

Алиса

в страната
на чудесата



Мартино Куакиера,
Ремо Конзадори



6+



2-4



20'



Мачей Шиманович

Беше топъл летен ден и Алиса седеше до сестра си в сянката на едно голямо дърво. Тя точно се беше размечтала, когато изведнъж покрай нея, подскачайки мина облечения с жилетка Бял заек. Той погледна часовника си, въздъхна: „О, не, ще закъснея!“ и се втурна още по-бързо нататък, а Алиса скочи и го последва. Изведнъж... Тя пропадна в заешката дупка! Тя пада дълго време, докато накрая не се озова в стая с много врати. На една маса имаше ключ и бутилка с етикет „Изпий ме“. Алиса изпи течността и започна да се смалява. Тя обаче стана твърде малка, за да може да вземе ключа от масата. Алиса реши да хапне от бисквитката с етикет „Изяж ме“ и стана три метра висока! Тя едва се побираше в стаята! Плачейки, отново видя Белия заек, който изпусна ветрилото и ръкавиците си и избяга. Размахвайки ветрилото, Алиса се смали толкова много, че цопна цяла в малката локва, образувала се от сълзите ѝ. За щастие, тя успя да доплува до брега и веднага се затича след Белия заек. Не успя да го настигне, но пък преживя много невероятни приключения. Срещна Господин гъсеница, който седеше върху една гъба и пушеше наргиле. Той обясни на Алиса, че ако тя отхапе от дясната страна на гъбата може да се смали или уголеми. Тя срещна и всезнаещия Чеширски котарак, който ѝ каза, че всички в това царство са напълно луди, а когато изчезна, усмивката му остана за миг във въздуха. Тя присъства на шантавото чаено парти при Лудия шапкар. Срещна се с Картите градинари, които рисуваха червено-бели рози от страх да не ядосат Кралицата на сърцата. Тя дори игра крикет с кралицата, като наистина използваша розови фламинго за бухалки и таралежи за топки! Когато Алиса се събуди осъзна, че все така лежи под голямото дърво с глава в скута на сестра си...

По „Алиса в страната на чудесата“ на Луис Карол

Цел на играта

В играта вие сте в ролята на един от героите от „Алиса в страната на чудесата“. Целта ви е да преминете възможно най-бързо през този фантастичен свят и да спечелите колкото се може повече точки, събирайки от вкусните бисквитки, по време на игра.

КОМПОНЕНТИ:

- 24 големи бисквитки
(6 x 5, 6 x 4, 6 x 3, 6 x 2)



- 20 малки бисквитки



- 44 карти (по 11 в 4 различни цвята)
2 x 1, 2 x 2, 2 x 3, 2 x 4, 2 x 5 и
1 x ЖОКЕР (★)



- 4 малки фигурки



- 4 големи фигурки

- игрално табло



- часовникова
стрелка



- 8 стойки
- 4 основи за
големите фигурки



Начална погресба

Преди да започнете игра, поставете всички малки и големи фигури в стойките и прикрепете часовниковата стрелка към таблото така, както е показано на долната страна на таблото.

1. Поставете таблото с часовниковата стрелка в кутията, така че отдолу да се образува кухина. Поставете кутията в средата на масата, така че всички да имат свободен достъп до нея.

Часовниковата стрелка може да сочи в произволна посока – на този етап тя е без значение.

2. В зависимост от броя на играчите, вземете и разбъркайте съответния брой големи бисквитки (приберете неизползваните бисквитки в кутията – те няма да ви трябват в играта).

Четирима играчи – използвайте всички големи бисквитки

Трима играчи – махнете по 1 голяма бисквитка от всяка стойност

Двама играчи – махнете по 2 големи бисквитки от всяка стойност



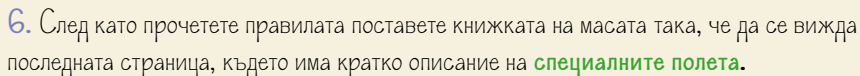
След това подредете бисквитките на купчинка с лицето надолу и ги поставете до кутията, близо до полето **Чаено парти при Шапкаря**. Обърнете една голяма бисквитка и я поставете до купчинката с лицето нагоре.

3. Поставете всички малки бисквитки до кутията, близо до полето с картинка на малка бисквитка върху игралното табло.

4. Изберете си герой и вземете голямата и малката фигурка с неговото изображение. Поставете малката фигурка върху полето **Чаено парти при Шапкаря**. Голямата фигурка поставете на масата пред вас.

5. Вземете **единайсетте карти** на своя герой, разбъркайте ги и ги поставете с лицето надолу пред себе си. Това е вашето **игрално тесте**. След това изтеглете по **3** карти от тестето си и ги дръжте така, че останалите играчи **да не могат да видят стойностите им**.

