

Правила настольной игры «Цыплячи бега» (Zicke Zacke Huhnerkacke или Chicken Cha Cha Cha)

Автор: Klaus Zoch (Клаус Цох)

Перевод на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©



Состав игры:

- Беговая дорожка: карточки в форме яиц – 24 шт;
- Птичий двор: восьмиугольные карточки – 12 шт;
- Цыплята – 4 (два петушка и две курочки);
- Хвостовые перья – 4 шт (по одному для каждого цыпленка);

Обзор игры

Сегодня и только сегодня на птичьем дворе состоятся Цыплячи Олимпийские Игры. Главной спортивной дисциплиной этого дня станет бег с похищением хвостов. Каждый цыпленок должен постараться обогнать своих соперников, и, конечно же, не уступить никому. Если цыпленку удалось обогнать соперника, он

в награду получает перо из его хвоста, и первый цыпленок, который сможет обогнать всех соперников и оставить тех без хвостов, объявляется победителем! Это не так-то просто сделать. Только тот цыпленок, который хорошо знает свой двор, сможет рассчитывать на победу. В этом забеге нельзя останавливаться надолго, ваши соперники не дремлют и могут очень скоро обогнать вас и похитить перо из вашего хвоста. Не позволяйте им этого сделать, будьте внимательны и хорошенько запомните месторасположение всех предметов на птичьем дворе. А теперь вперед... за золотыми медалями!

Подготовка к игре

Перед первой игрой аккуратно извлеките игровые элементы из картонных держателей.

Перемешайте 12 восьмиугольных карточек и разместите их рубашкой вверх в центре игрового стола. Вокруг них разместите 24 карточки в форме яиц (изображением вверх) – это беговая дорожка. Затем каждый игрок выбирает себе цыпленка, вставляет в его хвост перо и размещает

на одной из карточек беговой дорожки (по своему выбору).

Расставлять цыплят на беговой дорожке следует равномерно, сохранив между ними по возможности равный интервал. Например, если в игре участвует 4 игрока, то между цыплятами должно быть свободное пространство в 5 карточек.

[1] – Птичий двор;

[2] – Беговая дорожка.



Ход игры

Цыплята движутся по часовой стрелке вдоль беговой дорожки. Самый молодой игрок может начать игру.

Игрок первым делом смотрит на карточку, которая лежит перед его цыпленком.

1 стр. из 2

Правила настольной игры Цыплячи бега

Затем игрок открывает одну из восьмиугольных карточек Птичьего двора (по своему выбору) и показывает ее всем участникам. Если изображение на карточке совпадает с изображением карточки на беговой дорожке (перед его цыпленком), то цыпленок может сделать шаг вперед на эту карточку. Восьмиугольная карточка после этого переворачивается рубашкой вверх и кладется на то же место двора, откуда она была взята.

Игрок не заканчивает на этом свой ход, а продолжает перемещать своего цыпленка, пока он может находить карточки во дворе, совпадающие с соответствующими карточками беговой дорожки. Если игрок ошибся и открыл не совпадающую карточку, то его цыпленок не совершает шаг и остается на своем месте, а право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

