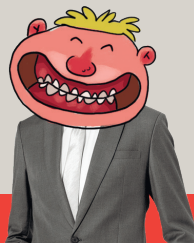




СЫН МАМИНОЙ ПОДРУГИ



ПРАВИЛА

В ходе этой игры вы узнаете, кто из вас истинный Сын маминной подружки.

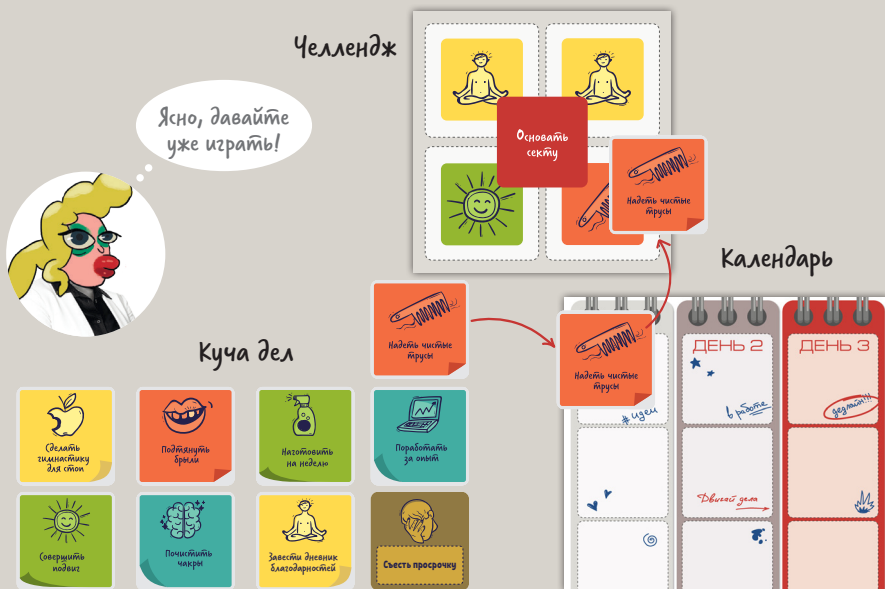
Для этого нужно ставить перед собой великие цели – челленджи – и идти к ним шаг за шагом, выполняя маленькие, но важные дела. Идеальными не рождаются, ими становятся! А факапы в этой жизни нам даны для смирения и духовного роста.

КОРОТКО О ТОМ, КАК СТАТЬ СЛАДКИМ ПИРОЖКОМ

В этой игре всё как в жизни. Хотите чего-то добиться – расставьте приоритеты и сделайте поскорее те дела, которые ведут вас к цели.

Игроки получают карточки Челленджей – на них указаны дела, которые нужно выполнить. Затем по очереди сдвигают ряды в Куче дел и забирают карточки с подходящим символом и цветом.

Карточки сначала надо положить в свой Календарь, то есть запланировать. Из Календаря дела перемещаются в Челленджи. Закрыв ячейку – выполнил дело, молодец!



Закрыв три ячейки, игрок завершает Челлендж. **Цель – первым выполнить три Челленджа.**

Но! Соперники из зависти могут портить Челленджи других игроков, подбрасывая в них карточки факапов. А еще запланированные дела могут превращаться в тыкву, если не выполнять их вовремя.

В общем, жизнь Сына маминной подружки не так проста, как кажется!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Перемешайте карточки дел и факапов и сформируйте Кучу дел: выложите на стол 16 случайных карточек квадратом 4 x 4 и поверните этот квадрат так, чтобы каждый игрок сидел напротив одной из сторон, не на углу. Остальные карты уходят в запас.

2 Каждый игрок берет себе Календарь и три случайные карточки Челленджей.

Готово! Игру начинает тот, кому больше всех надо. Потом ход передается по часовой стрелке.



ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок может выполнить до трех действий. Варианты действий:

- 1. Движение поля.** Сдвинуть любой ряд карточек на одну ячейку к себе, другому игроку или в сторону, где нет игрока, и взять выпавшее дело или факап.
- 2. Выполнение дела.** Переложить карточку дела из своего Календаря в любой Челлендж, в ячейку, которая имеет тот же цвет и символ.

Как только в Куче дел освободилось место, сразу кладите туда случайную карточку из запаса.

Любое из этих действий можно совершить один, два или три раза за ход, но в сумме должно быть не больше трех действий.

Например:

1. Взять дело из Кучи и положить в свой Календарь + переложить дело из Календаря в Челленджи + переложить еще одно дело из Календаря в Челленджи.
2. Взять факап из Кучи дел и положить его в Челленджи другого игрока + взять дело из Кучи + положить Дело к себе в Календарь.
3. Переложить три разных дела из Кучи дел в свой Календарь.

