ФИКСИКИ

# ЛЕСНЫЕ ТРОПИНКИ

АВТОР ИГРЫ
**ЮРИЙ ЖУРАВЛЁВ**

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## СОСТАВ ИГРЫ:

## ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Набрать первым 8 победных очков (звёздочек) или собрать 4 жетона находок одного цвета.

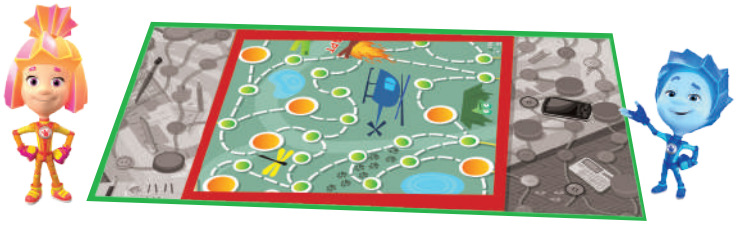
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Поместите игровое поле в центре стола. Каждый игрок выбирает себе фигурку героя, которой хочет играть. Поставьте фигурки игроков на клетку «Старт» на игровом поле. Не участвующие в игре фишки героев уберите обратно в коробку. Жетоны знаний положите белой стороной вверх рядом с игровым полем и тщательно перемешайте. Библиотеку знаний положите рядом с игровым полем. Затем возьмите 6 жетонов знаний и разместите лицом вверх по одному жетону в каждой пронумерованной ячейке библиотеки.

Жетоны находок положите белой стороной вверх рядом с игровым полем и тщательно перемешайте.

### ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ:

Используйте для игры только нарисованное игровое поле настольной игры «Лесные тропинки». Положите на каждый большой оранжевый кружок по 2 жетона находок лицом вверх.



### ПРИ ИГРЕ ВТРОЁМ:

Используйте для игры не только нарисованное игровое поле, но и часть с крышками, нитками и пуговицами, расположенную слева. Положите на каждый большой оранжевый кружок по 1 жетону находок и по 2 жетона находок на клетки-крышки дополнительной части игрового поля. Все жетоны находок должны лежать лицом вверх.

### ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ:

Для игры вчетвером нужно больше места. Используйте всё игровое поле целиком! Положите на каждый большой оранжевый кружок и на каждую клетку-крышку по 1 жетону находок лицом вверх.

– оранжевые кружки и клетки-крышки, на которые размещаются жетоны находок.

Самый младший игрок ходит первым, остальные вслед за ним по часовой стрелке.

## ХОД ИГРЫ:

**ХОД КАЖДОГО ИГРОКА СОСТОИТ ИЗ 5 ЧАСТЕЙ:**

1. **Бросок кубика**
2. **Получение знаний фиксиком**
3. **Движение по игровому полю**
4. **Использование знаний фиксиком**
5. **Передача хода**

## 1. БРОСОК КУБИКА

Начните свой ход с броска кубика и посмотрите на выпавшее значение.

## 2. ПОЛУЧЕНИЕ ЗНАНИЙ ФИКСИКОМ

Игрок выбирает ячейку библиотеки с числом, которое равно или больше значения, выпавшего на кубике, и забирает жетон знаний. Этот жетон игрок кладёт перед собой и может не показывать другим игрокам его лицевую сторону.

***Например, у игрока выпало на кубике «4».***
***Это значит, что он может взять жетон знаний из ячеек библиотеки под номерами 4, 5 или 6.***

Игрок, взявший жетон из библиотеки, сразу же заполняет её новым жетоном знаний из общего запаса, лежащего рядом с полем. Если жетоны знаний закончились, переверните и перемешайте уже сыгранные – это будет новый запас знаний.

## 3. ДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Игрок двигает фишку своего героя по игровому полю в любом направлении на количество шагов, равное выпавшему на кубике значению или меньше.

***Например, если у игрока выпало на кубике «3», то он может сделать 1, 2 или 3 шага с клетки на клетку.***

На основной части игрового поля шагать можно по зелёным и оранжевым кружкам, а на дополнительных частях игрового поля по разноцветным пуговицам и крышкам.

После броска кубика фиксик не может остаться на месте, он должен сдвинуться хотя бы на один шаг за ход.

На одном кружке, пуговице или крышке может находиться любое количество фиксиков.

## 4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗНАНИЙ ФИКИСКОМ

Если фиксик остановился на кружке или крышке с жетоном находки, то он может изучить данную находку. Для изучения игроку необходимо отправить в сброс жетоны знаний такого же цвета, что и жетон находки. Разыгранные жетоны кладутся в общую кучку жетонов знаний рядом с игровым полем белой стороной вверх. Например, для изучения голубого жетона находки необходимы голубые жетоны знаний. Сумма цифр на сбрасываемых таким образом жетонах знаний должна быть больше или равна цифре указанной на жетоне находки. Изученный фиксиком жетон находки игрок забирает себе, а использованные жетоны знаний отправляются в сброс. Если там находится сразу 2 находки, то игрок может изучить их обе, если у него есть необходимое количество жетонов знаний.

***Например, фишка игрока останавливается на клетке с жетоном находки зелёного цвета и цифрой 4 на нём. Игрок сбрасывает 2 жетона знаний зелёного цвета, с цифрами 2 и 3. Сумма очков знаний 5 – это больше 4 и игрок получает жетон изученной фиксиком находки.***

Если игрок не хочет получить жетон находки, то он может отправить в сброс любое количество жетонов знаний и дополнительно передвинуть своего героя на количество шагов, равное сумме цифр на сбрасываемых жетонах.

## 5. ПЕРЕДАЧА ХОДА

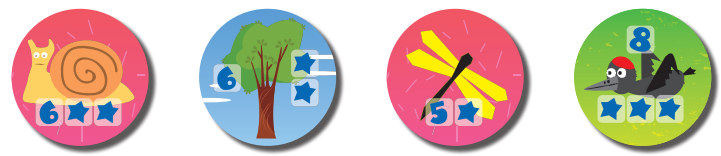
После всех своих действий игрок передаёт право хода игроку слева.

На конец хода у игрока не может оставаться больше 3 жетонов знаний. Лишние жетоны игроку надо сбросить.

## КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра заканчивается, когда один из игроков выполнит одно из следующих условий:

• наберёт на жетонах находок 8 звёздочек или больше;




• изучит 4 жетона находок любого одинакового цвета.

**Этот игрок побеждает!**

© Zvezda. All rights reserved.
© АО «АЭРОПЛАН», 2010

8932

ZVEZDA