



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

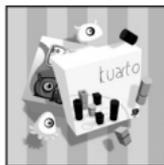
Первый игрок, собравший все 4 тайла подарков на своём списке желаний, побеждает.

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.