Подпол

30 жетонов малинки



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок берёт по 1 теремку и кладёт его перед собой. Поверните все теремки одинаковой стороной вверх: фасадом или комнатой.

Для первой партии рекомендуем использовать сторону с комнатой.

2 Каждый игрок также получает по 2 жетона пристроек (они понадобятся во 2-м и 3-м раундах).

3 Разделите фигуры персонажей по форме и разложите их в центре стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться – это общий запас.

4 Отложите карточки и фигуры котика и петушка (они понадобятся во 2-м и 3-м раундах). Перемешайте карточки остальных персонажей и положите их стопкой лицевой стороной вниз. Оставьте место для стопки сброса.

5 Определите игрока, который начнёт первый раунд: им станет самый младший из участников.

Вы готовы открыть свои теремки для новых жителей!

Особенности игры для 2 и 4 участников см. на последней странице правил.

Пример подготовки для 3 игроков



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В течение нескольких раундов вам предстоит размещать фигуры сказочных персонажей в своих теремках. В свой ход откройте карточку с персонажем, возьмите соответствующую фигуру и разместите её в теремке. Затем решите: открыть ещё одну карточку или остановиться.

Чем меньше свободных клеток останется в теремке, тем больше победных очков (малинок 🍓) вы получите. Но если открытый на карточке персонаж не сможет поместиться в теремок, домик, увы, развалится, и малинки вам не достанется вовсе.

Побеждает игрок, набравший к концу игры больше всего малинки.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 раунда (при четырёх игроках – 4 раунда).

Каждый раунд состоит из трёх шагов.

- 1 Размещение персонажей
- 2 Получение малинки
- 3 Подготовка к следующему раунду (в 1-м и 2-м раундах)

1 Размещение персонажей

На этом шаге, начиная с первого игрока, все игроки делают по одному ходу. В свой ход игрок по одной открывает карточки персонажей из стопки и размещает их фигуры в теремке, пока не решит остановиться.

а) Каждый раз, открывая карточку, игрок берёт фигуру соответствующего персонажа из общего запаса и размещает её в своём теремке. Карточка персонажа откладывается в стопку сброса.



Правила размещения фигур в теремке

 Фигура выкладывается на незанятые клетки теремка.



 Фигуру можно выкладывать любой стороной вверх, горизонтально или вертикально.



 Фигура не должна выходить за пределы теремка, а во 2-м и 3-м раундах – за пределы пристроек.



 Нельзя накладывать фигуры друг на друга. Также нельзя перемещать ранее выложенные фигуры до конца раунда.



Важно: на фасаде теремка верхнее окошко отделено от остальных клеток – в нём может поместиться только фигура мышки. На стороне комнаты клетка на чердаке связана с остальными клетками, и на ней могут разместиться части любых других фигур.



б) Выложив фигуру, игрок решает: открывать ещё одну карточку или нет?

Открыть новую карточку: откройте новую карточку и разместите соответствующую фигуру. Решите, открывать ли следующую карточку.

Но будьте осторожны: если, открыв карточку, вы не сможете разместить фигуру персонажа, увы, ваш теремок ломается, а вы немедленно завершаете ход.

Не открывать новую карточку: ваш ход завершается, следующим ходит сосед слева.

Пример хода

У Юли уже размещены в теремке лягушка и зайчик. Она решает взять ещё одну карточку. К ней пришла лисичка! После размещения лисички в домике остаётся только 1 клетка, и Юля решает закончить свой ход.



Пример разрушения теремка

Ваня уже выложил в теремок волка и мышку. Он решает взять ещё карточку. Ему достался зайчик, которого он не может разместить в теремке. Теремок ломается!



А мне и места-то нет, уши торчат!



2 Получение малинки

После того, как все игроки сделали свой ход, подсчитайте, сколько клеток игрокам удалось закрыть в своих теремках, и распределите малинку по следующим правилам.

- Игрок, закрывший наибольшее количество клеток в своём теремке, побеждает в раунде и получает жетон с 2 малинками. Если таких игроков несколько, все они получают жетоны с 2 малинками.
- Остальные игроки, чьи теремки остались целыми, получают по 1 малинке.
- Игроки, чьи теремки развалились, не получают малинки.



Маша



Петя



Вова

Пример. Маша выложила в теремок лисичку, зайчика и мышку – она закрыла 8 клеточек. Петя выложил в теремок медведя и лягушку – он тоже закрыл 8 клеточек. Вова остановился, разместив в теремке волка, зайчика и лягушку, он закрыл 10 клеточек.

Вова получает 2 малинки, Маша и Петя получают по 1 малинке.

Вариант для опытных игроков. Посмотрите, есть ли среди вас те, кто закрыл ВСЕ клетки теремка. Этот игрок/игроки получают жетон с 3 малинками вместо 2.



3 Подготовка к следующему раунду

- Игроки возвращают фигуры персонажей в общий запас.
- Все карточки персонажей (в том числе из стопки сброса) перемишиваются. Перед началом **2-го раунда** в стопку карточек персонажей замешиваются карточки **котика**, а перед началом **3-го раунда** – карточки **петушка**. Фигуры этих персонажей добавляются в общий запас.
- Каждый игрок добавляет по **одной пристройке** к своему теремку – в теремке теперь больше места для жильцов!

Игрок берёт один из своих жетонов пристройки и кладёт его рядом с теремком, выбирая сторону по своему желанию. Подпол выкладывается снизу теремка, а терраса – сбоку (слева или справа) от теремка. В домике могут быть как два подпола, так и две террасы или подпол и терраса. Жетоны не должны выходить за границы теремка.



- Игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего раунда, начинает новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Сыграв 3 раунда (или 4 при игре вчетвером), игроки подсчитывают полученные ими малинки. Игрок, набравший больше всего малинки, объявляется лучшим строителем теремков! Если несколько игроков претендуют на победу, выигрывает претендент, получивший больше жетонов малинки с изображением 2 ягод. Если ничья сохраняется, все претенденты объявляются победителями.

Вы можете не подсчитывать победные очки и не определять победителя, если играете с малышами. В таком случае предложите детям угостить сказочных персонажей собранной ими малинкой или сложить полученные жетоны вместе, чтобы сварить вкусное малиновое варенье.

ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

При игре вчетвером следуйте всем основным правилам, описанным выше, но играйте 4 раунда. Тогда каждый участник побывает первым игроком раунда. При этом при подготовке к 4-му раунду не добавляйте новых персонажей и не берите новых жетонов пристройки.

ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

При игре вдвоём следуйте всем основным правилам, описанным выше, со следующими изменениями.

 Для 1-го раунда удалите из стопки карточек персонажей 3 карточки мышки, 2 карточки лягушки, 2 карточки зайчика, 1 карточку лисички вместе с их фигурами – они не будут участвовать в игре.

 Для 2-го раунда добавьте в стопку карточек только 2 карточки котика и 2 фигуры котика в общий запас.

 Для 3-го раунда добавьте в стопку карточек только 1 карточку петушка и 1 фигуру петушка в общий запас.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Автор игры: Юрий Давыдов
Художник: Ольга Гумерова