

# КРИХІТНИ АКРОБАТИ

⚙️ СЕДРІК МІЛЛЕ

🎨 БІБУН І  
САБРИНА  
ТОБАЛЬ

## ВМІСТ ГРИ

### 46 КАРТ

- 25 КАРТ УПОДОБАНЬ ПУБЛІКИ (6 КАТЕГОРІЙ ПО 4 КАРТИ КОЖНОЇ ТА 1 КАРТА ШВИДКОСТІ)
- 8 КАРТ КОМПОНЕНТІВ
- 12 КАРТ ЗІРОК (ДВІ КАТЕГОРІЇ: ЛЮДИ Й ТВАРИНИ)
- 1 КАРТА-ПАМ'ЯТКА

### 59 ДЕРЕВ'ЯНИХ КОМПОНЕНТІВ

- 4 СЛОНИ, 4 КОНИ
- 12 АКСЕСУАРІВ (4 КУЛІ, 4 КОЛОДИ, 4 БОЧКИ)
- 20 АКРОБАТІВ (8 РОЖЕВИХ І ПО 3 ЧЕРВОНИХ, СИНІХ, ЖОВТИХ ТА ЗЕЛЕНИХ)
- 4 МАРКЕРИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК ОПЛЕСКІВ
- 13 ЗІРОК ТА 2 ЇХНІ АКСЕСУАРИ

1 ЛІНІЙКА

1 АРКУШ ІЗ НАЛІПКАМИ

1 ОПЛЕСКОМІР

1 КНИЖКА ПРАВИЛ

## ПЕРЕД ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

Наклейте наліпки на кулі й зірки.

Завантажте і встановіть застосунок **Tiny Acrobats Boardgame**, доступний для iOS та Android. Так ви матимете зручний хронометр.

Установленим застосунком можна користуватися без під'єднання до інтернету.

Доступно в  
AppStore

ДОСТУПНО В  
Google Play

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Кожен гравець бере маркер підрахунку очок оплесків, 3 акробатів відповідного кольору й 1 кулю.
- 2 Покладіть оплескомір і маркери підрахунку очок оплесків на центр стола.
- 3 Перетасуйте карти компонентів і покладіть їх стосом долілиць.
- 4 Сформуйте 2 стоси карт зірок: один з картами людей, а другий з картами тварин.
- 5 Сформуйте 6 стосів з 4 карт уподобань публіки в кожному (по одному для кожної категорії) та покладіть їх горілиць. Біля цих стосів також покладіть карту швидкості.
- 6 Помістіть дерев'яні компоненти до загального запасу в межах досяжності всіх гравців.
- 7 Покладіть на стіл лінійку й пам'ятку.



8+

2-4

20'

1

## ОПИС ІГРОЛАДУ

*Нехай шоу розпочнеться!*

### МЕТА

За певний час вам треба скласти дерев'яні компоненти (акробатів, тварин та аксесуари) так, щоб виконати найвищі циркові трюки й задовольнити вподобання публіки. Переможе гравець, який набере найбільше очок оплесків після виконання трьох номерів програми.

### ПЕРЕБІГ ГРИ

**Важливо!** Номер складатиметься з одного чи більше акробатичних трюків. Трюк – викладання дерев'яних компонентів один на одного.

### ПЕРШИЙ НОМЕР ПРОГРАМИ

**Приготування.** Кожен гравець бере 1 карту компонентів і відповідні дерев'яні компоненти з запасу.

**Виступ.** Перед кожним гравцем лежить по 7 дерев'яних компонентів. Увімкніть музику в застосунку. Тепер усі гравці мають 2 хвилини, щоб одночасно виконати свої номери. Щойно ви завершите свій номер, підійміть руки та скажіть «Та-дам!».

**Оплески.** Кожен гравець набирає очки оплесків за такими двома критеріями:

- **Кількість вподобань публіки, виконаних у номері.** Подивіться в пам'ятці, скільки оплесків ви заробите (наприклад, якщо ви виконали 3 вподобання публіки, то отримаєте 6 очок оплесків). Карта швидкості дає додаткові очки оплесків, якщо ви першим завершите свій номер.
- **Висота номера.** Скористайтеся лінійкою, щоб виміряти висоту найвищого акробата й дізнатися, скільки очок оплесків ви отримаєте.