Пример: Мила е изтеглила **3**, след това **4** и **2** и в същия ред ги държи в ръката си.

[illegible]

Хог на играта

Пръв е или играчът, който **закъснява най-често**, или **най-младият** играч.

По време на хода си направете следното:

1. Изберете **дясната** или **лявата** карта от ръката си и я поставете с лицето нагоре на масата, образувайки **тесте от картите, които сте изиграли**. **Не може** да изиграете **средна** карта.

2. Преместете фигурката си по посока на часовниковата стрелка **точно толкова полета, колкото е стойността на изиграната от вас карта** (пребройте всички полета, включително и тези, заети от други играчи). Ако изиграете картата **Жокер** (★), преместете фигурката си с колкото желаете полета, от **1 до 5**.

Забележка: Ако на полето, върху което вашата фигурка трябва да приключи движението си, има фигурка на друг играч, поставете фигурката си на **следващото свободно поле**. На едно поле може да има само **по една фигурка!** Изключение от това правило е началото на играта, когато всички фигурки се поставят върху полето **Чаяно парти при Шапкаря**.



3. Проверете полето, върху което се намира фигурката ви сега. Ако то е специално, **трябва** да извършите действието, показано там (вижте описанията на **специалните полета** на **страници 11 - 15**). Някои действия могат да накарат фигурката ви да се придвижи по-напред по таблото и да стъпи на други **специални полета**.

4. Изтеглете най-горната карта от вашето **игрално тесте** и я поставете **между** двете карти в ръката си. Сега тя става новата ви средна карта, която не може да играете на следващия ви ход. Сега е ред на следващия играч да изиграе хода си (по посока на часовниковата стрелка).

Преминаване през полето Чаено парти при Шапкаря



Всеки път, когато фигурката ви направи пълна обиколка на игралното табло и **премине през полето Чаено парти при Шапкаря**, вие автоматично получавате голямата бисквитка, която лежи **с лицето нагоре** до купчината от големи бисквитки. Поставете тази бисквитка **с лицето нагоре** на масата пред себе си (точките, спечелени по време на играта, трябва се знаят от всички играчи). Обърнете нова бисквитка и я поставете до купчината (ако все още има такава). Ако фигурката ви **спре върху** полето **Чаено парти при Шапкаря**, извършвате друго действие (**вижте специалните полета**).



Примерен хог на един играч:

1. Мила има карти **3**, **4** и **2** в ръката си. Тя може да изиграе само **3** или **2** (не може да изиграе **4**, защото това е средната ѝ карта). Мила изиграва **3**. Нейният герой (**Шапкарят**) се придвижва с **3** полета, но на полето върху което трябва да завърши хода си, се намира **Кралицата на сърцата**. Поради това **Шапкарят** се премества на първото свободно поле след нея, т.е. върху полето **Чеширски котарак**.

2. Мила пътем взима голямата бисквитка до купчината, която е със стойност **3**, защото нейният **Шапкарь** е преминал през полето **Чаено парти при Шапкаря**. След това тя обръща друга голяма бисквитка от купчината (**2**) и я поставя до нея. Тя поставя изиграната карта (**3**) върху **тестето си от изиграни карти**. Мила тегли нова карта (**5**) и я поставя **между** картите, които вече са в ръката ѝ.

3. Нейният герой стъпва на полето **Чеширски котарак**, заради което тя отново придвижва фигурката си с точно толкова полета, колкото е стойността на последната изиграна от нея карта, т.е. с **3** полета (**вижте специалните полета**). Фигурката ѝ завършва своя ход върху неутрално поле и с това идва редът на следващия играч.





Край на играта

Играта приключва, когато **всеки** играч е използвал всичките си **11** карти. Играчите преброяват точките от големите и малките бисквитки (всяка от малките бисквитки носи по **1 точка**) и печели играчът с най-много точки. В случай на равенство играчите сравняват **броя** на големите бисквитки (а не **точките** по тях). Който е събрал повече големи бисквитки – печели.

Ако все още има равенство, печели този, чиято фигурка се намира най-далече от полето
Часено парти при Шапкаря.

По-лесен вариант

Първоначално може да играете с открити карти – особено ако децата забравят, че не е позволено да играят със средната карта. Останалите правила остават непроменени.

Вариант за най-малките

Всички играчи получават по **2** карти вместо по **3**. По време на хода си играчът може да изиграе **1** от **2**-те карти, които държи в ръката си. След това той допълва ръката си, като взима **1** нова карта от **игралното си тесте**. Останалите правила остават непроменени.



