

Правила игры

ОХОТА ЗА КОНФЕТАМИ



Сканируйте QR-код
или ищите видеоправила на YouTube:
#охотазаконфетами #космоправила.

ОБ ИГРЕ

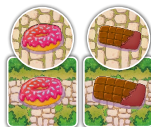
Дети-монстрики очень любят сладости, но добыть их можно только в мире людей. Пока люди празднуют Хеллоуин и ходят в костюмах, у монстриков есть шанс получить угощения и остаться незамеченными! Помогите им проложить путь к сладостям.

«Охота за конфетами» — это кооперативная игра: вы будете принимать решения вместе и победить сможете только благодаря командной работе!

Иногда на пути будут появляться ворчливые старушки: уж они-то точно поймут, что вы — настоящие монстрики, так что постарайтесь не дать им вам помешать!

СОСТАВ

- Игровое поле
- 35 жетонов приключений (28 жетонов дороги, 7 жетонов старушек)
- 4 круглых и 4 квадратных жетона со сладостями
- 2 фишки игроков с подставками
- Правила игры, которые вы держите в руках



ПОДГОТОВКА

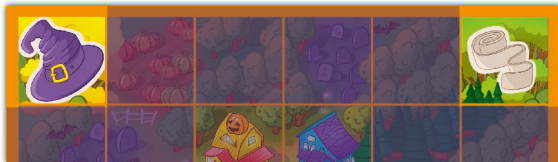
Перед первой партией вставьте фишки игроков в подставки.

- 1 Соберите игровое поле (оно собирается как пазл) и положите его на стол. Выберите цвет домиков, в которых будут лежать конфеты: жёлтый, синий, красный или зелёный. В следующий раз вы сможете выбрать другие домики — это поможет вам разнообразить игру.
- 2 Подготовьте жетоны сладостей (они имеют рубашку с изображением конфет):
 - возьмите 4 квадратных жетона сладостей и положите по одному из них лицевой стороной вниз (не подглядывая) на каждый домик выбранного цвета;
 - переверните все жетоны сладостей лицом вверх и положите их на те же места на поле;
 - положите поверх них круглые жетончики с изображением таких же сладостей.

Важно: размещайте жетончики на поле именно так, как они лежали, когда вы их перевернули. Не нужно поворачивать их, иначе игра станет слишком простой.



- 3** Поставьте фишки монстриков (мумии и ведьмы) на 2 стартовые клетки в углах поля (отмечены бинтами и ведьминской шляпой).



- 4** Подготовьте жетоны приключений (они имеют рубашку, на которой нарисованы тыквовки):



- найдите среди жетонов приключений 3 любых жетона со старушками и уберите их в коробку (4 жетона со старушками останутся в игре);
- перемешайте все оставшиеся жетоны приключений (жетоны дорожек и 4 жетона старушек);
- положите перемешанные жетоны приключений в 1 или 2 стопки рубашкой вверх рядом с игровым полем.

Вы готовы играть!



Играя с детьми постарше, вы можете не убирать жетоны со старушками — так игра будет сложнее.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша общая задача — проложить дорожки от монстриков к сладостям. Главное — успеть сделать это, пока вредные старушки не перекрыли вам все дорожки!



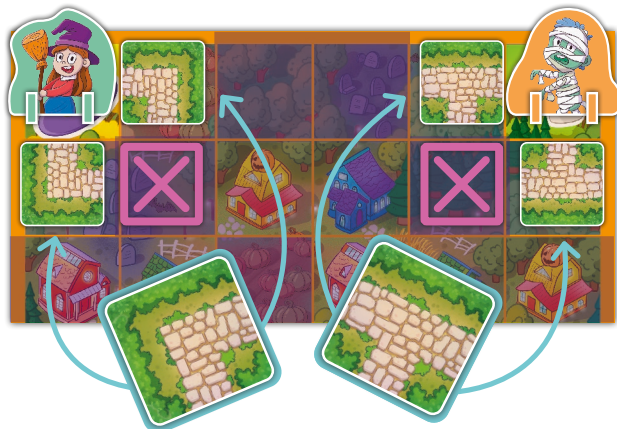
КАК ИГРАТЬ

Каждый ход будете выкладывать на поле жетон приключений и продвигаться всё ближе к сладостям. У всех игроков общая цель: собрать 4 сладости, разбросанные по полю. В игре есть 2 фишки монстриков, и вы играете за обеих персонажей сразу: любой игрок может в свой ход помогать как ведьмочке, так и мумии.

