

освежающая настольная игра

ДАЙ-СКИМО



Правила игры

СОСТАВ ИГРЫ



65 карт



5 жетонов топпингов



15 жетонов мороженого



5 жетонов рожков



25 жетонов счастья



Правила игры



На игровых картах видны передвижные магазинчики мороженого. Для игры важны сила (число) и цвет карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Выберите по одному жетону вафельного рожка и положите перед собой. Вы будете собирать на него жетоны мороженого. Если игроков меньше 5, верните лишние жетоны рожков в коробку игры.



2

Сформируйте цветные комплекты: в каждый комплект входят 13 карт, 3 жетона мороженого и 1 жетон топ-пинга одного цвета.

В зависимости от количества игроков вам понадобятся:

Игроки	2	3	4	5
Комплекты	3	3	4	5

Лишние комплекты верните в коробку.



3

Жетоны **мороженого** каждого набора поверните стороной с названием вверх, перемешайте отдельно от других наборов и сложите стопкой. Жетоны **топпингов** положите выше соответствующих стопок. Жетоны **счастья** сложите кучкой в середине стола.

ЧАЙ

4

Перемешайте карты и раздайте игрокам, в зависимости от числа участников.

Игроки	2	3	4	5
Карты	6	8	10	13

Внимание! Не подглядывайте в карты других игроков и не показывайте им свои!



5

Тот, кто последним ел мороженое, станет первым игроком. Но вы можете сыграть в «камень-ножницы-бумагу» или выбрать первого игрока любым другим способом.



Например, если вы играете вчетвером, каждый игрок получит 10 карт, а в игре участвуют 4 вкуса мороженого.

Пример подготовки для 4 игроков



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из нескольких кругов. Каждый круг вы будете бороться за 1 жетон шарика мороженого, по очереди выкладывая по 1 карте с руки. За собранные жетоны вы будете получать очки счастья в конце раунда. Победит тот, кто первым наберёт 10 очков счастья. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

Круг:

1

Первый игрок играет карту с руки (выкладывает на стол лицевой стороной вверх). Так он определяет цвет этого круга.



2

Следующий игрок должен сыграть с руки любую карту того же цвета (если есть) или карту на свой выбор (если карт нужного цвета нет).



Когда все игроки сыграли по одной карте, сравните **силы** сыгранных карт и определите победителя.



Если сыгранные на столе карты одного цвета, то побеждает игрок, выложивший карту с наибольшей силой.



Если карты разноцветные, то побеждает игрок, сыгравший самую слабую карту (с самым маленьким значением).

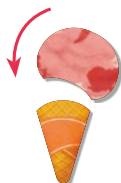
Победитель круга:

- 1** Забирает все сыгранные карты со стола и кладёт их рядом с собой стопкой лицевой стороной вниз.

- 2** Берёт верхний жетон мороженого из нужной стопки, переворачивает и кладёт на свой жетон рожка.

Определить нужную стопку несложно:

- Все сыгранные в круге карты одного цвета — берите шарик мороженого такого же цвета.
- Сыгранные карты разноцветные — выбирайте шарик любого из сыгранных цветов.
- Мороженое нужного цвета закончилось? Берите любой шарик из оставшихся.





Победитель круга становится первым игроком нового круга.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, как только:

- у каждого игрока закончились карты на руках

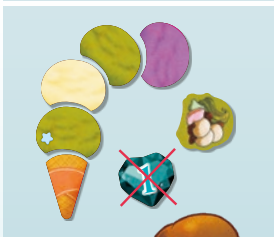
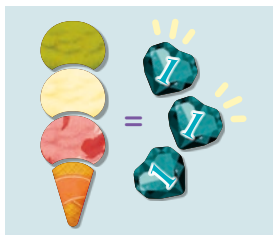
или

- кто-то получил 4-й жетон мороженого.

Пора получать очки счастья.

Получите по 1 жетону счастья за каждый ваш жетон мороженого (если их не больше 3) и топпинга.

В рожке можно удержать только 3 шарика мороженого. Собравший больше всё уронил, мороженого не попробовал и очков счастья не получает.



Внимание! Мороженое падает только из-за своих лишних шариков. Топпинги на устойчивость мороженого в рожках не влияют.



Если никто из игроков не набрал 10 очков счастья, начинайте следующий раунд.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

1 Оставьте себе жетоны вафельных рожков и заработанные очки счастья.

2 Карты, жетоны мороженого и топ-пингов верните в центр стола и перемешайте точно так же, как и в начале игры.

3 Первым игроком нового раунда становится тот, у кого меньше всего очков счастья. При ничьей определите первенство, сыграв в «камень-ножницы-бумагу».



Каждый раунд играется по одним и тем же правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Продолжайте игру до тех пор, пока кто-то не соберёт 10 очков счастья. Этот игрок и становится победителем!

В случае ничьей победителей будет несколько.



Создатели игры

Авторы игры: Лана & Папа

Иллюстратор и графический дизайнер: Иноуэ Осаму

Редакторы: Хасимото Ацуши, Коике Ацухиро,
Кария Кэйдзи (Арклайт)

Помощь в создании: Ядзава Кентаро, Уэсуги Масато

©2021–2025 Lana & Papa / Arclight, Inc

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик: Екатерина Швилкина

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Ксения Таргулян,

Анастасия Григорьева

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была
издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстра-
ций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru