

# Совушки, ау!

2–4 игрока  
От 4 лет  
Партия 15 минут  
Объясняется за 2 минуты



## Правила

### Состав:

Игровое поле, по которому совы спешат в гнездо

6 фишек сов

Жетон солнца, показывающий его положение

50 карт:

14 карт солнца

36 цветных карт

Правила, которые вы сейчас держите в руках

### Цель игры

Однажды ночью молодые совы смело отправились гулять в дремучий тёмный лес. Они здорово повеселились и вообще хорошо провели время, но вот теперь пришла пора возвращаться обратно в гнездо. Надо помочь им долететь домой, пока не взошло солнце.

Поэтому и цель игры в том, чтобы игроки, играя в одной команде, доставили всех сов обратно в их гнездо до того, как взойдет солнце.

**Помните:** «Совушки, ау!» — командная игра. Это значит, что все игроки играют сообща в одной команде, и в конце игры либо все выигрывают, либо вместе проигрывают. Иногда в командных играх игроку нужно выбрать не самое выгодное для себя действие, которое зато поможет следующему игроку в его ход. Это и означает работать в команде. Это очень великодушно — как делиться чем-нибудь!

### Подготовка к игре

В этой игре есть 3 уровня сложности:

- ▶ Начальный уровень (для самых маленьких игроков) — начинаете с 3 совами на клетках 1, 2 и 3.
- ▶ Посложнее для опытных игроков или детей постарше — начинаете с 4 совами на клетках 1, 2, 3 и 4.
- ▶ Сложный уровень для тех, кто научился здорово играть в команде — начинаете сразу с 6 совами на стартовых клетках с 1 по 6.

Поставили сов так, как надо на выбранном вами уровне сложности? Теперь положите жетон солнца на стартовую клетку солнца (слева). Перемешайте карточки и раздайте по 3 карты каждому игроку. Игроки держат свои карты перед собой, цветной лицевой стороной вверх. Положите оставшиеся карты цветной стороной вниз в стопку — это будет игровая колода. Возле неё потом будет стопка сброса карт. Самый младший игрок ходит первым, потом игра продолжается по часовой стрелке.

Можете начинать играть, заглядывая в правила.



## Как играть

Так как это командная игра, и все игроки вместе помогают совушкам, они могут двигать любую сову в свой ход. Игроки должны обсуждать, какие карты есть у них в руках и как лучше доставить сов домой.

Каждый ход делится на 3 шага:

1. Сыграйте карту из руки и затем положите её в стопку сброса.
2. Передвиньте или сову, или жетон солнца.
3. Возьмите новую карту из игровой колоды.

**Если у вас в руке есть карта солнца,** вы должны обязательно сыграть её в свой ход. Когда вы её играете, вы передвигаете жетон солнца на одну клетку по счётчику восхода солнца. Затем возьмите карту из игровой колоды. Не повезло, это был весь ваш ход.

Если у вас в руке нет карт солнца, вы должны сыграть цветную карту, чтобы передвинуть любую сову на ближайшую к ней незанятую клетку, совпадающую по цвету с только что сыгранной картой (всегда двигайте сову только по направлению к гнезду). Например, если у вас есть жёлтая цветная карта, передвиньте любую сову с любой из клеток на следующую незанятую жёлтую клетку на игровом поле.



А теперь самое интересное! Если эта клетка, куда должна прилететь ваша сова, занята другой совой, то вам повезло. Сова которую вы двигаете сейчас, просто перелетает через эту клетку и летит к следующей клетке такого же цвета. Так можно преодолевать очень большие расстояния, можно даже перелетать сразу через несколько сов, если все они стоят на клетках того же цвета, на который вы летите. Это очень хороший способ быстро доставить сов домой.

Если вы сыграете красную карту, а ближайшая красная клетка занята...

А если занята не одна клетка дальше...

...то совушка пролетит до следующей красной клетки!

...тогда совушка может перепрыгнуть сразу несколько занятых клеток!

Чтобы передвинуть сову в гнездо, просто сыграйте цвет, которого нет перед ней до гнезда. Например, так:

Впереди больше нет жёлтых клеток, и поэтому совушка залетает сразу в гнездо!

И ещё одно. Каждый раз, когда вы пролетаете над другой совой, надо обязательно громко говорить «Ууух!». Так делают все совы, когда обгоняют друзей. Это как «Привет!» по-русски, только по-совиному.

## Конец игры

Если все совы добрались до гнезда до того, как жетон солнца достиг конца рассвета (то есть самого конца счётчика, самой правой клетки), вы победили! Если жетон солнца достиг последней клетки до того, как все совы попали домой, тогда солнце всходит, и вы проигрываете. Если такое происходит, передвиньте всех сов на начальные позиции и попробуйте снова.

## Советы

Не оставляйте отдельных сов далеко позади. Лучше летать вместе — без товарищей будет трудно лететь. Ещё играйте один и тот же цвет несколько ходов подряд, это позволит совам перелетать через других сов и лететь в гнездо быстрее. Работайте сообща, обсуждайте, какие ходы будут наиболее полезны, чтобы совы как можно скорее вернулись в гнездо.

Концепция игры компания Idea Duck.

Художник Бетси Снайдер.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Минина, А. Берсенева, А. Стекольников, М. Половцев, Е. Безлепкина, А. Якшин.

© 2015 Peaceable Kingdom.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

