

ЯГОДНЫЙ МАРАФОН

ПРАВИЛА ИГРЫ



История

Каждый год в волшебном лесу проходят соревнования на скорость и ловкость. И этот год не исключение! На старте собрались лучшие из лучших спортсменов: медвежонок, ежонок, оленёнок, зайчонок и лисёнок. Они усердно тренировались, каждый день делали зарядку и бегали по лесу. Они готовы преодолевать препятствия — камешки на тропинках могут попасться в самый неожиданный момент. А чтобы подкрепить свои силы, спортсмены прямо на бегу собирают ягоды.



Все они достойны первого места, но кто окажется самым быстрым и сможет собрать больше всего ягод? Ведь это не просто марафон, а **ЯГОДНЫЙ МАРАФОН**. Каждая ягода, которую удастся донести до финиша, принесёт дополнительные очки.



И конечно же, поддержать спортсменов пришли родители и друзья.



После марафона из собранных ягод приготовят вкуснейший пирог, который раздадут всем участникам.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле — 1 шт.



Фишки-ягоды (ягоды) — 60 шт.



Корзинки оригами — 5 шт.



Фигурки героев — 5 шт.



Карточки родителей — 5 шт.



Карточки движения — 25 шт.



Фишки-медали — 5 шт.

ОПИСАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

1. **Игровое поле.** На нём 5 беговых тропинок, по которым перемещаются герои. Некоторые клетки поля имеют эффекты:

 — получите 1 ягоду;

 — получите 2 ягоды;



— остановитесь. Игрок, вставший на клетку с камнем, обязан остановиться на ней, даже если по карточке передвижения он мог бы идти дальше;



— передвиньте героя на заданное количество клеток в том направлении, куда указывает стрелка;



— пьедестал почёта. После завершения марафона герои занимают призовые места.



2. Карточки движения. На них игрок может встретить следующие обозначения:



— получите указанное количество ягод;



— верните указанное количество ягод в общую стопку. Если ягод недостаточно — верните, сколько есть. Если ягод нет, это свойство не применяется;



— передвиньте героя на указанное количество клеток вперёд;



— передвиньте героя на указанное количество клеток назад.

3. Ягоды. Это фишки, которые игрок может получить на определённых клетках поля или используя **карточки движения**. Игрок их складывает рядом с собой или в корзинку. Фишки можно использовать для ускорения героя: 1 ягода за каждую дополнительно пройденную клетку на игровом поле. Сохранённые в конце марафона ягоды принесут дополнительные победные очки (ПО): **1 ягода = 1 ПО**.



= 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО (ПО)



Цель игры

Набрать как можно больше победных очков и привести своего героя к финишу.



Длительность партии

От 15 до 25 минут.

Количество игроков

От 2 до 5.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле.
2. Вставьте фигурки героев в подставки и раздайте каждому игроку по 1 фигурке. Если вы используете в игре дополнительный модуль «Родители», раздайте также по 1 карточке родителя для каждого героя.
3. Все карточки движения перемешайте и положите стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.
4. Положите рядом с полем ягоды.
5. Каждый игрок выставляет свою фигурку на любую беговую тропинку перед красной линией. Если игроки не хотят выбирать, они могут вытянуть фишки-медали с номерами и занять тропинку в соответствии с вытянутым номером.
6. Игроки, занявшие самые длинные тропинки (№ 3, № 4 и № 5), получают дополнительные ягоды. Их количество указано на поле: тропинка № 3 — 1 ягода, № 4 — 1 ягода, № 5 — 2 ягоды.
7. Ход начинается игрок, занявший самую короткую тропинку.



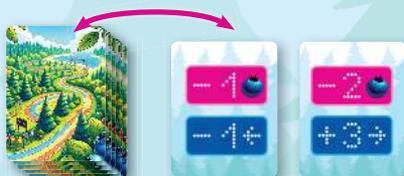
БОНУС: перед началом игры вы можете собрать корзиночки оригами, в которые удобно складывать ягоды (см. схему на с. 11).



