

Disney · PIXAR

# В ПОИСКАХ ДОРИ

Правила предназначены для чтения взрослыми детям

Дори — доброжелательная синяя рыбка, которая страдает от провалов в памяти. Дори и её старые друзья Немо и Марлин пытаются разобраться в её прошлом. Кто она? Кем были её родители? И где она научилась говорить на языке китов?

В этой настольной игре вам предстоит собирать карты Дори, Немо, Судьбы, Хэнка и других удивительных обитателей моря. Соберите больше всего одинаковых наборов — и вы поможете Дори вновь обрести память!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 40 карт персонажей (по четыре карты Дори, Немо, Марлина, Хэнка, Судьбы, Бэйли, Мистера Ската, Джеральда, родителей Дори и каланов);



- 9 карт победных очков (по три карты с 3, 2 и 1 очками).



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите Дори справиться с потерей памяти. Собирайте наборы из одинаковых карт персонажей и получайте победные очки. Тот, кто наберёт больше всего очков, станет победителем.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перетасуйте колоду с картами персонажей и сдайте каждому игроку по четыре карты. Карты победных очков сложите в стопку по убыванию числа очков и линий: верхней должна лежать карта с тремя очками и тремя линиями, дальше — с тремя очками и двумя линиями, в самом низу — с одним очком и одной линией. Получившуюся стопку положите рядом с колодой лицом вверх. Первым ходит тот из игроков, кто последним был в океанариуме.



Карты игрока



Колода персонажей

Колода победных очков



## ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок выбирает любого соперника и спрашивает, есть ли у него карты определённого персонажа. При этом на руке у игрока должна быть хотя бы одна карта того персонажа, которого он назвал. Например, Алексей спрашивает:



«Иван, у тебя есть карты Марлина?». Он не может спросить про Марлина, если у него самого нет ни одной такой карты.

Если у соперника есть хотя бы одна названная карта, он передаёт все карты с этим персонажем тому игроку, чей сейчас ход. На этом ход игрока заканчивается.

Если у соперника названных карт нет, он отвечает: «**Плыви дальше**». В этом случае игрок берёт на руку верхнюю карту колоды. Если это оказалась карта названного персонажа, он показывает её всем и делает ещё один ход. В противном случае ход игрока заканчивается.

 **Важно! Игроки не должны обманывать друг друга!**

Если в какой-то момент игры на руке у игрока собрались все четыре карты одного и того же персонажа, он выкладывает эти карты перед собой, забирает верхнюю карту из стопки победных очков и тоже кладёт её перед собой.



Если в начале хода игрока у него нет карт на руке, он просто берёт верхнюю карту из колоды. На этом его ход заканчивается.

Право хода передаётся по часовой стрелке.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок забирает последнюю, девятую карту из стопки победных очков, игра заканчивается. Игроки подсчитывают, сколько победных очков они набрали. Тот, кто набрал наибольшее количество очков, становится победителем. В случае, когда наибольшее количество очков набрали сразу несколько игроков, побеждает тот из них, у кого есть карта с наибольшим числом победных очков (а если и эти карты одинаковы — тот, на чьей карте больше линий).

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Редактор:** Валентин Матюша

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов  
([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается  
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



© Disney/Pixar. Волшебство продолжается на [disney.ru](http://disney.ru)

