

RUS



Возраст: 5–8 лет



Количество игроков: 2–4



В комплекте: 1 игровое поле, 20 жетонов «музыкальная нота», 4 карточки «фея», 1 кубик, 4 фишки.



Цель игры: первой вернуться во дворец в карете с полным комплектом аксессуаров (диадема, кольцо, сумочка и веер нужного цвета).



Подготовка к игре. Каждая участница:

- выбирает фишку «фея» и ставит ее в центр игрового поля во дворец;
- берет карточку «фея» соответствующего цвета и кладет ее перед собой.

Жетоны «музыкальная нота» выложите на игровое поле — на клетки «нота» стороной «музыкальная нота» вверх.

Примечание 1. На этапе подготовки к игре участницы не должны знать, что изображено на обратной стороне жетонов.

Примечание 2. Если используются не все карточки «фея» (при игре вдвоем или втроем), уберите лишние жетоны «музыкальная нота» с изображением аксессуаров и кареты.

В этом случае жетоны «музыкальная нота» выкладываются на поле в случайном порядке и некоторые клетки «нота» остаются пустыми.



Ход игры. Игру начинает самая младшая фея, а затем ход переходит по часовой стрелке. Она бросает кубик и выполняет ход фишкой в любом направлении. Если фишка остановилась на жетоне «музыкальная нота», она переворачивает его (если хочет) и показывает остальным.

— Если на жетоне изображен один из недостающих предметов, указанных на ее карточке «фея», она забирает его и кладет на свою карточку, а затем вновь бросает кубик.

— Если предмет не подходит (если он изображен на фоне другого цвета), она кладет его на то же место стороной «музыкальная нота» вверх и ход переходит к следующей фее.

— Если на жетоне изображена карета:

Если фея уже заполнила все поля на своей карточке, она может взять этот жетон и положить его на свою карточку. Затем она вновь бросает кубик, чтобы вернуться во дворец.

Если на карточке феи заполнены не все поля, она не может взять этот жетон.

Она кладет его обратно стороной «музыкальная нота» вверх, и ход переходит к следующей фее.

— Если ее ход закончился на клетке «оранжевая падающая звезда», она бросает кубик еще раз.

— Если ее ход закончился на пустой клетке, ничего не происходит и ход переходит к следующей фее.

Примечание 3. Две феи не могут стоять на одной клетке. Если нужная клетка уже занята другой феей, следует выбрать другой путь.

Примечание 4. Поворачивать обратно во время хода запрещено.

Примечание 5. Во время партии фея не обязана переворачивать жетон «музыкальная нота», на котором она остановилась. Если она помнит, что предмет, изображенный на обратной стороне, ей не нужен, она может не показывать его лишний раз соперницам.

Примечание 6. Если число, выпавшее на кубике, превышает количество клеток до жетона, фея может остановиться на клетке с жетоном, сделав меньшее количество шагов.

Конец партии

Фея, которая первой вернулась во дворец, собрав все четыре аксессуара своего цвета, побеждает в партии.