



МОТЛОХ АБО СКАРБ

(правила гри)



Найнеймовірніші пригоди дитинства повертаються! Шукайте дитячі скарби, складайте їх до своїх скриньок, і отримуйте справжні!

Склад гри:



- 5 тайлів колекції гравця (з кольоровою колекцією скарбів на одній стороні і сірою скринькою на іншій);
- 25 тайлів скарбів (з кольоровим скарбом на одній стороні і коричневою скринькою на іншій);
- 4 кольорові фішки гравців.

Мета гри: першим сховати свої скарби. Ви повинні заплутати суперників і першим перевернути усі свої тайли скарбів скринькою догори.

Підготовка до гри: На стіл обличчям догори (кольоровими малюнками скарбів) випадковим чином викладаються тайли скарбів у формі таблиці 5x5, які формують ігрове поле. Поруч викладаються тайли скриньок скринькою сірими скриньками догори.



Кожен гравець тягне один з п'яти тайлів колекції скарбів, так щоб решта гравців не бачили колір колекції зворотної сторони - це ваше завдання. Вам потрібно якнайшвидше перевернути всі скарби того кольору, який вказано на тайлі колекції, який ви обрали, коричневою скринькою догори. У такий спосіб гравці зоватимуть потрібні скарби до своїх скриньок.

Кожен гравець встановлює свою фішку на будь-який кутовий тайл ігрового поля. Якщо гравці грають вдвох, вони сідають один навпроти одного. Якщо грають більше ніж два гравці, то вони можуть обрати будь-який край ігрового поля.

Правила ходу: Першим ходитиме наймолодший гравець. Хід передається за годинниковою стрілкою. В інших випадках першим ходитиме той, хто програв у попередній грі.

У свій хід гравець має зробити 3 кроки, переміщуючи свою фішку по тайлам ігрового поля. Ходити можна **вперед, назад, ліворуч або праворуч**, на будь-який тайл, окрім того, на якому стоїть фішка суперника. Усі тайли, з яких поховив гравець, **обов'язково** перевертаються іншою стороною, навіть якщо вони до цього вже були перевернуті.

Залишатися на одному тайлі або пропускати ходи не можна, але ви можете ходити з одного на інший тайл безліч разів. Кожен раз тайли потрібно перевертати.

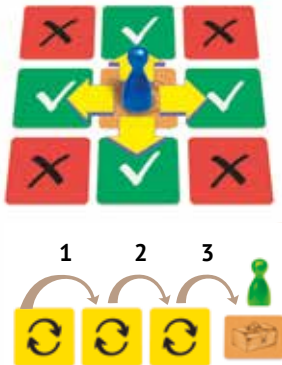
У свій хід вам не обов'язково перевертати тільки тайли своїх скарбів, адже суперник може швидко розгадати ваш колір і буде заважати вам виграти. Спробуйте заплутати суперника, разом зі своїми тайлами перевертайте також тайли інших кольорів, тоді гравці не знатимуть напевне, тайли якого кольору ви намагаєтесь перевернути. Завдяки вдалому блефу інтрига може зберігатися до кінця гри. Але будьте уважними, бо кожен перевернутий тайл може бути допомогою супернику.

Кожен гравець має право перевертати вже перевернуті тайли знову. Таким чином, якщо ви перевернули потрібний вам тайл скринькою догори, суперник у свій хід може перевернути його назад, зменшивши ваші шанси на перемогу. Перемагає гравець, який першим переверне усі свої тайли скарбів скринькою догори. Якщо у свій хід гравець випадково перевернув скринькою догори останній відкритий тайл іншого гравця, то гравець, чий тайл було перевернуто, стає переможцем.

Гра вчотирьох

а) Ті ж самі правила, як у грі на 2-х та 3-х, за винятком підготовки: при грі вчотирьох тайли викладаються скринькою догори – гра починається з пошуку захованих скарбів. Виграє той, хто першим знайде всі свої скарби.

б) Ті ж самі правила за винятком того, що у грі використовується тільки одна фішка: всі гравці по черзі пересувають фішку по ігровому полю.



Легенда:

Дитинство. День без кінця, сповнений ігор та веселощів, де прості та звичайні речі перетворюються на найдивніші і найтаємничіші. Часи, коли ми більш за все цінували дружбу, любов, жадали пригод і з широко відкритими очима досліджували оточуючий світ. Чудові дні, коли найцінніші скарби на світі можна було знайти де завгодно.