ПЕРВЫЙ ХОД

Первый ход в игре — дело очень ответственное, поэтому про него мы решили рассказать вам отдельно.

- 1 Самый младший игрок берёт верхний жетон приключений из стопки и размещает его на поле так, чтобы дорожка, нарисованная на жетоне, прилегла к клетке с любым монстриком, которого выберет игрок (неважно, положите вы жетон слева, справа или снизу, главное — чтобы одна из сторон дорожки касалась клетки монстрика). Класть жетон так, чтобы он касался клетки с монстриком только уголком, нельзя!



Если вам попался жетон старушки в самом первом ходу, вы всё равно должны его разместить около клетки с монстриком. Эта клетка теперь заблокирована: от жетона старушки и через него нельзя строить дорожки, только в обход! Следующий игрок в этом случае тоже делает свой ход по правилам первого хода.

Важно: эти правила стоит использовать в каждом случае, когда вы начинаете дорожку от стартовой клетки любого из монстриков (даже если это не первый ход в игре).

- 2 Ход передаётся следующему игроку, сидящему по часовой стрелке. Далее сыграйте по правилам, описанным ниже.



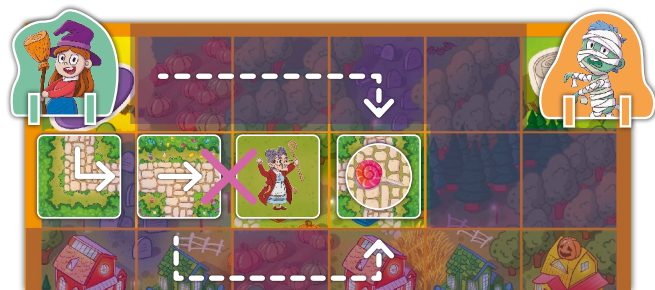
ХОДЫ ИГРОКОВ

- 1 В свой ход возьмите верхний жетон приключений из стопки, переверните его лицом вверх и положите его на одну из клеток поля.

Если жетон, который вы открыли, — это жетон с изображением дорожки, то вы можете:

- продолжить любую уже существующую дорожку. Как это сделать, написано ниже, в пункте «Правила прокладывания дорожек»;
- начать новую дорожку. Новая дорожка может идти только от стартовой клетки монстрика (так, как описано в правилах первого хода). Вести новую дорожку из любого места поля или от сладости нельзя!

Если жетон, который вы открыли, — это жетон с изображением старушки, то его тоже нужно выложить так, чтобы продолжить любую уже существующую дорожку, но после этого дорожка считается заблокированной: её нельзя продолжать. Придётся искать дорогу к сладостям в обход!



Алиса выкладывала дорожку к конфете, но путь преградила старушка! Теперь пройти по этой клетке нельзя. Алиса может проложить дорожки в обход — они отмечены пунктиром.

- 2 После того как выложите жетон, передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

ПРАВИЛА ПРОКЛАДЫВАНИЯ ДОРОЖЕК



Самое главное правило:
после того как вы положили жетончик на поле, его уже нельзя ни поворачивать, ни перемещать!

ЧТО МОЖНО И НУЖНО ДЕЛАТЬ

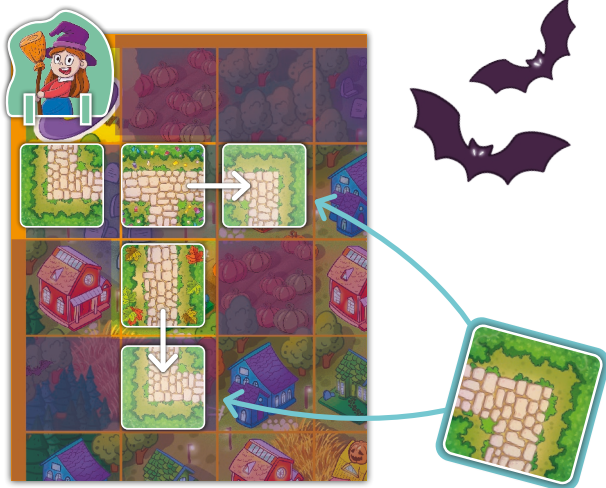
- 1 Новый жетон дорожки должен стыковаться с тем, который вы хотите продолжить.