Якщо ви зробили менше ніж 10 очок оплесків за цими критеріями, ви все одно отримаєте 10 очок, адже публіка плескає вашим старанням.

Перш ніж виконувати наступний номер, перемістіть свій маркер на шкалі оплескоміра на щойно набрану кількість очок оплесків.

*Ви можете негайно починати грати, а до правил повернутися після виконання першого номера.*

### ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ

За виконання цього номера ви наберете 6+2=8 очок оплесків. Однак ви збережете собі 10 очок оплесків, бо це найменша кількість очок, яку можна набрати за виконання номера.



### КАРТА КОМПОНЕНТІВ

Візьміть зображені на цій карті компоненти, щоб зробити свій виступ видовищнішим!



### КАРТА ВПОДОБАНЬ ПУБЛІКИ

Відтворіть схему з цієї карти, щоб здобути оплески публіки!



### ДРУГИЙ НОМЕР ПРОГРАМИ

**Приготування.** Приберіть по 1 верхній карті вподобань публіки з кожного стосу на центрі стола, щоб відкрити 6 нових карт уподобань. Карта швидкості залишається на своєму місці. Кожен гравець бере 1 карту компонентів і відповідні дерев'яні компоненти з запасу.

**Виступ.** Кожен гравець тепер має 10 компонентів. Увімкніть музику в застосунку й виконайте свій другий номер програми.

**Оплески.** Гравці отримують очки оплесків так само, як і за перший номер.

Перед початком наступного номера не забудьте перемістити свої маркери на шкалі оплескоміра.

*Виконайте свій другий номер і потім поверніться до правил.*

### КАРТА-ПАМ'ЯТКА

Ця карта нагадає вам перебіг трьох номерів і підкаже, скільки очок оплесків ви наберете залежно від кількості виконаних вподобань публіки у вашому номері.





### ТРЕТІЙ І ФІНАЛЬНИЙ НОМЕР ПРОГРАМИ

**Приготування.** Приберіть по 1 верхній карті вподобань публіки з кожного стосу на центрі стола, щоб відкрити 6 нових карт уподобань. Карта швидкості залишається на місці. Цього разу ви не берете карт компонентів, а натомість тасуєте карти зірок-тварин і навмання роздаєте по 1 карті кожному гравцеві. Зробіть те саме з картами зірок-людей.

**Виступ.** Увімкніть музику в застосунку й виконайте свій третій номер програми.

**Оплески.** Гравці набирають очки оплесків так само, як і за попередні номери. Також порахуйте очки оплесків за використання однієї чи обох ваших зірок.

Додайте щойно зароблені очки оплесків до попередніх і перемістіть свій маркер на шкалі оплескоміра.

### КІНЕЦЬ ВИСТУПУ

Гра закінчується після трьох номерів. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок оплесків!

#### КАРТА ЗІРКИ

Лице: візьміть зображені туди компоненти.

Зворот: виконайте одну з двох показаних на цій карті схем, щоб набрати 4 очки оплесків!



### ОСОБЛИВОСТІ ВИКОНАННЯ НОМЕРІВ

#### Питання щодо правил.

#### ПРИГОТУВАННЯ

**Збір компонентів.** Дерев'яні компоненти, отримані протягом гри завдяки картам компонентів, залишаються у вас під час усіх номерів.

Тобто для виконання першого номеру ви маєте 7 компонентів, для другого – 10, а для третього – 12, 13 або 14 компонентів (залежно від того, скільки у вас зірок-людей чи тварин).

**Зірки.** Отримавши карту зірки, візьміть компонент (чи компоненти), зображені на лицевій стороні карти, а не на звороті (ці інші компоненти можуть дати вам більше очок оплесків, якщо використати їх разом із зіркою). Наприклад, якщо ви маєте карту зірки-тигра, візьміть дерев'яну фігурку тигра Рикуну, але не акробата й не бочку.

### ВИСТУП

**Перед виконанням номера.** Переконайтеся, що всі гравці мають потрібні компоненти, які лежать окремо (не складені один на одного).

**Використання компонентів.** Не обов'язково використовувати всі компоненти, але що більше їх буде залучено в номері, то більше очок оплесків ви наберете.