Движение поля

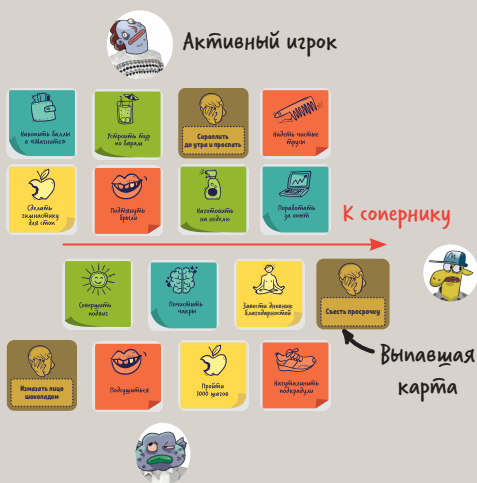
Движение ряда и размещение выпавших карт входят в одно действие.



Двигай к себе – забирай себе выпавшее дело или факап.

- Клади дело в «День 1» на своем Календаре.
- Клади факап в любой свой Челлендж.

или



Двигай к сопернику – размести у него выпавшее дело или факап.

- Клади дело в «День 1» на его Календаре.
- Клади факап в свободную ячейку любого Челленджа этого соперника.

или



Активный игрок



Двигай в свободную сторону – ничего не бери.
Выпавшая карточка перемещается в освободившуюся ячейку на другой стороне ряда.



В ситуации, когда игрок хочет добавить в свой Календарь дело, но все ячейки «Дня 1» заняты, лишние дела либо отправляются в сброс, либо, если есть возможность, перемещаются в Челленджи. Каждое перемещение считается **ЗА ОДНО ДЕЙСТВИЕ**.

Три в ряд!

Если в результате движения поля три дела одного цвета встанут в ряд, игрок, сделавший ход, забирает их себе.

На пустые места выкладываются случайные карты из запаса.

Если в ряд встанут факапы, они уходят в сброс.

Важно! Если комбинация возникла не в результате действий игрока, а случайно при обновлении карт, все дела и факапы остаются на месте.

Если в результате действий игрока образовалось комбо из 4 карт или 2 и более комбо, он забирает себе **все карты**, попавшие в эти комбо.

Все полученные дела игрок размещает в своем Календаре в свободных ячейках «Дня 1».



Выполнение дела

Отдельным действием игрок может переместить дело из Календаря на один из Челленджей.

Помни! Выкладывание одного дела на Челлендж – это одно действие.

Если в Челлендже две ячейки закрыты факапами, игрок отправляет этот Челлендж в сброс и берет новый.

Челлендж считается выполненным, если на нем собраны хотя бы **ТРИ ДЕЛА**. В этом случае выполненные дела отправляются в сброс, игрок переворачивает свой Челлендж Наградой вверх и берет себе новый.



Путь к успеху



Еще одно дело –
и Челлендж
завершен!



Взять новый
Челлендж.



Выполнил Челлендж –
переверни его Наградой
вверх.

Мама будет
рада.



ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

В завершение хода игрок перемещает все дела в своем Календаре на следующий день.

Дела, которые лежали в ячейках «Дня З», отправляются в сброс.

Если игрок не отложил свои дела на следующий день, его можно наказать. Заметивший нарушение может забрать себе любое дело из Календаря или из незавершенного Челленджа того, кто ошибся.

ПОБЕДА!

Тот, кто первым выполнил три Челленджа, и есть Сын маминей подруги.

Оставшиеся игроки могут доиграть круг, то есть сделать по последнему ходу, если они начинали игру позднее.

КАРТОЧКИ ДЕЛ

Дела охватывают четыре сферы жизни. Для игры важны цвет карточки и символ на ней. А сами дела — это вам для радости. Вдохновляйтесь!

ЗДОРОВЬЕ ФИЗИЧЕСКОЕ И МЕНТАЛЬНОЕ



Лечись правильно!



Укрепляй здоровье!



Береги нервы!

ЯРМАРКА ТЩЕСЛАВИЯ



Карьера



Всесторонне
развитая личность



Богатство

КРАСОТА И ГИГИЕНА



На стиле



Совершенное тело



Чистюля!

ЛИЧНАЯ И ОБЩЕСТВЕННАЯ ЖИЗНЬ



Рачительный хозяин



Добрыня



Отдыхай правильно

Авторы:

Арина Терентьева
Денис Вознесенский

Полезные ссылки

www.ekivoki.ru – официальный сайт и интернет-магазин издательства «Экивоки».



vk.com/ekivoki.game – наша группа в соцсети «ВКонтакте».



@ekivoki – наш Telegram-канал.



game@ekivoki.ru – наш email. Пишите!

ИГРА «СЫН МАМИНОЙ ПОДРУГИ»

Двусторонние карты дел и факапов – 96 шт.

Календари – 4 шт.

Челленджи с Наградами – 24 шт.

Правила





ЭКИВОКИ