Можно:
дорожка
продолжается

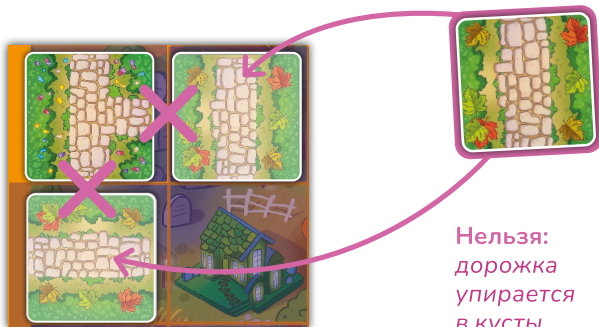
- 2 Можете повернуть жетон в любую сторону перед тем, как его положить. Вы можете советоваться с другими игроками, но итоговое решение должны принять сами.

- 3** Можно строить несколько дорожек к одной сладости.



ЧЕГО ДЕЛАТЬ НЕЛЬЗЯ

- 1** Нельзя строить дорожку так, чтобы какая-либо из её развилок упиралась в кусты.



- 2** Нельзя продолжать дорожку, которая упирается в край поля и не имеет другого пути.



Если на жетоне, который вы выкладываете на поле, есть развилка, то вы можете разместить его так, чтобы одна из дорожек упиралась в край поля.

Но нельзя выложить жетон так, чтобы вся дорожка превратилась в тупик!

- 3** Нельзя строить дорожку от клетки со старушкой или через неё.



Подсказка от монстрика: если вам попался жетон со старушкой, вы можете заблокировать ненужную или не самую полезную дорожку.



КАК ДОБРАТЬСЯ ДО СЛАДОСТЕЙ

Как только вы проложили дорожку от любого из монстриков к сладости, проведите фишку этого монстрика по дорожке и возьмите себе круглый жетон сладости, на которой остановилась фишка.

Теперь от клетки, где стоит фишка, вы можете проложить новую дорожку к другим сладостям!

Помните, что обе фишки монстриков — общие: двигать их может любой игрок в свой ход.



Боря проложил дорожку от ведьмочки к шоколадке. Он ведёт фишку по дорожке и ставит её на жетон с шоколадкой. Следующий игрок в свой ход продолжает дорожку и строит её от фишки ведьмочки. Дорога к пончику построена! Игрок ведёт фишку по дорожке и ставит её на жетон с пончиком.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- Вы собрали 4 сладости. Ура, вы победили! Монстрики наелись сладостей и благодарят вас за отличный праздник.
- Все дорожки заблокированы старушками, или вы не можете продолжить ни одну дорожку. Увы, это проигрыш. Может, в следующий раз повезёт больше?



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Максим Половцев, Анна Половцева.

Художник: Кристина Плазун.

Проект-менеджер: Анна Ларионова.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Арт-директор: Виктор Забурдаев.

Дизайнер: Любовь Савельева, Юлия Шубова.

Корректор: Екатерина Тупицына,
корректорское бюро «Ёлки-палки».

Продакшен-менеджер: Андрей Незнамов.

Директор по производству: Сергей Морозов.

Директор по продажам: Дмитрий Калмыков.

Директор по маркетингу: Владимир Эделев.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.

Игру тестировали: Тихон Половцев, Илья Зенкин,
Яна Бельчикова, Мирон Кузнецов, Марк Шалфеев.

РЕЖИМ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Вы можете сделать игру сложнее, если играете с детьми постарше или набрались опыта в игре.

Для этого вы можете усложнить игру одним из этих путей (или использовать сразу оба):

- Во время подготовки не убирайте в коробку жетоны со старушками или уберите только 1. Больше старушек — более сложное и интересное приключение!
- Усложните условия победы: теперь вам нужно, чтобы каждый монстрик собрал по 2 сладости. То есть вам нужно провести по 2 дорожки от ведьмочки и от мумии.