**Скільки акробатичних трюків повинно бути у вашому номері?** Ви можете виконати кілька трюків в одному номері. Наприклад, зробіть один великий трюк, щоб він був високим і дав більше очок оплесків.

**Кольори акробатів.** Кольори акробатів не мають значення. Сірі акробати на картах вподобань публіки означають, що можна використати дерев'яного акробата будь-якого кольору.

**Музичний супровід.** У музиці в застосунку звучать барабани, щоб ви знали, скільки часу лишилося для виконання номера.

- **Один удар:** залишилося 1 хвилина.
- **Два удари:** залишилося 40 секунд.
- **Три удари:** залишилося 20 секунд.
- **Останній удар і радісні вигуки публіки:** всі гравці негайно завершують свої номери.

### ОЧКИ ОПЛЕСКІВ

**Задоволення вподобань публіки за допомогою зірок.** Замість «звичайних» акробатів ви можете виконати вподобання публіки, використовуючи зірку такої самої форми. ①

**Об'єднані оплески.** Один компонент може одночасно принести вам очки оплесків за кілька вподобань публіки. ②

Можна отримати очки оплесків кілька разів за 1 карту вподобань публіки, якщо за допомогою різних компонентів ви виконали схему карти кілька разів. ③

**Позиція карти.** Перш ніж виконувати схему на будь-якій карті вподобання публіки чи карті зірки, переконайтеся, що ви розмістили її так, як треба (див. малюнок нижче).





## ЗІРКИ

Усе, що треба знати про використання зірок



Цей символ означає, що зображений вище компонент не повинен торкатися стола.



### ЛИНВОХОДА МУНА

Жердина не має торкатися стола. Якщо ви хочете виконати трюк з лівої частини цієї карти, то жердину треба розмістити перпендикулярно до колоди.



### ТАРЗАН

У цьому номері Тарзан повинен бути найвищим компонентом. Ви маєте крикнути як Тарзан, коли виконуєте трюк з цією фігуркою.



### СИЛАЧ АРНОЛЬД

Він має тримати принаймні 5 компонентів без будь-якої допомоги.



### СТРИБУН ОТТО

Його висипує має бути останньою частиною вашого номера. Поставте Отто і його дошку на стіл, намісните на неї пальцем, щоб він злетів, та зловіть його. Потім додайте Отто до якогось свого трюку й скажіть «Та-дам!». Його дошка – не частина вашого номера, тому вона не може принести вам додаткові очки оплесків.



### КЛОУНЕСА ТЕЛЛА

Вона має брати участь в акробатичному трюку й не повинна торкатися стола. У кінці номера штовхніть Теллу, щоб вона впала. Якщо один чи більше компонентів падають разом з нею, вони не задовольняють впаданню публіки й не приносять очки оплесків.

## ВАРІАНТИ ГРИ

### ВИСТУП

Якщо ви хочете відчувати хвилювання на сцені, як справжні циркові артисти, виконуйте третій номер по черзі, щоб насолодитися виступом одне одного!

Нехай розпочне гравець, у якого найменше очок оплесків, а той, у кого їх найбільше, виступатиме останнім.

Не можна тренуватися, поки інші гравці виконують свої номери.

Карта швидкості дасть вам очки оплесків, якщо ви закінчите свій номер до першого удару барабанів.

### 8 ГРАВЦІВ

- Щоб ви могли зіграти ввесьмох, вам знадобляться дві коробки «Крихітних акробатів».
- Використовуйте карти компонентів і зірок, а також дерев'яні компоненти з обох коробок.
- Візьміть карти вподобань публіки лише з однієї коробки.
- Використовуйте 2 оплескоміри, щоб на кожному з них рахувати очки для 4 гравців.



Matagot

«Крихітні акробати» – гра Седрика Мілле.

Ілюстратори: Бібун і Сабріна Тобаль

Редакційне керівництво: Антуан Давру (керівник серії) та Каміль Дюран Крігель (художній керівник).

© Matagot 2021.



Керівник проекту: Роман Козумляк

Перекладачка: Анастасія Янчук

Редактори: Анатолій Хлівний, Святослав Михаць

Верстальник: Артур Патрихалко

Графічна адаптація: Надія Немченко

Особлива подяка: Роман Кудря, Андрій Луценко

© Lord of Boards 2021.



ЖІД КОНЕМ

