

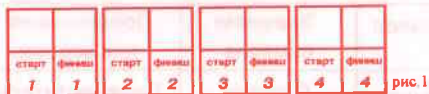
# Веселый попутчик

(настольная игра для детей и взрослых)

## Подготовка к игре

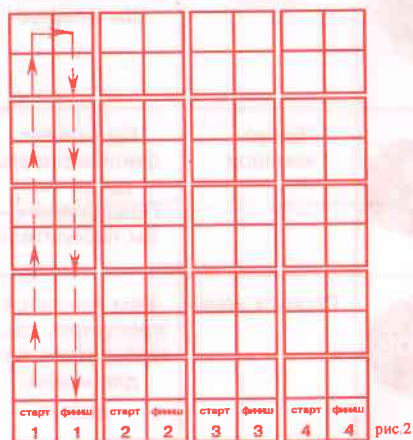
1. Из 20 карточек сложите игровое поле следующим образом:

а) Первый нижний ряд составьте из четырех базовых пронумерованных карт (как показано на рис. 1). Их положение всегда неизменно, так как они обозначают начало и конец пути для четырех игроков. Если участвующих в игре больше четырех, играть можно парами или тройками. Мини-команда совместно решает, кто из игроков будет делать ход, а кто выполнять задания.



б) Остальные карточки перемешайте и разложите на столе (или другой плоской поверхности) слева направо по четыре карточки в каждый ряд, вплотную друг к другу. Менять их положение (т.е. переворачивать или перемещать из ряда в ряд) нельзя!

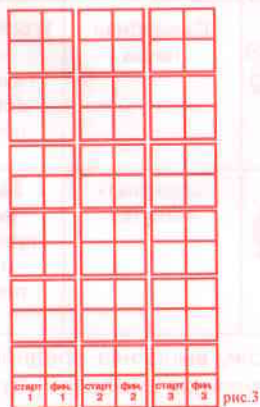
Каждый новый кон игры проходит на новом уникальном игровом поле. Игровой маршрут для каждого игрока определит случай. Игровое поле должно выглядеть следующим образом (см. рис. 2):



2. **Цель игры:** быстрее соперников пройти путь от позиции «старт» до позиции «финиш». Расположите фишки (в их роли могут выступать любые мелкие предметы типа конфет, жевательных резинок, пуговиц и т.д.) на карточках с надписью «старт» в соответствии с порядковыми номерами, которые определены считалкой или жеребьевкой. Игроки должны двигаться сверху вниз, выполняя все предписания карточек, на которых оказываются их фишки. Игрок, дошедший до левого верхнего сектора самой верхней карточки, должен переместиться на верхний правый сектор и начать движение сверху вниз, пока не окажется в секторе «финиш» (см. рис. 2).

3. Роль кубика будут выполнять три монеты достоинством в одну копейку. Игрок, чья очередь делать ход, подбрасывает все три монеты. Номинал выпавших «решек» определит, сколько шагов должен сделать игрок. Если все монетки легли на стол

Если игроков меньше четырех, поле легко можно трансформировать. Например, Вы играете втроем. Уберите базовую карту с четвертым номером. Остальные разложите не по четыре, а по три в ряд. Лишние карточки просто отложите в сторону (в данном случае их останется две). Поле будет выглядеть иначе (см. рис. 3):



«орлами» вверх, игрок остается на месте и ждет следующей очереди сделать ход.

### Правила игры.

1. Займите свои позиции на «старте».

2. По очереди кидайте монетки и делайте столько шагов, сколько определили для Вас выпавшие «решки».

3. Если Вы попали на сектор с тем или иным символом, выполните то задание, которое этим символом обозначено:

Символ	Значение символа	Предписания для игроков	Символ	Значение символа	Предписания для игроков
	Музыкальная пауза	Спойте песенку! Вы не умеете петь? Тогда в качестве штрафа пропустите ход!		Стрелки	Переместитесь на позицию, указанную стрелкой.
	Поэтическая пауза	Расскажите стихотворение! Или расплатитесь пропуском хода!		Бонус-малыш	Сделайте один дополнительный шаг вперед!
	Шутка-минутка	Расскажите попутчикам анекдот или пропустите ход!		Бонус-чемпион	Вы можете финишировать досрочно! Поздравляем - Вы победитель!
	Съедобная пауза	Угоститесь чем-нибудь вкусеньким. Или угостите попутчиков.		Пропуск хода	Вам придется пропустить ход. Наберитесь сил для нового рывка!
	Физкульт-минутка	Выполните несколько приседаний - и можете продолжать путь!		Черная метка	Ужас! Вы выбываете из игры. Не стоит отчаиваться, ведь это на один кон!

4. Если, выполняя предписание значка-символа, Вы оказались на позиции с другим значком-символом, то выполните и его предписание!

5. Если, выполняя предписание значка со стрелкой, Вы оказались на поле соперника, то он должен определить для Вас штрафное задание. Выполнив его, вернитесь на позицию, которая следует за той, с которой Вы попали к противнику.

6. Если, выполняя предписание значка со стрелкой, Вы оказались вне зоны игрового поля, пропустите ход, а затем вернитесь на позицию, следующую за той, которая отправила Вас в аут.

7. Победителем становится тот, кто первым доберется до финиша.

**Желаем удачи в игре!**