



Для 2-4 игроков от 4 лет. Продолжительность: около 15 минут.

### КОМПОНЕНТЫ

4 списка желаний, 16 тайлов подарков, 8 свечек с подставками, 1 поле-торт, 2 кубика, правила игры (рисунок 1).

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В свой ход игрок бросает 2 кубика и дует на торт, пытаясь «задуть»-опрокинуть нужные свечки. Если ему это удастся, он выбирает себе подарок. Если подарок есть в его списке желаний, игрок получает его. Первый игрок, получивший все подарки из своего списка желаний, побеждает!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (рисунок 2)

Достаньте компоненты из коробки и расположите поле на коробке так, чтобы получился праздничный торт. Поместите поле-торт в центр стола. Разложите тайлы подарков рубашкой вверх в форме квадрата вокруг поля (отступив от него примерно 10 см).

Каждый игрок берёт список желаний и кладёт перед собой на стол стороной с подарками вверх.

Игрок, который будет праздновать день рождения раньше всех, делает ход первым. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

Первый игрок бросает кубики и расставляет свечки на торте в любом порядке.

### ХОД ИГРЫ

В свой ход каждый игрок бросает оба кубика. Он ищет на поле свечки, изображение которых выпало на кубиках, и пытается «задуть» эти свечки – опрокинуть их дуновением. Это может быть 1, 2, 3, 4 или все свечки. Дуть можно только один раз.

*Например: Маша бросает кубики – выпадают две оранжевые свечки на одном и одна розовая на другом. Значит, нужно задуть 2 оранжевые свечки и 1 розовую.*

- Если игроку удастся задуть выпавшие на кубиках свечки (не больше и не меньше), то он может выбрать два тайла подарков и открыть их.
- Если игрок задувает выпавшие на кубиках свечки и ещё какие-то, то он может выбрать один тайл подарка и открыть его.
- Если игроку не удастся задуть все выпавшие на кубиках свечки, он ничего не получает, а ход передаётся следующему игроку.

Если хотя бы на одном из кубиков выпал торт, игрок должен задуть абсолютно все свечки на торте (второй кубик в расчёт не принимается).

- После того как вы бросили кубики и прежде чем задуть свечки, вы можете поставить упавшие в ходе предыдущего игрока свечки, как вы считаете нужным. Свечки, которые уже стоят на торте, двигать нельзя! Исключение составляет первый ход первого игрока, когда игрок расставляет свечки по своему усмотрению.

- В свой ход вы также можете повернуть одну или несколько свечек вокруг своей оси, но не двигать их (рисунок 3).
- Дуть за один ход можно только один раз. Вы не можете ещё раз набрать дыхание и подуть, если вам нужно опрокинуть ещё какие-нибудь свечки.
- Когда вы дуете, ваша голова не должна пересекать линию, которую образуют тайлы подарков (рисунок 4).

#### Открыть один или два тайла подарков

Если игрок задувает выпавшие на кубиках свечки, он может выбрать тайл подарка и открыть его.

- Если на лицевой стороне открытого тайла изображён подарок из списка желаний этого игрока, то игрок забирает тайл себе и кладёт его в соответствующую область списка желаний (рисунок 5).
- Если на лицевой стороне открытого тайла изображён подарок, которого нет в списке желаний этого игрока, тайл нужно закрыть. Игроки, в списках желаний которых есть этот подарок, могут запомнить, где он лежит.

Если игрок в точности задул указанные на кубиках свечки (не больше и не меньше), он по тем же правилам открывает ещё один тайл.

После этого ход передаётся следующему игроку, который бросает кубики, ставит упавшие свечки и поворачивает свечки по своему желанию, дует... и так далее.

#### КОНЕЦ ИГРЫ

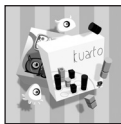
Первый игрок, собравший все 4 тайла подарков на своём списке желаний, побеждает.

#### ВАРИАНТЫ ИГРЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ОТ 6 ЛЕТ

Вы можете играть по базовым правилам, но со следующими изменениями:

- После того как вы бросили кубики и прежде чем задуть свечки, вы можете поставить, как вы считаете нужным, только те свечки, что упали с торта. Остальные упавшие свечки вы просто поднимаете, но не передвигаете (рисунок 6).
- Игроки могут забирать себе и класть на свой список желаний тайлы только в том порядке, в каком подарки указаны в списке (слева направо), но начать можно с любого тайла.

*Например:*



*Если игрок сначала взял себе мишку, то дальше он обязан брать тайлы по очереди: сначала книжку, потом мишку, потом настольную игру.*

*Если игрок сначала взял настольную игру, то дальше он должен брать тайлы в таком порядке: мишка, книжка, мишка.*

Эти правила можно применять к отдельным игрокам, чтобы уравновесить игру, если участники разного возраста.