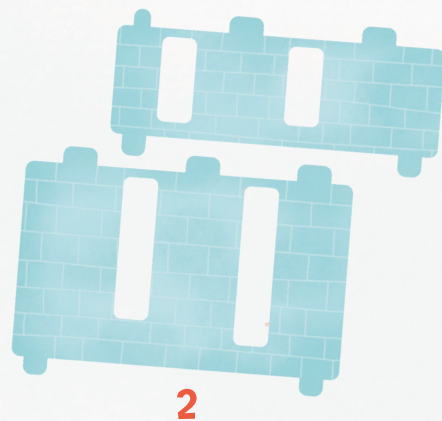


ГОРА ПОДАРКОВ

СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 Горка
- 2 Держатели горки 2 шт.
- 3 Жетон гоблина
- 4 Жетоны подарков (четырёх цветов с номерами 1–4) 16 шт.
- 5 Палка-толкалка
- 6 Стекланный шарик
- 7 Правила игры



3



4



5



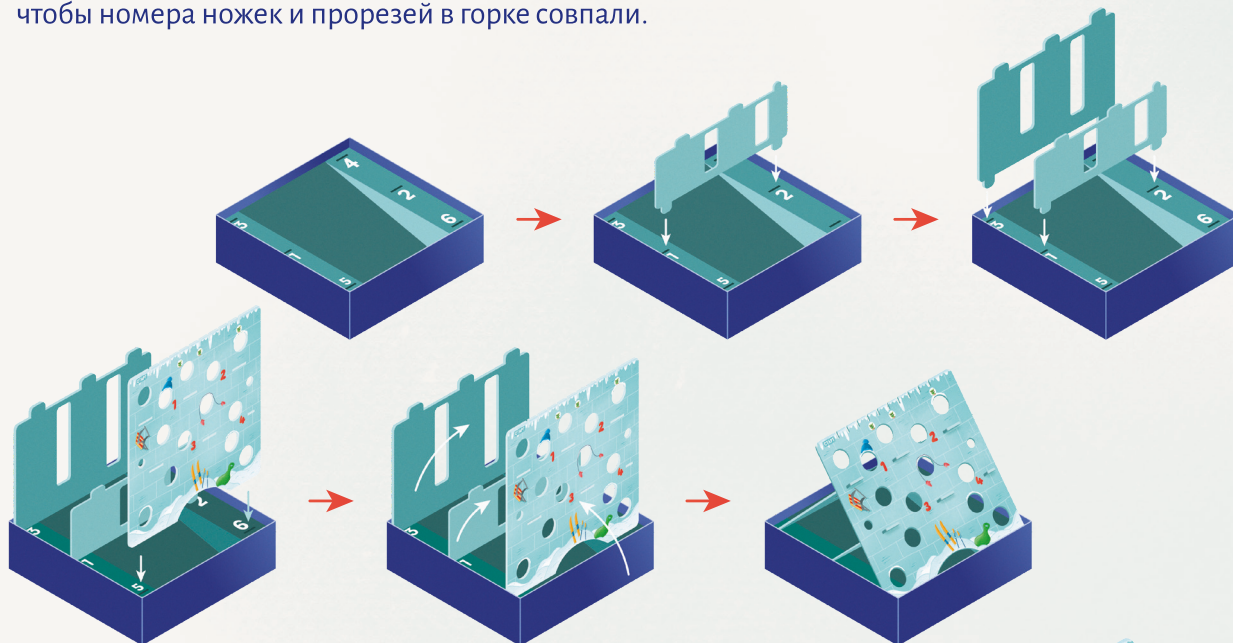
6



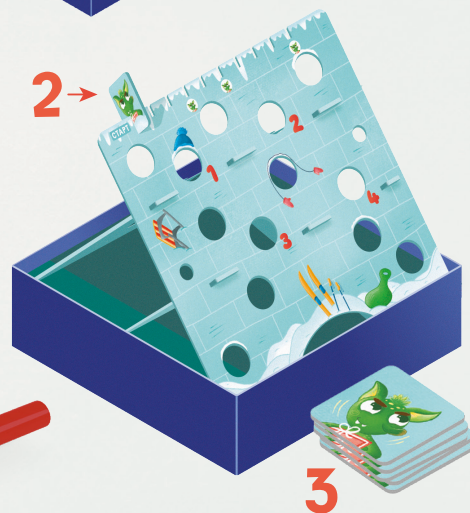
7

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Соберите игру. Вставьте держатели и горку в прорези коробки так, чтобы номера на коробке совпали с номерами на ножках держателей и горки. Потом наклоните горку в сторону коробки, а держатели в сторону горки. Вставьте верхние ножки держателей в прорези в горке так, чтобы номера ножек и прорезей в горке совпали.



- 2** На верхушке горки вставьте жетон гоблина в углубление рядом с надписью «старт».
- 3** Перемешайте жетоны подарков и выложите их стопкой рубашкой (с рисунком гоблина) вверх.
- 4** Выберите первого игрока — это может быть самый младший игрок. Он берёт палку-толкалку и стеклянный шарик.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — получить 4 подарка с номерами от 1 до 4 **или** 4 подарка одного цвета. Игроки действуют вместе: вы проигрываете и выигрываете вместе!

КАК ИГРАТЬ?

Ход передаётся по часовой стрелке. Тот, кто сейчас ходит, называется ведущим. Он берёт стеклянный шарик и прикладывает его к области с сугробом внизу. Другой рукой ведущий прикладывает к шарiku палку-толкалку и убирает руку, которой удерживал шарик. Таким образом, шарик должен удерживаться только палкой-толкалкой. Свободной рукой во время хода ведущий может удерживать коробку с горкой.



Ведущий закрывает глаза, и теперь остальные игроки переворачивают один жетон из стопки жетонов подарков. На жетоне подарка написан номер дырки в горке. **Только не называйте номер вслух!** Теперь все игроки должны говорить ведущему, как довести шарик до нужной дырки.

Помогать ведущему руками нельзя! Рекомендуем использовать фразы «левее», «правее», «немного выше» и т.д.

Что делать, если шарик упал с палки-толкалки или провалился не в ту дырку?

В данном случае ведущий проиграл в этом ходу. Передвиньте жетон гоблина на шаг вправо. Жетон подарка переложите в самый низ стопки рубашкой вверх. А ход переходит игроку слева.


Ведущий довёл шарик до нужной дырки. Что дальше?

Ведущий выиграл в этом ходу. Заберите жетон с подарком себе и передайте ход игроку слева. Как только вы соберёте четыре подарка с разными номерами или четыре подарка одного цвета — вы выиграете игру.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из трёх случаев:

- 1** У вашей команды 4 подарка с номерами от 1 до 4. В этом случае все игроки побеждают.
- 2** У вашей команды 4 подарка одного цвета. В этом случае все игроки побеждают.
- 3** Гоблин достиг последней, самой правой, клетки. В этом случае все игроки проигрывают.

Совет: вы можете усложнить игру и играть до 6 или даже 4 проигрышей. Варианты окончания игры отмечены значком гоблина  на верхушке горки.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы Максим Верещагин, Елизавета Мишина,
Басанг Бордаев, Дарья Устинова,
Дарья Мартыщук, Мария Ермилова

Проект-менеджеры Елизавета Мишина, Максим Верещагин

Иллюстратор Александра Кириллова

Продакшн-менеджеры Сергей Морозов и Андрей Незнамов

Генеральный директор Михаил Пахомов

Главный редактор Максим Верещагин

Арт-директор Виктор Забурдаев

Директор по развитию Дмитрий Калмыков

Руководитель маркетинга Владимир Эделев