Специални полета

Чаено парти при Шапкаря

Преди началото на играта поставете всички фигурки върху полето **Чаено парти при Шапкаря**. Всеки път, когато фигурката ви **ПРЕМИНЕ** през това поле, вземете голямата бисквитка, лежаща с лицето нагоре до купчината от големи бисквитки, и я поставете с лицето нагоре на масата пред вас. След това обърнете (ако все още има) най-горната бисквитка от купчината и я поставете до нея. Когато фигурката ви **застане ВЪРХУ** това поле, може да **изберете ИЛИ** да вземете обърнатата с лицето нагоре голяма бисквитка **ДО** купчината, **ИЛИ** да вземете най-горната голяма бисквитка **ОТ** купчината. Веднъж направили своя избор не може да промените решението си.



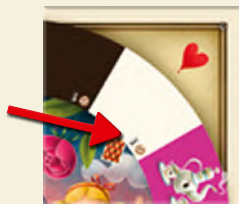
Пример: Шапкарят на Мила се намира върху полето **Чаено парти при Шапкаря**. До купчината лежи бисквитка на стойност **3** точки. Мила решава да вземе най-горната бисквитка от купчината, надявайки се, че ще има късмет и ще получи бисквитка с по-висока стойност (стойностите им са от **2** до **5** точки). Тя обръща бисквитка на стойност **5** точки и с това приключва хода си.

Малки бисквитки

Завъртете часовниковата стрелка, така че тя да направи поне едно пълно завъртане. Имате право **само на един** опит. Цифрата в полето, където часовниковата стрелка спре, показва броя на малките бисквитки, които трябва да вземете от купчината и да поставите пред себе си на масата (всяка от тях носи по **1** точка). Ако няма достатъчен брой малки бисквитки, вземете просто всички налични от купчината им. Когато малките бисквитки свършат, полето става нормално поле и не е необходимо да се извършва някакво специално действие.



Пример: Мила завърта стрелката на часовника и се пада числото 3. В купчината са останали само 2 малки бисквитки. Тя взима двете налични малки бисквитки (за съжаление не може да вземе трета). От този момент нататък полето за малки бисквитки е нормално поле за всички играчи.



Господин Гъсеница

Ако вашата фигурка е малка, когато попадне върху полето **Господин Гъсеница**, **я заменете с голяма и я поставете обратно върху същото поле**. Ако на таблото вече има голяма фигурка, играчът притежаващ тази фигурка, трябва да я замени с малка и да я върне обратно там, където се е намирала голямата му фигурка. На игралното табло може да има **само една голяма фигурка**. Ако фигурката ви е голяма, когато попаднете върху това поле, **трябва да я смените с малка и да я върнете обратно на полето**. Докато фигурката ви е голяма, може (не е задължително!) да добавяте **+1** към стойността на картата, която сте изиграли (увеличавайки я дори от **5** на **6**). **Голямата фигурка** (за разлика от **малката**) **не може** да падне в **Заяшката дупка** (за **голямата фигурка** това е поле без специално действие).



При **Заяшка дупка**: Ако голямата ви фигурка се намира върху полето **Заяшка дупка** и друг играч извърши действието от полето **Господин Гъсеница**, то вашата фигурка става малка и пада в **Заяшката дупка**. От този момент нататък за вас това поле следва нормалните правила за полето **Заяшка дупка**.

Чеширски котарак

Ако вашата фигурка завърши движението си върху това поле, незабавно я преместете с още толкова полета, колкото е стойността на изиграната от вас карта. Това може да предизвика друго специално действие (ако фигурката ви завърши движението си върху друго **специално поле**).

При карта **Жокер** (♠): Ако сте изиграли картата **Жокер**, преместете фигурката си с толкова полета, колкото сте избрали в началото на хода си.

При **Заешка дупка**: Ако при игра от това поле часовниковата стрелка спре на полето **Чеширски котарак** и вие решите да не я въртите повече (или това е било последното ви завъртане), поставете фигурката си на полето с котарака и след това я преместете с толкова полета, колкото е посочено в **последната карта**, която сте изиграли (т.е. картата, която показва броя на опитите, които имате за завъртане на часовниковата стрелка).



Заешка гынка



Ако фигурката ви е **малка** и падне в **Заешката дупка**, ще трябва да се измъкне от там. На следващия ви ход картата, която изиграете, няма да показва с колко полета ще трябва да преместите фигурката си, а максималният брой опити, които ще имате, за да завъртите часовниковата стрелка (в случая с **Жокера** това ще е числото, което ще посочите при изиграването на картата). При това винаги въртете часовниковата стрелка така, че да направи поне един пълен оборот. Може да прекратите опитите по всяко време.

