

ФИННИК

6+

2-4
игрока

15-30
мин.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

**ФИННИК,
КАМЕРА,
МОТОР!**

Автор игры: Евгений Никитин

ПРАВИЛА ИГРЫ



КОМПОНЕНТЫ

- 68 карточек-кадров:
 - 64 карточки с персонажами и предметами
 - 4 стартовые карточки с названием игры
- 40 жетонов пончиков номиналом 10 пончиков
- 16 жетонов наград:
 - 4 награды за полную коллекцию
 - 4 награды за большинство одинаковых персонажей и предметов
 - 8 запасных наград
- 5 фишек игроков
- 5 пластиковых подставок для фишек
- 1 счётчик победных пончиков
- 1 правила игры



Перед первой игрой аккуратно выдавите все компоненты из картонных рамок. Фишки игроков вставьте в пластиковые подставки.



Пример подготовки к игре втрём

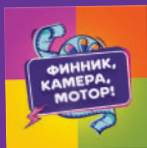
ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Представьте, что вы создаёте свой мультфильм про Финника! Ваша задача — наполнить кадры персонажами и предметами, чтобы зритель смог с головой окунуться в атмосферу мультфильма. Чем больше персонажей и предметов одного типа будут находиться рядом, тем больше пончиков вы за них получите. Кроме того, вы можете получить особые награды за самую полную коллекцию, а также бонусы за одинаковых персонажей и одинаковые предметы. Собирайте карточки, следите за действиями других игроков и постарайтесь составить лучшие кадры, чтобы заработать больше всех пончиков!

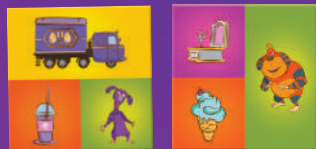
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите на стол счётчик победных пончиков с изображением Кристины и Финника.
- 2 Каждый игрок выбирает себе фишку игрока и ставит её рядом со счётчиком около стрелочки между делениями «1» и «10». Остальные фишки уберите в коробку.
- 3 Рядом со счётчиком победных пончиков положите жетоны пончиков.
- 4 Также рядом со счётчиком положите 4 жетона наград за полную коллекцию, 4 награды за большинство одинаковых персонажей и предметов и 8 запасных наград.
- 5 Раздайте каждому игроку по одной случайной стартовой карточке. В ходе игры к ней будут присоединяться карточки с персонажами и предметами.
- 6 Перемешайте все карточки-кадры и положите их стопкой рубашкой вверх в центр стола. Откройте 4 верхние карточки и выложите их в ряд рядом со стопкой.





Игроки начинают наполнять свой мультфильм кадрами с персонажами и предметами, начиная со стартовой карточки. Стартовая карточка может находиться в любом месте мультфильма, но обязательно должна быть в его пределах. Всего за игру вы присоедините к стартовой карточке 15 карточек с персонажами и предметами, поэтому размер «мультфильма» в конце игры должен составить 4 на 4 карточки-кадра.



Всего в игре четыре категории. Каждой категории соответствует определённый цвет области. Все домовые встречаются только на областях зелёного цвета, предметы из дома Финника — фиолетового, любимая еда домовых — оранжевого, а транспорт Берга — жёлтого.



** Со всеми персонажами и предметами вы можете ознакомиться на стр. 6.*

ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится тот, кто последним смотрел мультфильм. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок последовательно выполняет три шага:

Шаг 1. Берёт 1 из 4 открытых карточек-кадров и присоединяет её к своим ранее выложенным карточкам.

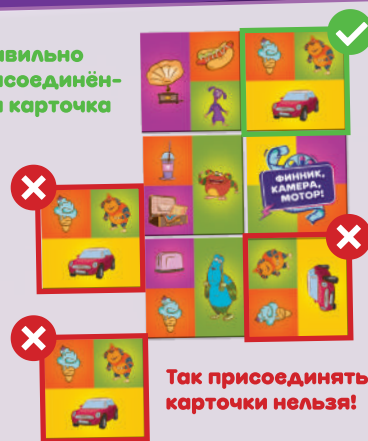
Новая карточка должна хотя бы одной стороной соприкоснуться с выложенными ранее карточками. У карточки есть верх и низ — это легко определить по ориентации персонажей и предметов на ней — поэтому карточку нельзя поворачивать. Пристыковать карточку со смещением или углом также нельзя.

