



автор игры Олег Мелешин

ПОЛНЫЙ ПОРЯДОК

ПРАВИЛА ИГРЫ



Вы когда-нибудь заглядывали в барсучью нору? Обычно там очень уютно! Но сегодня первый весенний день, и семья барсуков только проснулась после зимней спячки.

Давайте поможем им навести в норе полный порядок!



Состав игры

- игровое поле
- 4 фигурки персонажей
- 4 пластиковые подставки
- 5 карт целей
- 30 фишек комнат
- правила игры



Подготовка к игре

1. Положите в центре стола игровое поле.

Это барсучья нора, она довольно большая. В ней 5 комнат: прихожая **1**, библиотека **2**, детская **3**, кладовая **4**, кухня **5** и большая гостиная **6**. Между комнатами можно пройти по удобным коридорам.



2. Раздайте каждому игроку по фигурке барсучонка.

В норе живут 4 маленьких барсучонка, весёлых и шустрых. И сегодня они помогут маме навести полный порядок.

Начиная со старшего игрока, выберите себе по 1 фигурке барсучонка, предварительно **поставив их на подставки**. Оставшиеся фигурки уберите в коробку, в этой игре они вам не понадобятся. Каждый игрок ставит выбранную им фигурку на поле **в большую гостиную**.



3. Перемешайте и разложите 30 фишек комнат.

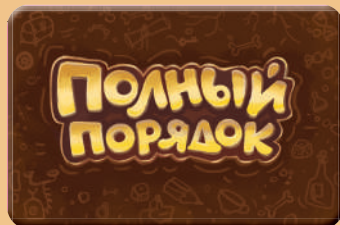
Фишки комнат – это фрагменты картинок всех комнат (кроме большой гостиной), повторяющие изображение комнаты на поле. Картинка каждой комнаты состоит из 6 фишек.

Сейчас в норе ужасный беспорядок, поэтому положите все фишки комнат лицом вниз и перемешайте. Затем, не переворачивая, выложите рядом с каждой комнатой и в большой гостиной по 5 фишек.



4. Раздайте каждому игроку по карточке цели.

Каждый барсучонок должен навести порядок в одной из комнат, которую поручили именно ему. Перемешайте 5 карточек целей и раздайте каждому игроку по одной карточке лицом вниз. Посмотрите на вашу карточку – именно в этой комнате вам нужно навести полный порядок. В любой момент игры вы можете посмотреть свою карточку цели.



Не показывайте свою карточку другим игрокам и сами не подглядывайте в чужие карточки.

Оставшиеся карточки целей уберите в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.

5. Выберите первого игрока.

Кто из вас последним делал уборку? Мыл посуду, собирал игрушки или делал что-то другое очень полезное? Этот добрый человек и станет первым игроком.

Ура, подготовка к игре закончена, пора начинать!

Цель игры

Каждый барсучонок должен убраться в одной из комнат норы, изображённой на его карточке цели.

Для этого необходимо выполнить 2 условия:

- собрать в комнате 6 фишек, которые сложатся в единую картинку, повторяющую изображение этой комнаты на поле;
- унести из комнаты все лишние фишки.



Ход игры

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход выполните следующие действия:

- сделайте 2 шага из комнаты в комнату;
- откройте по 1 фишке в каждой комнате, куда зашли.

В свой ход вы должны сделать 2 шага своей фигуркой барсучонка по полю. Фигурка барсучонка передвигается между комнатами по коридорам. Из большой гостиной по коридорам можно переместиться в любую из комнат, а вот между некоторыми комнатами коридоров нет. **Один коридор – один шаг.**

После каждого шага переверните любую из лежащих лицом вниз фишек комнат в той комнате, куда вы пришли. Если все фишки комнат лежат лицом вверх, то ничего не переворачивайте.

Пример: первым шагом барсучонок перемещается из большой гостиной в детскую, открывает одну из фишек комнат, а вторым шагом перемещается в кладовую, где тоже открывает одну из фишек комнат.



Перевернув фишку лицом вверх, посмотрите на неё.

● Если фишка комнаты совпадает с картинкой комнаты, в которой лежит, сразу же положите её поверх такой же картинки на поле. Этот жетон барсучата уже **не могут трогать и переносить** из комнаты в комнату.



● Если фишка комнаты не совпадает с комнатой, в которой лежит, любой из барсучат **может захватить эту фишку с собой**, переходя в другие комнаты.



Пример. На картинке слева открытая фишка комнат совпадает с ней (кладовая) и останется там до конца игры. На картинке справа в кладовой была открыта фишка кухни – её можно унести из кладовой.

Как переносить фишки комнат.

Переходя из одной комнаты в другую, барсучонок может взять с собой одну фишку комнаты, кроме тех, которые уже лежат на своих местах.

Это нужно, чтобы принести в свою комнату нужные фишки или унести из комнаты лишние. А ещё так можно похулиганить и унести фишки, нужные другому барсучонку, подальше от его комнаты (если вы догадались, за уборку какой комнаты он отвечает).



- Возьмите любую открытую или лежащую лицом вниз фишку из комнаты, где вы находитесь.
- Сделав шаг в соседнюю комнату, положите принесённую фишку той же стороной, которой она лежала до переноса. Если вы несли закрытую фишку – не подглядывайте!
- Если вы перенесли открытую фишку в комнату, совпадающую с ней по картинке, положите фишку на место, больше её переносить нельзя.
- В комнате может одновременно находиться любое количество открытых и закрытых фишек.



Пример хода.

Первым шагом барсучонок перемещается из кладовой в кухню, прихватив фишку комнаты с фрагментом кухни. Шагнув в кухню, он открывает одну из лежавших там фишек комнат – это кусочек библиотеки. Принесённую фишку с фрагментом кухни он сразу выкладывает на соответствующее место на поле, больше эту фишку переносить нельзя.

Вторым шагом барсучонок планирует переместиться в библиотеку и решает не брать с собой ни одной фишки комнат. Попав в библиотеку, он не переворачивает лежащие там фишки, так как они все уже лежат лицом вверх.



Конец игры и определение победителя

Как только в одной из комнат будут собраны все 6 фишек с фрагментами этой комнаты (из фишек сложится картинка, совпадающая с изображением этой комнаты на поле) и в этой комнате не останется лишних фишек, проверьте ваши карточки целей.



Если ни у одного игрока нет карточки этой комнаты, игра продолжается.

Если у одного из игроков карточка цели совпадает с этой комнатой, этот игрок показывает свою карточку цели и становится победителем.

Автор благодарит

Ермакову Ольгу, Мелешину Купаву,
Мелешина Романа, Федосова Данилу,
Мурыскина Антона, Филиппович Надежду,
Мурыскину Ульяну, Мироненкову Алёну.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Олег Мелешин
Художник: Ольга Гумерова
Директор направления: Дмитрий Павлов
Менеджер проекта: Юлия Ткаченко
Редактор: Наталья Акимова
Дизайн и вёрстка: Екатерина Болдина
Помощник менеджера проекта:
Полина Потёмкина

