

ПРАВИЛА ИГРЫ

СЮЖЕТ

Одна семья приехала в отпуск в Париж. Помогите детям и их родителям найти путь до достопримечательностей, проката велосипедов и ларька с мороженым.

ДЛЯ КОГО ЭТА ИГРА

Игра понравится детям от трёх лет. Меняйте уровни сложности, чтобы играть в неё было интересно не только малышам, но и взрослым.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте быстрее соперников пять монет, проходя лабиринты на скорость.

ХОД ИГРЫ

1. Положите на стол начальный планшет (с членами семьи) и последний планшет (с развлечениями).

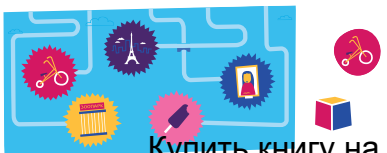
Начальный
планшет



Планшет
с улицами



Последний
планшет



Совместно решите, сколько планшетов с улицами разместить между ними, чтобы сделать игру проще или сложнее.

2. Рядом с лабиринтом положите жетоны с развлечениями (🎮, 🎨, 🚲, 🎭, 🏛️) и монеты (💰), приклейте наклейки на кубик.
3. Любым способом определите ведущего игрока. Он бросает кубик.
 - Если выпал персонаж (👤, 🧑, 🧒, 🧓, 🧔), все игроки должны найти его на начальном планшете, а затем определить, к какой картинке ведёт идущая от него дорожка. Тот, кто первый схватит жетон с правильной картинкой, берёт одну монету.
 - Если выпал символ сдвига (↻), ведущий игрок по своему усмотрению заменяет один или несколько планшетов с улицами или меняет их порядок.
4. Далее следующий по часовой стрелке игрок становится ведущим. Он кидает кубик, и игра продолжается.
5. Победителем считается игрок, который первым соберёт пять монет.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ СЛОЖНЕЕ

- Используйте больше планшетов с улицами.
- Заменяйте планшеты или меняйте их порядок перед каждым броском кубика.
- Введите правило: если игрок взял неправильный жетон, он теряет одну монету.

Author: Martin Nedergaard Andersen
Illustration & Graphic Design Simon Sek

In cooperation with

HELVETIQ
www.helvetiq.com

Купить книгу на сайте krigaviz.ua