Шаг 2. Получает пончики за персонажей и предметы.

Если в месте присоединения новой и ранее выложенных карточек совпадают цвета областей, то игрок получает по одному пончику за каждого персонажа или предмет (включая персонажа или предмет на новой карточке) на всей получившейся области этого цвета — игрок передвигает свою фишку на счётчике на соответствующее число делений с пончиками.

Персонаж или предмет, присоединённый к стартовой области такого же цвета, приносит как минимум 1 пончик (за только что присоединённого персонажа или предмет) — игрок передвигает свою фишку персонажа на 1 деление вперёд

Правильно присоединённая карточка



Так присоединять карточки нельзя!

по счётчику. Также стартовая карточка может объединять области одного цвета, но сама по себе пончиков не приносит.

Если же область с персонажем или предметом не соприкасается с областью такого же цвета на ранее выложенных карточках, или вовсе не соприкасается с другими карточками, то пончики за неё получить нельзя.



За пересечение деления «10» на счётчике пончиков игрок берёт себе один жетон пончика — он считается за 10 пончиков.



Пример 1: Аня выложила карточку с машиной семьи, шкатулкой и тортиком. Жёлтая область приносит 2 пончика: область на новой карточке присоединяется к области такого же цвета, и на ней изображены два транспортных средства (машина семьи и красная машина). Фиолетовая область приносит 1 пончик, так как новая карточка стыкуется только со стартовой карточкой. Оранжевая область приносит 2 пончика: на ней изображены два лакомства (тортик и мороженое), которые объединяются через стартовую карточку. Эта карточка приносит Ане 5 пончиков.



Пример 2: В следующий ход Аня выложила карточку с тортиком, Фрогфинном и чемоданом. Область оранжевого цвета с тортиком не соприкасается с другими карточками, поэтому пончиков не приносит. Зелёная область с Фрогфинном соприкасается с ранее выложенными карточками, но цвета областей не совпадают, поэтому за неё пончиков Аня также не получит. Фиолетовая область стыкуется с двумя фиолетовыми областями на разных карточках и объединяет их: всего там 3 предмета (медвежонок, чемодан и шкатулка), которые вместе приносят 3 пончика. Эта карточка приносит Ане 3 пончика.



Шаг 3. Открывает из стопки новую карточку, когда подсчёт пончиков за присоединённую карточку завершён. Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД В ХОДЕ ИГРЫ



После присоединения карточки игрок проверяет все свои выложенные карточки, не собрал ли он пять разных персонажей или предметов одной категории. За полную коллекцию персонажей или предметов одной категории игрок получает награду.

Игрок, получивший награду, забирает её себе — теперь другие игроки не смогут её получить. В конце игры каждая награда принесёт 5 дополнительных пончиков (см. «Финальный подсчёт пончиков»).



«Самые добрые домовые» — за полную коллекцию домовых.

«Самый уютный дом» — за полную коллекцию предметов в доме Финника.

«Самые вкусные лакомства» — за полную коллекцию любимой еды домовых.

«Самый современный транспорт» — за полную коллекцию транспорта Берга.





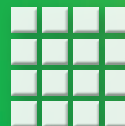
Пример подсчёта пончиков и получения награды:

Аня выложила новую карточку с машиной семьи, тостером и мороженым. Эта карточка приносит ей 2 пончика (за транспорт). Тостер на фиолетовой области и мороженое на оранжевой области пончиков не приносят, так как не соприкасаются с другими карточками. Но Аня заметила, что первой собрала полную коллекцию предметов из дома Финника. Аня забирает себе награду «Самый уютный дом» — в конце игры эта награда принесёт ей 5 дополнительных пончиков. Другие игроки уже не могут получить эту награду, но могут побороться за остальные.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все игроки создали свой мультфильм размером 4 на 4 карточки.



ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД В КОНЦЕ ИГРЫ

Перед финальным подсчётом пончиков игроки проверяют свои получившиеся мультфильмы и сравнивают, кто из них собрал больше всех одинаковых персонажей и предметов в категориях одного типа.

Например, начните с домовых: игрок, у которого больше всех одинаковых домовых, получает награду «Набор домовых». Затем выясните, у кого больше одинаковых предметов из дома Финника, любимой еды и транспорта — эти игроки получат соответствующие награды.

В случае ничьей между несколькими игроками все они получают награды: младший игрок берёт соответствующий жетон на цветном фоне, а остальные игроки берут по жетону запасной награды (на голубом фоне). Все награды принесут по 5 дополнительных пончиков.



«Набор домовых» — за самое большое количество одинаковых домовых.



«Набор предметов из дома» — за самую большую коллекцию одинаковых предметов из дома Финника.



«Набор любимой еды» — за самую большую коллекцию одинаковых лакомств.



«Набор транспорта» — за самую большую коллекцию одинакового транспорта.

Пример: Игроки подсчитывают, у кого больше одинаковых домовых. У Ани 4 Мафинна, по 2 Фрогфинна и Альфина, а также по 1 Догфинну и Панкфинну. У Жени 6 Альфинов, по 2 Фрогфинна и Панкфинна, а также по 1 Мафинну и Догфинну. Женя собрал больше одинаковых домовых, чем Аня. Он получает награду «Набор домовых». После этого игроки приступают к подсчёту других предметов.



После того как игроки получили награды, приступите к финальному подсчёту пончиков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПОНЧИКОВ

Ознакомьтесь с «Памяткой по подсчёту пончиков» и узнайте свой результат.

Если у игрока есть награды за полную коллекцию или за большинство персонажей или предметов, то он добавляет к своему результату 5 пончиков за каждую награду (как указано на обратных сторонах жетонов). Не забудьте продвинуть свою фишку на счётчике пончиков!

ПЕРСОНАЖИ И ПРЕДМЕТЫ ЛУЧШЕГО МУЛЬТФИЛЬМА



Домовые



Фрогфинн



Мафинн



Панкфинн



Альфин



Догфинн

Предметы в доме Финника



Тостер



Чемодан



Медвежонок



Граммофон



Шкатулка

Любимая еда домовых



Торт



Хот-дог



Попкорн



Мороженое



Коктейль

Транспорт Берга



Поезд



Пожарная машина



Машина Джей Би



Машина семьи



Красная машина

ФИНАЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки считают жетоны пончиков, которые они получили. Игрок, набравший больше всех пончиков, побеждает в игре. Если у игроков одинаковое количество пончиков, побеждает тот, кто дальше продвинулся на счётчике пончиков. Если и после этого сохраняется ничья, то эти игроки разделяют победу.

ПАМЯТКА ПО ПОДСЧЁТУ ПОНЧИКОВ

- 1 Если у вас есть награды, добавьте к своему результату столько пончиков, сколько указано на обратной стороне жетона награды. Не забудьте продвинуть свою фишку на счётчике пончиков!
- 2 Подсчитайте, сколько жетонов пончиков вы получили в ходе игры.
- 3 Игрок, набравший больше всех пончиков, побеждает в игре. Если несколько игроков делят ничью, — тот, кто дальше продвинулся на счётчике и набрал больше пончиков.

Автор игры: Евгений Никитин

Иллюстрации:

ООО «Продюсерский центр «Рики»

Менеджер проекта: Анастасия Губанова

Корректор: Полина Басалаева

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Вёрстка: Артур Бурлаков

Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Произведено по лицензии

ООО «Продюсерский центр «Рики».

Все права защищены.

© ООО «Продюсерский центр «Рики» 2022,

© ООО «Мармелад Медиа», 2020-2023



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru