

ПРАВИЛА ИГРЫ

Петсон и Финдус

НАВОДЯТ ПОРЯДОК

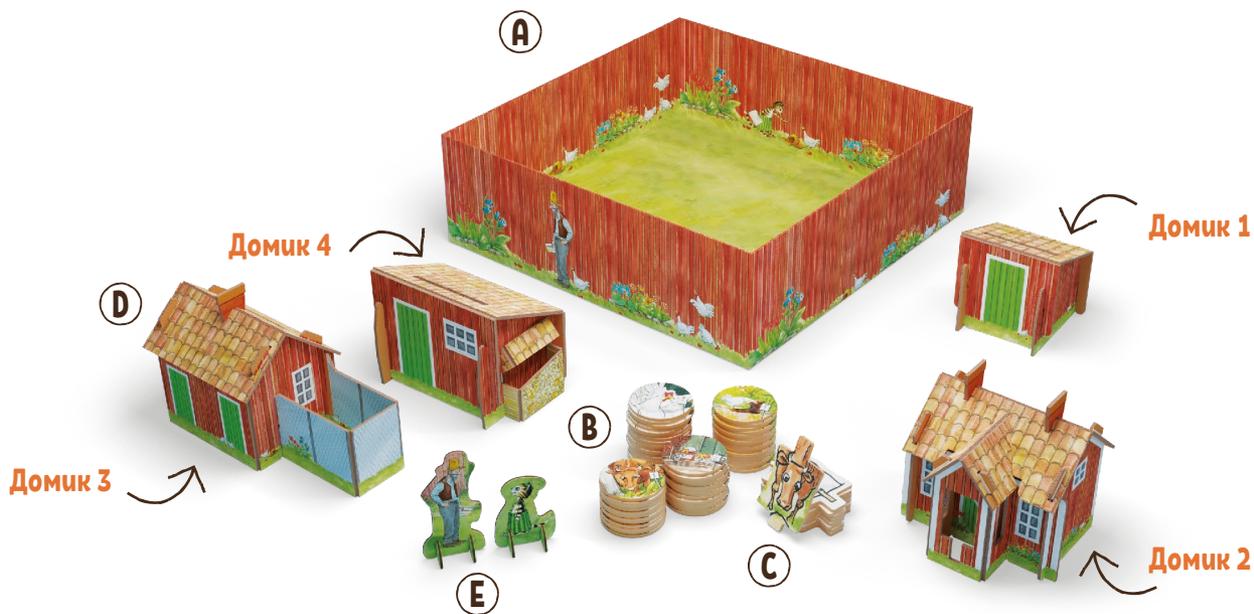


ОБ ИГРЕ

В этой игре участники станут помощниками Петсона и друзьями Финдуса и помогут им навести порядок во дворе.

КОМПОНЕНТЫ

- Ⓐ Коробка, которая будет двором Петсона
- Ⓑ Двусторонние жетоны беспорядка – 60 шт.
- Ⓒ Двусторонние жетоны заданий – 8 шт.
- Ⓓ Сборные домики – 4 шт.
- Ⓔ Фигурки Финдуса и Петсона – 2 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Вам понадобится только дно коробки — крышку можете отложить в сторону. Выложите всё из коробки и не убирайте её далеко.
- 2 Соберите домики по схеме из компонентов на картонных листах (см. стр. 6–7).
- 3 Положите все жетоны беспорядка в коробку и перемешайте (неважно, какой стороной лежит жетон).
- 4 Перемешайте жетоны заданий, отсчитайте 6 штук и положите рисунком с табличкой вниз рядом с коробкой. Остальные жетоны отложите сторону — в этой игре они не понадобятся.
- 5 Пусть каждый игрок выберет себе домик и сядет за столом так, чтобы доставать рукой до коробки. Теперь можно начинать!



КАК ИГРАТЬ?

Игра длится 5 раундов. Каждый раунд все игроки будут действовать одновременно и как можно быстрее. Перед началом раунда самый старший игрок считает до трёх, а потом берёт верхний жетон заданий, переворачивает его и кладёт рядом со стопкой жетонов заданий. Этому же игроку достаётся фигурка Петсона.

Получится, что на одном жетоне будет цифра (от 4 до 7), а на стопке — рисунок с изображением коровы, цветка, мюкли или курицы.



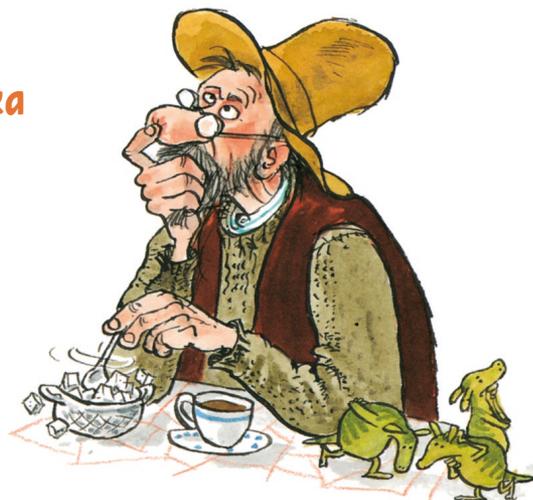
После открытия жетона заданий все игроки тут же могут начать искать объекты из задания на жетонах беспорядка. Найденные жетоны они кладут перед собой. Задача игроков — найти и забрать себе указанное количество объектов.