Пример: В предишния ход **Шапкаря** на Мила падна в **Заешката дупка**. Мила изиграва карта със стойност **3**, така че може да завърти часовниковата стрелка до **3 пъти**. Тя се надява, че ще успее да измъкне фигурката от дупката и да я премести възможно най-далече върху таблото.

След всяко завъртане на часовниковата стрелка вие трябва да решите дали ще приемете резултата или предпочитате да завъртите стрелката отново. **Задължително трябва** да приемете резултата от последното завъртане. След това преместете фигурката си по посока на часовниковата стрелка, докато достигне полето, посочено от стрелката. Ако фигурката ви застане върху полето **Чаено парти при Шапкаря**, можете да вземете или **голямата бисквитка**, обърната с лицето нагоре, или **най-горната голяма бисквитка** от купчината. Ако по време на движението си фигурката ви **премине през** полето **Чаено парти при Шапкаря**, вземете голямата бисквитка, обърната с **лицето нагоре** до купчината.

Специални полета: Ако в резултат на завъртане на часовниковата стрелка фигурката ви попадне върху **специално поле**, тя активира неговото действие.

Чеширски котарак: Ако фигурката ви се озове върху полето **Чеширски котарак**, незабавно я преместете с толкова полета, колкото е посочено на картата, която сте изиграли за броя опити (или в случай на **жокер** - с толкова полета, колкото сте обявили в началото на хода си).

Забележка: Ако часовниковата стрелката сочи към заето поле, **не може** да отидете там.

Тогава трябва да завъртите часовниковата стрелка отново, стига все още да имате останали опити. Ако това е било последното ви завъртане, фигурката ви **остава** в **Заешката дупка!** На следващия ви ход ще се опитате отново да измъкнете фигурката си от **Заешката дупка**, следвайки същите правила.

Запомнете: Ако фигурката ви е голяма, тя **не може** да падне в **Заяшката дупка**. Поставете я на полето със **Заяшката дупка**, но **до** дупката в таблото.

Съвет: На по-малките деца може да им е трудно да преценят рисковете. Може да въведете правилото, че играч, който не успее да излезе от **Заяшката дупка** в следващия си ход, може да се махне от там, като изиграе карта, все едно се намира върху нормално поле.



 **МАТИНО КИАКИЕРА
РЕМО КОНЗАДОРИ**

Специални благодарности на:
Патриция, Софи, Клои, Виня, Томи.

 **МАЧЕЙ ШИМАНОВИЧ**

Скъпи играчи,

нашите игри са изработени със специално внимание. Въпреки това, ако има нещо повредено, моля, свържете се с нас на имейл:

service@granna.pl. Не забравяйте да напишете името си, адрес (улица, номер, пощенски код, град, държава) и да обозначите какво липсва или е повредено в играта Ви (най-добре със снимка). Ако искате да получавате информация относно нови продукти по електронен път, пишете ни имейл с тази молба на: **info@bigbag.bg**.

© 2023 Granna Sp. z o.o.
ul. Edwarda Jelinka 48
01-646 Warszawa
www.granna.pl
facebook/grannagry

Всички права запазени.
Произведено в Китай.

GRANNA

Българско издание 2024
Фантазмагория ООД
онлайн магазин: **BigBag.bg**
София, ул Лъвски рид 6
facebook/fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
+359 895 61 88 10



Превод:
Георги Кацарски

Редакция:
Александър Геров

www.fantasmagoria.bg

Специални полета

Чеширски котарак



Повторете хода от последната си изиграна карта.

Заешка дупка



Малката ви фигурка пада в **Заешката дупка**. В следващия си ход изиграйте картата. Стойността на картата показва **максималния** брой опити, които имате да завъртите часовниковата стрелка. Преместете фигурката върху **празно** поле, посочено от часовниковата стрелка. Проверете **Чаено парти при Шапкаря**. **Забележка:** Ако след последното завъртане стрелката сочи към заето поле или към **Заешката дупка**, **не премествате** фигурката си.

Малки бисквитки



Завъртете **часовниковата стрелка** и вземете толкова **малки бисквитки**, колкото е цифрата, посочена на полето, върху което тя спре.

Господин Гъсеница



Променете големината на фигурката си - от малка на голяма или от голяма на малка. **Голямата фигурка** добавя **+1** към движението ви (по желание) и не може да падне в **Заешката дупка**.

Чаено парти при Шапкаря



Това е началното поле, върху което се поставят всички фигурки преди началото на играта. Ако фигурката ви се **озове** върху това поле, вземете **голямата бисквитка**, лежаща **с лицето нагоре** до купчината или **най-горната** голяма бисквитка от купчината. Ако фигурката ви **премине** през полето, вземете **голямата бисквитка**, която лежи **с лицето нагоре** до купчината с бисквитки.