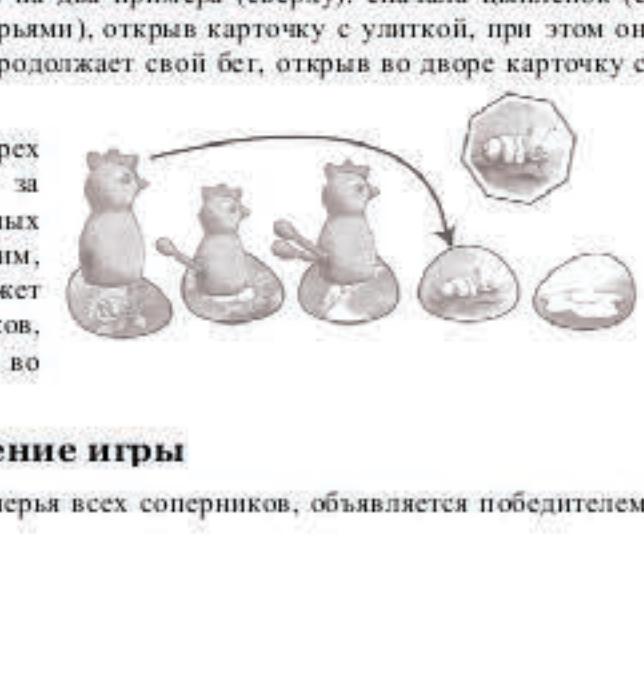
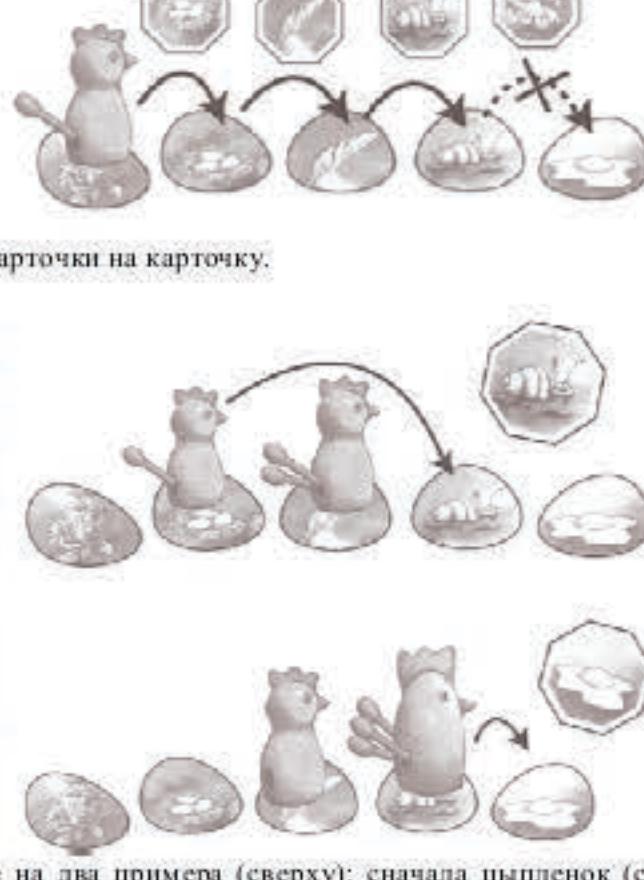
Таким вот образом цыплята перепрыгивают с карточки на карточку.

Обгон

Если на беговой дорожке один цыпленок догнал другого цыпленка, то он может попытаться его обогнать. Для этого игрок должен найти в курятнике ту карточку, которая соответствует карточке беговой дорожки, расположенной перед впередистоящим цыпленком.

Если игрок успешен и сразу находит эту карточку, то его цыпленок перепрыгивает своего соперника и становится на эту карточку, а в награду он получает все перья из его хвоста. При этом игрок не завершает свой ход и может продолжить свой марафон, обычным образом открыв следующую нужную карточку Птичьего двора. Обратите внимание на два примера (сверху): сначала цыпленок (с одним пером) обгоняет соперника (с двумя перьями), открыв карточку с улиткой, при этом он забирает у него все перья из хвоста, и сразу продолжает свой бег, открыв во дворе карточку с яичницей.

Цыпленок может обогнать двух или трех соперников за один раз, если те бегут друг за другом и между ними при этом нет свободных карточек. Пример: на рисунке справа мы видим, что позади стоящий цыпленок может перепрыгнуть двух впередистоящих соперников, но при условии, что он сможет сразу отыскать во дворе карточку изображением улитки.



Завершение игры

Цыпленок, который быстрее других получит перья всех соперников, объявляется победителем гонки!

2 стр. из 2

Правила настольной игры Цыплячи бега