



2 – 6  
ИГРОКОВ



20–30  
МИНУТ



6+  
ВОЗРАСТ



-3

+2

+8

# МОРОЗНЫЕ КАНИКУЛЫ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МАРТИНА Н. АНДЕРСЕНА

+4

-7

## ПРАВИЛА ИГРЫ



### ▶ КОМПОНЕНТЫ

- 1 большое двустороннее игровое поле
- 1 маленькое двустороннее игровое поле
- 6 двусторонних планшетов игроков
- 3 кубика
- 1 песочные часы на 30 секунд
- 36 жетонов с числами  
(по 6 жетонов каждого из 6 цветов)

## ▶ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать такое сочетание цветных жетонов, которое принесёт вам больше всех победных очков.

## ▶ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (8+)

Выберите, какую сторону полей и планшетов вы будете использовать — зимнюю или летнюю.

Положите большое поле **А** и маленькое поле **Б** выбранной стороной вверх в центр стола. Каждый игрок берёт 1 планшет игрока **В** и кладёт его той же стороной вверх перед собой.

Разложите жетоны с числами от 1 до 36 **Г** по кружкам на большом поле в порядке возрастания одной стороной вверх (в зависимости от того, какую сторону полей и планшетов вы выбрали: ёлочные шарики с тёмными цифрами для зимней стороны или шарики мороженого со светлыми цифрами для летней стороны). Кубики **Д** и песочные часы **Е** положите неподалёку.



Случайным образом выберите первого игрока. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке. Первый игрок перемещает по одному жетону из любых трёх рядов с большого поля на маленькое поле.



## ▶ ХОД ИГРЫ

Ваш ход начинается, как только игрок справа от вас переворачивает песочные часы (в начале первого раунда песочные часы переворачивает игрок справа от первого игрока). Теперь у вас есть 30 секунд. Когда время в песочных часах истекает, игрок справа от вас ещё раз переворачивает песочные часы. Когда время в песочных часах истекает во второй раз, ваш ход завершается: теперь вы переворачиваете песочные часы, а ход передаётся игроку слева от вас.

В начале своего хода бросьте 3 кубика. Используя значения кубиков и стандартные арифметические операции (сложение, вычитание, умножение и деление), получите число, которое присутствует на одном из жетонов большого поля. Переместите этот жетон на маленькое поле.

Теперь, по-прежнему используя выпавшие в этом ходе значения кубиков, с помощью арифметических операций получите ДРУГОЕ число, присутствующее на одном из жетонов на маленьком поле. Переместите этот жетон на свой планшет.

У вас есть 60 секунд на эти 2 действия. Когда время в песочных часах истекает во второй раз, ваш ход автоматически завершается.

## ПРИМЕР:

Маша переворачивает песочные часы, и её сосед слева, Дима, бросает кубики. На кубиках выпали значения 2, 3 и 6. На большом поле есть жетон с числом 5, поэтому Дима решает сложить значения 2 и 3, а затем перемещает жетон с числом 5 с большого поля на маленькое. Дима смотрит на маленькое поле и видит на нём жетон с числом 18. В этот раз, используя умножение и значения 3 и 6, он получает число 18 ( $6 \times 3 = 18$ ). Дима перемещает жетон с числом 18 на свой планшет.



## ВАЖНО!



- Вы не можете переместить один и тот же жетон сначала с большого поля на маленькое поле, а затем с маленького поля на свой планшет за один ход.
- Вы можете переместить жетон с маленького поля на свой планшет, только если уже переместили жетон с большого поля на маленькое поле в этом ходе. Если вы не можете переместить жетон с большого поля, вы пропускаете ход.
- Нельзя просто использовать значение одного из кубиков. Для вычислений нужно 2 или 3 кубика.
- По желанию можно перебросить один или несколько кубиков (можно все) любое количество раз, но сделать это нужно до того, как вы переместите жетон с большого поля.
- Чтобы получить число, можно использовать каждое из значений на кубиках только один раз (но для получения второго числа вы можете снова использовать значение кубика, взятое для получения первого).



## ► КОНЕЦ ИГРЫ

Когда на большом поле остаётся 8 жетонов, участники доигрывают круг так, чтобы все сделали одинаковое количество ходов.

## ► ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- Вы получаете по 1 очку за каждый жетон на вашем планшете.
- Если у вас больше жетонов определённого цвета, чем у других игроков, вы получаете ещё по одному очку за каждый жетон этого цвета. Если у двух или более игроков одинаковое наибольшее количество жетонов определённого цвета:

*- при игре с детьми эти игроки получают дополнительно по одному очку за каждый жетон этого цвета;*

*- при игре со взрослыми ни один из этих игроков не получает дополнительные очки за жетоны этого цвета.*

- Помимо этого вы получаете по 1 очку за каждый цвет жетонов на вашем планшете.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



## ► ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### • ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ (6+)

Если вы играете с маленькими детьми, вы можете использовать только жетоны с числами от 1 до 18 и только две арифметические операции — сложение и вычитание.

### • ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ (8+)

Чтобы сделать игру более сложной и добавить элемент случайности, при подготовке к игре разложите жетоны разными сторонами вверх на летней стороне большого поля. Некоторые числа будут повторяться, а некоторых чисел не будет совсем! Вы по-прежнему не можете переместить жетон с одним и тем же числом с большого поля на маленькое, а затем с маленького поля на свой планшет за один ход (даже если это два разных жетона)! Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