Важно! На одном жетоне может быть несколько объектов — все изображения, соответствующие раунду, учитываются.

Например, два жетона с двумя коровами и два жетона с одной коровой в сумме дают 6 коров.

При поиске и забираии жетонов беспорядка важно соблюдать правила:

- забирать из коробки можно только по одному жетону за раз;
- трогать жетоны в коробке можно только одной рукой;
- взяв жетон, игрок может его перевернуть и решить, какой стороной вверх он хочет положить его перед собой.



Запрещается:

- мешать другим игрокам: отталкивать их руки, выхватывать жетоны;
- сбрасывать жетоны, которые вы собрали раньше;
- оставлять себе жетоны, на которых нет того, что игроки ищут в этом раунде;
- набирать объекты сверх нужной суммы. Если это случилось, игрок немедленно сбрасывает в коробку все свои жетоны, кроме одного (выбирает сам игрок), набранные в этом раунде. Жетон в руке не учитывается, его можно оставить у себя.

Да, вас ждёт куча мала! Но уважайте друг друга и не применяйте силу.

Если игрок решил оставить жетон себе, он кладёт его перед собой той стороной вверх, которая будет учитываться при подсчёте.

Если игроку не нравится взятый жетон, он может тут же сбросить его в коробку.

Важно! Если игрок решил оставить жетон у себя, он уже не сможет сбросить его до конца раунда.



Кто-то собрал нужную сумму!

Как только один из игроков собрал столько объектов, сколько нужно для победы в текущем раунде, он громко объявляет об этом: «Я готов!» Все игроки немедленно останавливаются — если у них в руке были жетоны, они сбрасывают их.

Игроки прячут все лежащие перед ними жетоны в свои домики до конца игры. Каждый такой жетон = 1 победное очко в конце игры.

А тот, кто кричал «Я готов!», получает жетон задания и кладёт его рядом с домиком. Он принесёт 1 бонусное очко в конце игры. Этот же игрок получает фигурку Финдуса. В следующем раунде её так же получит игрок, который первым соберёт нужное количество объектов.

Я случайно собрал больше объектов, что делать?

Если кто-то из игроков случайно собрал на жетонах беспорядка больше объектов, чем указано в задании, он должен сбросить все жетоны беспорядка, набранные в этом раунде, кроме одного.

Новый раунд!

Игроки готовятся к новому раунду: снимают и переворачивают верхний жетон заданий и объявляют новую комбинацию — чего и сколько надо собрать.



КОНЕЦ ИГРЫ

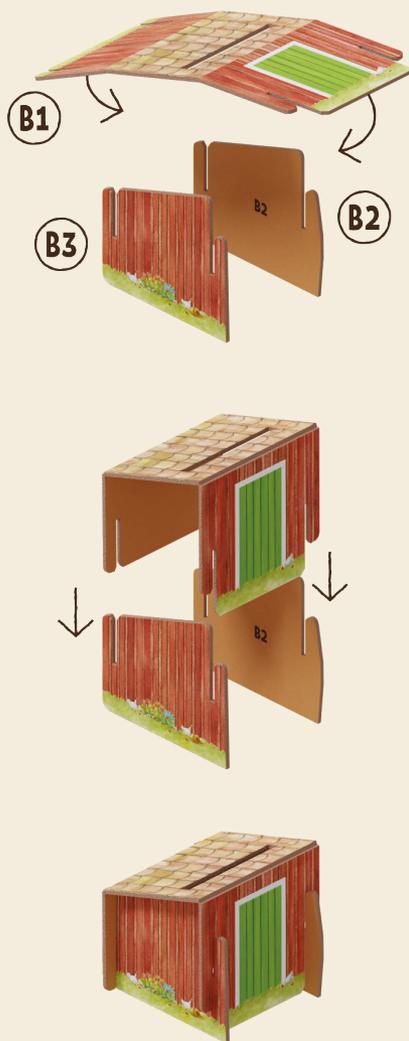
Когда на столе останется последний жетон задания, игра закончится. Теперь игроки поднимают домики и подсчитывают все жетоны в своих домиках, а также бонусные жетоны заданий.

Тот, у кого жетонов оказывается больше всего, становится победителем. Этому игрока объявляют хозяйственной курицей Прилой или зорким псом охотника Густавсона.

В случае ничьей побеждают 2 или более игроков с одинаковым результатом.

КАК СОБИРАТЬ ДОМИКИ?