ХОД ИГРЫ

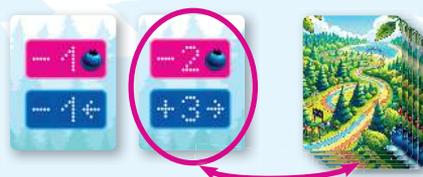
Первым ходит игрок, который занял самую короткую дорожку.

1. Игрок открывает **ДВЕ** карточки из стопки карточек движения и кладёт на стол лицевой стороной вверх так, чтобы все игроки их видели.



ВАЖНО: свойства карточек не должны повторяться. Если на стол выложены две одинаковые по свойствам карточки, то одна карточка кладётся под низ стопки карточек движения, а сверху стопки берётся карточка на замену.

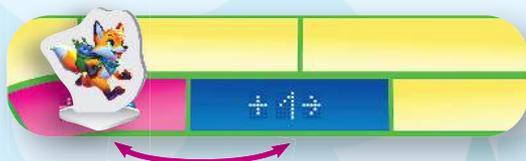
2. Игрок выбирает **одну** карточку и выполняет её свойство. Если свойств несколько, он начинает с верхнего. Используемая карточка кладётся под низ стопки.



3. Игрок по желанию применяет ягоды. За каждую отданную ягоду можно передвинуть героя на одну клетку вперёд. Использовать можно любое количество ягод.



4. Игрок применяет **эффект клетки**, на которой закончил ход герой. Если после этого он вновь попал на клетку с эффектом, применяется эффект и этой клетки.



5. Свойства второй карточки, которую не выбрал первый игрок, по очереди по часовой стрелке применяют остальные участники марафона.



ВАЖНО: использовать ягоды для ускорения на данном этапе нельзя. Но если игрок попадает на клетку игрового поля с эффектом, он обязан его применить.

6. Ход передаётся по часовой стрелке.



ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

1. Игрок может перемещать героя только вперёд на свободные соседние клетки. При этом можно переходить на соседние тропинки.



2. Нельзя перепрыгивать через клетку.
3. Если герой наступает на камень, его движение окончено.



Окончание игры

Игра заканчивается, как только один из игроков пересёк финишную черту.

1. Если игрок пересёк финишную черту по тропинке № 3, № 4 или № 5, он получает дополнительные ягоды. Их количество указано на поле: тропинка № 3 — **1 ягода**, № 4 — **1 ягода**, № 5 — **2 ягоды**.



2. Игрок, который первым пересёк финишную черту, ставит героя на 1 место на пьедестал почёта и берёт фишку-медаль с цифрой 1. Он получает **20 ПО** и прибавляет к ним оставшиеся у него ягоды:  = **1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО (ПО)**.



Остальные игроки применяют по очереди свойства второй карточки передвижения, которую не выбрал игрок, закончивший игру.

3. Теперь у оставшихся игроков есть ещё 1 ход, чтобы добежать до финиша или собрать ягоды для увеличения своих ПО. Все негативные свойства в игре не действуют на игроков, которые пересекли финишную черту.
4. Если в конце на поле остались герои, которые не смогли добежать до финиша, они автоматически занимают места на пьедестале почёта по правилу: кто ближе к финишу, тот и выше на пьедестале почёта. Они получают фишки-медали в соответствии с занятыми местами.
5. Если несколько игроков претендуют на одно и то же место, выше оказывается тот, у кого больше ягод в запасе. Если и в таком случае ничья, то выше на пьедестал почёта встанёт тот игрок, который ходил раньше.



Очки за места

1 место	—	20 ПО
2 место	—	15 ПО
3 место	—	10 ПО
4 место	—	9 ПО
5 место	—	8 ПО



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ДВУХ ИГРОКОВ

1. Саша первым пересёк финишную черту по тропинке № 4. Он ставит своего героя на 1 место на пьедестал почёта и берёт 1 ягоду. В запасе у Саши других ягод нет.

ПОДСЧЁТ: 20 ПО (за 1 место) + 1 ПО (ягода, полученная на финише) = 21 ПО.

2. Даша пересекла финишную черту второй по тропинке № 1. Она ставит героя на пьедестал почёта на 2 место и получает 15 ПО. При этом у Даши есть 7 ягод.

ПОДСЧЁТ: 15 ПО (за 2 место) + 7 ПО (ягоды) = 22 ПО. В марафоне победила Даша, несмотря на то что Саша пришёл первым.