Скляна надколота кулька була найціннішим діамантом у світі, за найскромнішими оцінками він коштував сто мільярдів тисяч триста двадцять п'ять мільйонів трильйонів. Його можна було обміняти на космічний корабель, полетіти на Місяць та привезти звідти клешню місячного краба. Залишалось тільки з'єднати її з пробкою від шампанського, і пристрій для подорожей по іншим вимірам був готовий. За допомогою шестерні звичайного годинника можна було здолати гравітацію, а із простої лінзи виходив потужний лазер...

У кожного з нас була або й досі зберігається своя колекція скарбів. Варто лише взяти один з таких скарбів у руки, як у голові одразу виникають цілі картини, і до тебе повертаються приємні спогади. «Пам'ятаєш цю каблучку з дроту? Як ми перемішувались у часі?.. А ось цю мушлю я знайшов, коли ми грали на березі з...»

Із такими скарбами було пов'язано багато чудових історій справжніх пригод. Навіть ставши успішними людьми, ми все одно мимоволі озиралось назад і розуміємо, що це і були найдорогоцінніші скарби. Завдяки цим дрібничкам і нашим простим іграм ми дізналися, що таке щастя, дружба, любов, чесність та взаєморозуміння.

Ми дбайливо зберігали їх та хвалилися друзям. Для нас вони були цінніші за золото, дорогі годинники або рахунки у банках. Вони були цінні самі по собі, їх не треба було зберігати у сейфі – нам цілком вистачало звичайної банки або картонної коробки...

Але діти подорослішали, пішли на роботу, залишили безтурботні ігри іншим, забули про свої скарби, перестали любити і розуміти один одного. Дитячі скарби забуті і припадають пилом на горищі. Щасливі і веселі дні дитинства пройшли, і, здавалося б, вже ніщо не здатне їх повернути... Проте дехто знає, що звичайне скельце часом може заблищати не гірше за справжнісінький діамант, і раптом...

Ви отримуєте листа із запрошенням відвідати маєток вашої Бабусі, в якому пройшло усе ваше дитинство. Пробігшись по паперу очима, ви розумієте, що Бабуся подумує про те, що час складати заповіт.

Щоб отримати свою частку сімейного майна, ви повинні відстояти свої права на спадок у колі родичів, з якими у вас не зовсім гарні стосунки.

Аби вибрати найдостойніших, Бабуся вирішила влаштувати незвичайний і трохи смішний конкурс. Що ж, Бабуся завжди була дивачкою, навіть тоді, в дитинстві... хоча зрештою це навіть мило. Мимоволі ви згадуєте, що давно не бачилися з Бабусею. Цей незвичайний лист вас насмішив, згадавши дещо з часів дитинства, ви мимоволі посміхнулись... Думка про те, щоб зустрітись з родичами, які претендують на ваш спадок, вже не здається вам такою лячною та неприємною.

Ви опиняєтесь на веранді маєтку, де пройшло ваше спільне дитинство, в компанії «любимих» родичів. Кожен із вас вже чогось досяг у житті, і, за великим рахунком, вам не потрібен цей маєток, не потрібні гроші Бабусі. Все, що вами рухає – це азарт суперництва. Ви хочете довести усім, що саме ви найрозумніший, найтямущий та найуспішніший. Одним словом – найкращий.

Гурток претендентів збирається за столом, у центрі якого знаходиться скринька зі старим мотлохом та запискою, написаною гарним почерком на старовинний лад:

«Мої улюблені онуки, ви, мабуть, забули, але у цій скриньці зберігаються усі ваші дитячі скарби. Я навмисне збрала їх разом, як і вас сьогодні. Якщо ви впізнаєте свою річ, то побачите справжнісінький скарб, а чужі скарби видаватимуться вам звичайним мотлохом.

Тож завдання дуже просте: збирайте ваші скарби в ці кольорові скриньки.

Тому, хто першим збере свою колекцію скарбів, я подарую чималеньку суму, а також свій маєток».

Звучить досить непогано та на перший погляд здається простим. Але відчувається підступ... У чому ж він?..

Шукайте скарби, складіть їх у свою скриньку найпершими!

«Мотлох або Скарб» – це зворушлива і захоплююча історія однієї мудрої бабусі, якій за допомогою спогадів дитинства вдалося згуртувати непримиренних родичів. Це розповідь про те, як переможець відмовився від спадку на користь решти, бо згадав, що таке справжня дружба, любов та взаєморозуміння. Як і чому це відбулося? В глибині душі ви вже знаєте правильну відповідь...

Приємної гри!

Розроблено FEELINDIGO
Технічний дизайнер – Гаєне Терзян
Копірайтер – Антон Мінаков
Тестери – Олексій Тарасов
Арт-директор, автор – Олександр Борисенко
© Павло Півень, ілюстрації, 2016.