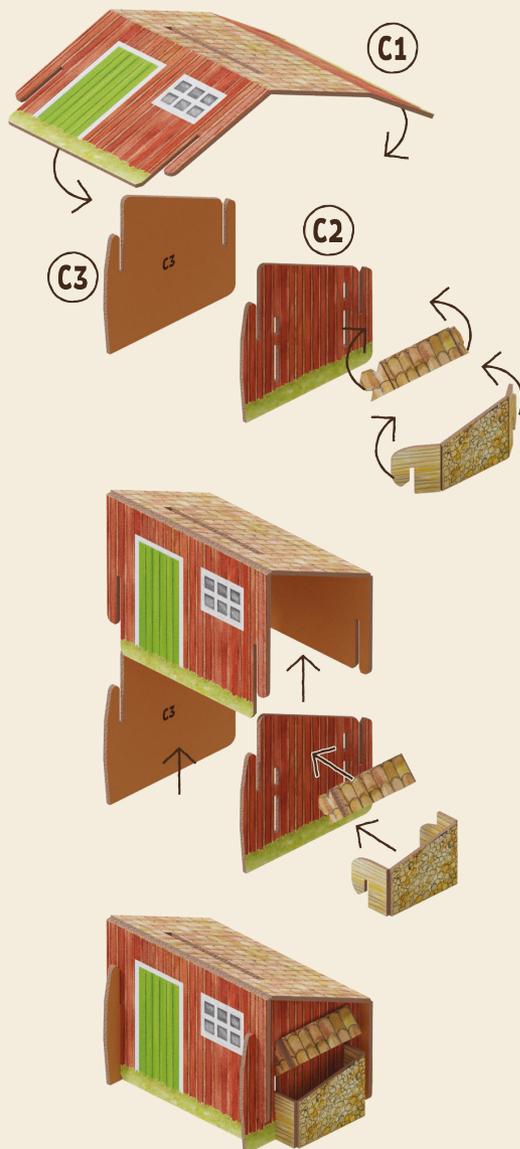
Домик 1



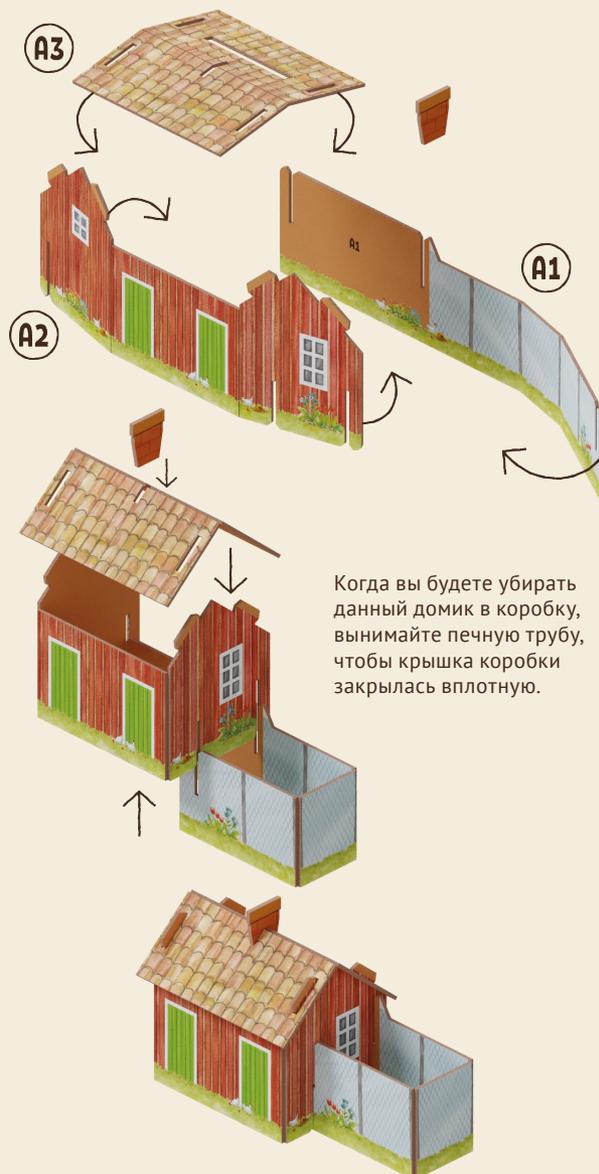
Домик 2



Домик 3



Домик 4



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Максим Верещагин

Иллюстратор: Свен Нурдквист

Соавторы: Дарья Мартыщук, Анна Ларионова, Елизавета Мишина

Редактор проекта: Дарья Мартыщук

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Арт-директор: Виктор Забурдаев

Производство: Сергей Морозов, Андрей Незнамов

Главный редактор: Максим Верещагин

Директор по развитию: Дмитрий Калмыков

Вёрстка: Юлия Шубова

Корректор: Софья Еркушова

Девелопмент: Иван Лашин, Иван Тузовский, Андрей Колупаев

Игра создана по мотивам серии книг о Петсоне и Финдусе шведского писателя и художника Свена Нурдквиста.
Разработка игры осуществлялась при поддержке издательства «Белая ворона».

БЕЛАЯ ВОРОНА
ALBUS CORVUS



www.cosmodrome.games

