

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.

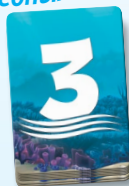


Карты игрока



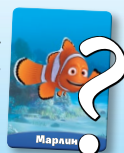
Колода персонажей

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)

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



© Disney/Pixar. Волшебство продолжается на disney.ru