1 место = 20 

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ МОДУЛЬ РОДИТЕЛИ



В начале игры каждый игрок получает карточку родителя своего животного.

Эта карточка один раз за игру даёт бонус своему ребёнку: 2 ягоды или перемещение на 2 клетки.

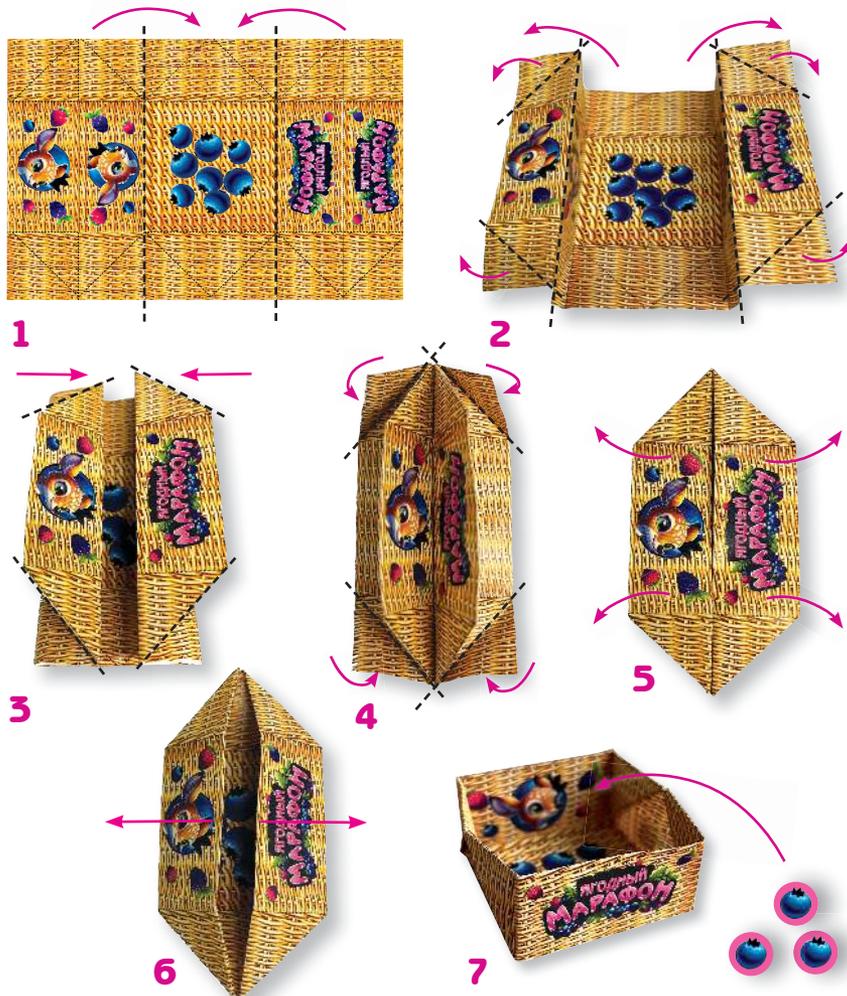
КАК ПРИМЕНИТЬ СВОЙСТВО:

1. В свой ход переверни карточку родителя, чтобы игроки знали, что свойство родителя использовано.
2. Возьми 2 ягоды или передвинь своего героя на 2 клетки вперёд. Если игрок до конца игры не применил карточку родителя, то он получает +2 ягоды к общему зачёту ПО.



БОНУС

Для того чтобы собирать ягоды было веселее, ты можешь сделать **КОРЗИНОЧКИ ОРИГАМИ** по схеме:



НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, МАРШ!

На лесном стадионе начинается

ЯГОДНЫЙ МАРАФОН

Скорее выбирай зверят, тропинку и спеши к финишу.

Но помни: чем короче тропинка,
тем больше препятствий тебе придётся обойти.

Собирай ягоды в корзинки и решай,
как ими распорядиться, чтобы стать победителем.

Следи за соперниками, не дай им себя обогнать.

Погружайся в мир весёлых дружеских соревнований,
и пусть именно твоя дорожка приведёт к званию

ЧЕМПИОНА ЛЕСА!

