

ЛОТТЕ

настольная игра

Игровой комплект

39 двигательных карт:

- 19 **самокатов** для движения по дорогам
- 8 **лодок** для движения по воде
- 8 **пар лыж** для движения по лыжне
- 4 **воздушных шаров** для перелетов куда угодно



48 полезных шуток:

- набор бумажных жетонов с 12 **разными шутовинами**, в игре по 4 одинаковых шутовины



16 изобретательских карт:

- 5 **простых изобретения**, которые требуют двух шуток
- 6 **средних изобретения**, которые требуют трех шуток
- 5 **сложных изобретений**, которые требуют четырех шуток



Игровое поле, 5 фишек и инструкция

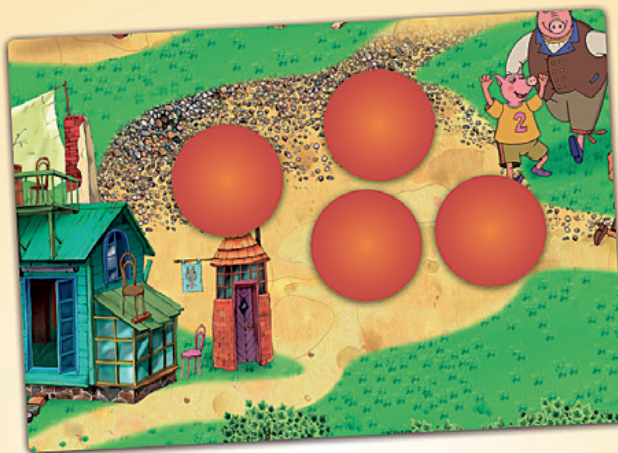


Подготовка

В игре могут участвовать 2-5 игроков.

Расположите игровое поле между игроками.

Перемешайте полезные шутовины и распределите их по четыре жетона по дворам на игровом поле, картинками вниз.



Перемешайте изобретательские карты и поровну раздайте их игрокам. Если играют трое или пятеро, останется одна лишняя карта. Положите ее в правый нижний угол игрового поля, к пикнику божьих коровок. Если играют двое или четверо, место неизвестного изобретения остается пустым. Каждый игрок располагает изобретательские карты в ряд перед собой. Все изобретательские карты кладутся красной стороной вверх, чтобы было видно, какие шутовины требуются изобретению.

Перемешайте двигательные карты и выдайте каждому игроку по три карты. Положите колоду оставшихся двигательных карт (лицом вниз) рядом с игровым полем. Игроки держат свои двигательные карты веером в руке, чтобы другие их не видели.

Каждый игрок выбирает себе фишку с любимым героем.

Все игроки ставят свои фишки на двор Лотте.

Цель игры

Игрок, который наберет больше всего шуток с игрового поля и изготовит из них больше всего изобретений, выигрывает игру и объявляется Мастером-изобретателем Деревни изобретателей.

Начало игры с Тремя игроками

Колода свежих карт, то есть, остальные двигательные карты

игрок 1



фишки на дворе Лотте



игрок 2



неизвестное изобретение



игрок 3



в каждом дворе по четыре полезных шуток

Ход игры

Игру начинает самый младший игрок.

Ходят по часовой стрелке.

Движение

Игрок во время своего хода передвигает свою фишку из одного двора в другой по дороге, по лыжне или по воде. Для движения по дороге он должен пойти **с карты с самокатом**, по воде — **с карты с лодкой**, по лыжне — **с карты с лыжами**. С помощью этих карт во время одного хода можно передвигаться только на один двор.



Исключение — мощная **карта с воздушным шаром**, с которой игрок может поднять свою фишку и переставить по своему желанию — хоть с одного конца поля на другой, из любого двора в любой двор.



Двигательную карту, с которой походили, кладут в колоду использованных карт рядом с игровым полем, вместо нее берут новую карту из свежей колоды. Когда колода с новыми картами кончается, нужно взять колоду использованных карт, перемешать их и положить (лицом вниз) на место свежей колоды.

Для движения нет обязательного направления. Каждый игрок, если у него есть подходящая для хода двигательная карта, сам решает, куда ему пойти. Если подходящей карты нет, игрок все равно должен походить одной из своих карт и взять новую из свежей колоды. В этом случае фишку двигать нельзя.

Сбор Штуковин

Передвинув свою фишку на новый двор, можно выбрать оттуда одну штуковину. В начале игры штуквин много, ближе к концу их станет меньше. Может случиться так, что взять вовсе нечего. Если вы не смогли сдвинуться с места и остались в том же дворе, возьмите штуковину там.

Выбранную штуковину нужно положить на свою или чужую изобретательскую карту, где не хватает этой штуковины. На каждой изобретательской карте указано 2, 3 или 4 штуковины, которые туда надо положить.

Если это последняя штуковина, которой не хватает на вашей изобретательской карте, снимите все штуковины и переверните карту. Теперь видно готовое изобретение. Чем больше штуквин и чем сложнее изобретение, тем лучше!



Закончив своей штуковиной чужое изобретение, поделите штуковины. При двойном изобретении штуковины делятся по одной каждому, при тройном завершитель изобретения получает две штуковины, а владелец изобретательской карты — только одну, при сложном изобретении штуковины делятся поровну — по две.

Обычно выгоднее строить свое изобретение. Но порой, помогая другу и ставя штуковину на его изобретательскую карту, можно заработать даже больше очков.

Если в игре участвует неизвестное изобретение (если играют трое или пятеро), то штуковины можно ставить и на него. Тот, кто поставит последнюю штуковину на неизвестное изобретение, забирает все штуковины себе.

Конец игры

Игра закончена, когда с поля собраны все штуковины, а все изобретательские карты перевернуты.

После этого подсчитываются все штуковины каждого игрока. Выигрывает тот, кто собрал больше всего штуквин. Потому что он довел до конца больше всего интересных изобретений и может с гордостью носить титул Мастера-изобретателя Деревни изобретателей.

Честь ему и хвала!

