

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ГОНКИ ЁЖИКОВ

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- 4 кубика «Д6» с разноцветными сторонами
- 5 разноцветных фишек ёжиков
- 15 карточек

ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры
Йинон Кон

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Привести ёжиков к финишу в указанном на карточке порядке. Сделать это нужно бросая и перебрасывая кубики. Игра заканчивается, когда любой ёжик пересекает финишную черту.

ПОБЕДА

Побеждает игрок, набравший больше всех победных баллов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Старт

Положите поле в центр стола.

Поставьте фишки ёжиков на СТАРТ случайным образом. СТАРТ отделён белой линией.

Самый смелый ёжик побежит по ручью.

Вода ёжикам не преграда.

Перемешайте карточки и положите рядом с игровым полем лицом вниз.

Выберите первого игрока.

Ход передаётся по часовой стрелке.

Игроки поочерёдно берут по 1 карточке.

Внимание игроков! Доставшаяся вам карточка ёжиков-победителей – это секрет!

Подглядывать в чужие карточки и показывать свою – нельзя!

ХОД ИГРЫ

На кубиках 6 разноцветных граней. 5 граней – такого же цвета, как и ёжики.

Если выпала цветная грань – передвиньте ёжика этого цвета на один шаг вперёд. Когда выпадает , игрок перемещает ёжика любого цвета на 1 шаг назад.

- В свой ход игрок бросает все 4 кубика, выбирает один (или больше, если выпавшие цвета ему подходят), а остальные перебрасывает.
- После каждого броска игроку обязательно нужно выбрать и оставить хотя бы один кубик.
- Когда все цвета определены, игрок передвигает ёжиков выпавших цветов.
- Когда любой ёжик попадает на значок  на поле (не важно, двигался он вперёд или назад), игроку надо передвинуть любого другого ёжика на 1 шаг вперёд.

Если на нескольких кубиках выпали грани одинакового цвета, ёжик этого цвета может сделать несколько шагов.

(На трёх кубиках выпало . Зелёный ёжик делает 3 шага!)

Если выпали несколько белых граней, то игрок может вернуть одного любого ёжика на такое же количество шагов назад или вернуть разных ёжиков на 1 (или больше) шагов назад.

(Выпало , , . Вы можете передвинуть одного ёжика на 3 шага назад. Или двух разных ёжиков на 2 и 1 шаг назад. Или трёх ёжиков по 1 шагу назад.)



Пример: На рисунке видно, как ёжики стоят на поле. Валя бросает кубики, выпадает: , , , . Валя оставляет  и перебрасывает остальные.

Выпали , , . Валя оставляет  и  и перебрасывает последний кубик – выпадает . Вале выпали , , , .

Пора двигать ёжиков. Вначале Валя дважды передвигает красного ёжика – и он попадает на клетку . Это позволяет сделать шаг жёлтому ёжику. Теперь Валя сдвигает синего ёжика на шаг назад (благодаря ) – ёжик попадает на , и Валя ещё раз двигает жёлтого ёжика. Теперь уже жёлтый ёжик достиг , и Валя передвигает красного ещё на шаг. Последним действием Валя передвигает жёлтого ёжика – за выпавшую на кубике грань.

На рисунке можно увидеть, куда успели добежать ёжики после Валиного хода.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда первый ёжик добегает до финиша. Остальные ёжики остаются на своих местах.



На рисунке красный ёжик пришёл на финиш первым, синий – вторым, зелёный и жёлтый поделили третье место. Если в момент окончания игры 2 ёжика заканчивают свой ход на одной линии и стоят рядом (как жёлтый и зелёный) – то они добежали до финиша одновременно.

И жёлтый и зелёный ёжики заняли 3 место!

Начинается подсчёт баллов.

ПОДСЧЁТ БАЛЛОВ

Сейчас игрокам пригодятся полученные перед началом игры карточки.

- Если ёжик нарисован на карточке первым и первым прибежал в нору – игрок получает 10 баллов.
- Если первый ёжик с карточки пришёл вторым или третьим – игрок не получает ничего.
- Если второй ёжик пришёл вторым – 8 баллов.
- Если второй ёжик пришёл первым – 4 балла.

- Если второй ёжик с карточки пришёл третьим – игрок тоже ничего не получит.
- Если третий ёжик пришёл третьим – 6 баллов.
- Если третий ёжик пришёл вторым или первым – получите 3 балла.

Если ни один из ёжиков с карточки игрока не занял призового места, то игрок не получает ничего.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ БАЛЛОВ

Ёжики прибежали к финишу так, как это показано на рисунке (стр. 5).



Несложно подсчитать, что игрок с этой карточкой получает 10 победных баллов:

Ничего за 1-е место (зелёного ёжика),

4 балла за 2-е место (красный ёжик пришёл первым),

6 баллов за 3-е место (жёлтый ёжик пришёл третьим).

Игрок с данной карточкой получает 13 баллов:

10 баллов за 1-е место (красный ёжик пришёл первым),

ничего за 2-е место (зелёный ёжик пришёл третьим),

3 балла за 3-е место (синий ёжик пришёл вторым).



ПОДСКАЗКИ

- Вкладывать все усилия в победу первого ёжика, указанного на карточке, небезопасно: можно проиграть, не получив ничего.
- Совпадение цветов второго и третьего ёжика (со вторым и третьим ёжиком вашей карточки) даст больше очков, чем совпадение цвета первого.
- Цвет хотя бы одного вашего ёжика с карточки совпадает с цветом ёжиков других игроков. Они могут невольно помочь вам: наблюдайте и вычисляйте.
- Как можно чаще используйте преимущества .
- Комбинируйте возможности белых граней кубиков и клеток .
- Белые грани кубиков придутся особенно кстати, когда финиш уже близко.

ПОБЕДА

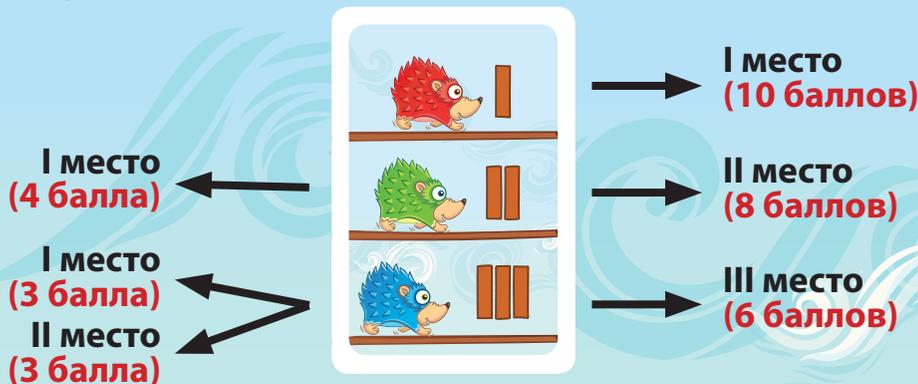
Игрок, набравший больше всех баллов, побеждает!

Советуем сыграть несколько партий подряд и объявить победителя в общем зачёте. Им станет игрок, набравший первым 30 победных баллов.

Напоминание:

- Если ёжик нарисован на карточке первым и первым прибежал в нору – игрок получает 10 баллов.
- Если второй ёжик пришёл вторым – 8 баллов.
- Если второй ёжик пришёл первым – 4 балла.
- Если третий ёжик пришёл третьим – 6 баллов.
- Если третий ёжик пришёл вторым или первым – получите 3 балла.

Пример:



8750



© Zvezda. All rights reserved.

© 2011 Inon Kohn. All rights reserved.