



ПРАВИЛА ИГРЫ

МЕТНИСЬ



КАБАНЧИКОМ



Когда-то давным-давно все животные были дикие: и коровы, и лошади, и собаки. Даже милые розовощёкие свинки когда-то были дикими кабанчиками. И древние люди на них охотились, а потом решили, что удобнее их одомашнить. Вот только за первым кабанчиком всё равно придётся метнуться в лес, чтобы приманить и поймать его!

Как убедить кабанчика двигаться в вашу сторону? Попробуйте заманить его спелым жёлудем или благоухающим трюфелем. Приготовьте лучшую приманку, чтобы кабанчик пришёл именно к вам!

СОСТАВ ИГРЫ



Круглый жетон
с символом копыта



Фигурка кабанчика
с подставкой



6 карточек дорожек
6 разных цветов



84 карточки приманки
(6 наборов с обложками
разных цветов по 14 карточек)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Приманить к себе кабанчика, который мечется от одного игрока к другому и выбирает, чьё предложение повкуснее и поинтереснее.

Игроки одновременно разыгрывают по одной карточке приманки, чтобы заставить кабанчика двигаться в их сторону. Каждый ход кабанчик делает шаг к тому, кто разыграл карточку с большим значением. Однако вам придётся хорошенько поразмыслить над выбором карточки, ведь если она совпадёт с карточкой соперника, то обе карточки выйдут из игры. Выиграет тот, по чьей дорожке кабанчик сделает последний шаг и покинет пределы игрового поля.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Соберите игровое поле. В центре положите круглый жетон – это полянка, где отдыхает кабанчик. Игроки выбирают цвет, берут карточки дорожек этого цвета и кладут их со своей стороны к круглому жетону так, как показано на рисунке.

2 В центр игрового поля поставьте фигурку кабанчика.

Перед первой игрой вставьте фигурку в подставку.

3 Раздайте каждому игроку по 14 карточек с обложками выбранного цвета.



4 Игроки перемешивают свои карточки и кладут их перед собой стопкой лицом вниз. Затем каждый участник берёт себе в руку 5 верхних карточек из стопки.

Теперь вы готовы начать эту весёлую охоту!

КАРТОЧКИ ПРИМАНКИ

Карточки – это приманки для кабанчика. Они пронумерованы от 1 до 7, и чем выше значение, тем интереснее кабанчику приманка. У каждого игрока одинаковый набор карточек: по 2 карточки каждым значением.



Спелые жёлуди



Утоляющие жажду ягоды



Питательные жучки



Сочные фрукты



Пучок сладкой моркови



Картинка милой кабанихи

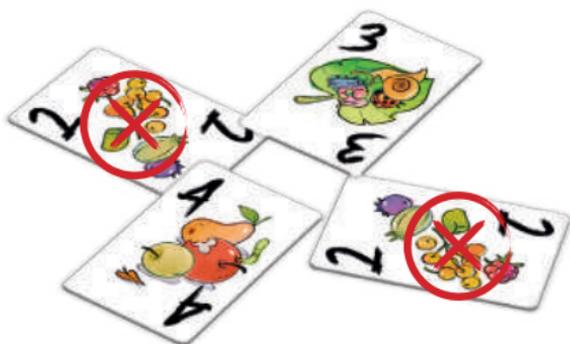


Благоухающий трюфель

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии быстрых раундов, в которых игроки одновременно в закрытую выбирают по 1 карточке из своей руки, затем одновременно открывают их и определяют, в чью сторону побежит кабанчик.

1. Каждый игрок выбирает одну карточку из своей руки и кладет её рубашкой вниз на стол перед собой.
2. Когда все игроки готовы, карточки одновременно переворачиваются. Если несколько игроков выложили одинаковые карточки, то все такие карточки сразу сбрасываются.



У каждого игрока своя стопка сброса, куда он кладёт разыгранные карточки лицом вверх. Всем игрокам видны только верхние карточки в стопках сброса.

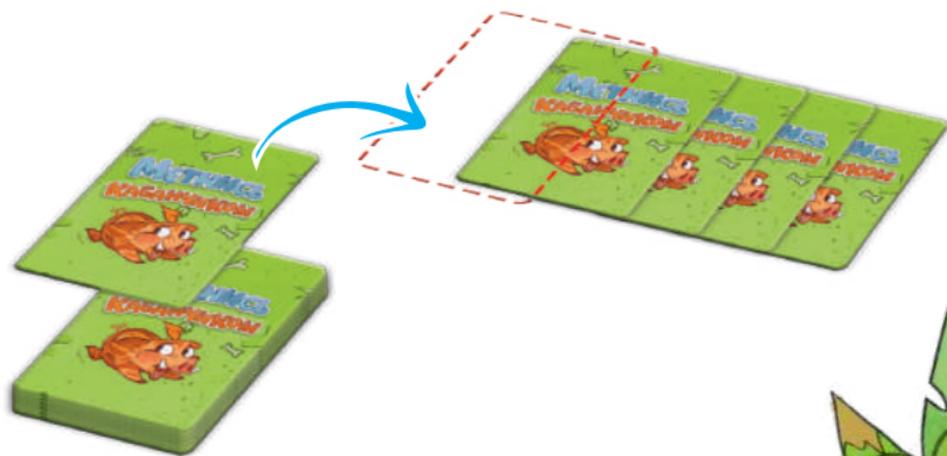


Игроки сравнивают оставшиеся открытые карточки и определяют, кто выложил приманку с наибольшим значением.

3. Игрок, выложивший карточку с наибольшим значением, передвигает кабанчика на один шаг в свою сторону (см. ниже).



4. Все игроки сбрасывают разыгранные карточки, добирают в руку по одной новой с верха своей стопки (см. ниже) и начинают новый раунд.



ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ КАБАНЧИКА

- Если фигурка кабанчика стоит **в центре поля или на дорожке игрока**, который получил право её передвинуть, то фигурка перемещается на 1 шаг вниз по дорожке (в сторону игрока).



- Если фигурка кабанчика стоит на дорожке другого игрока, то игрок, получивший право её передвинуть, переставляет фигурку на свою дорожку, сохраняя расстояние до края дорожки.



ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТОЧКИ В СТОПКАХ ИГРОКОВ

Если в стопках игроков закончились карточки, игра продолжается как обычно, только выбор карточек на руке становится меньше. Как только на руках у игроков в конце раунда останется 1 карточка, они перемешивают свои стопки сброса, кладут их лицом вниз стопкой перед собой и добирают в руку до 5 карточек.



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Побеждает игрок, по чьей дорожке кабанчик выйдет за пределы игрового поля. Этому игроку удалось пригнать дикого кабанчика, поздравляем! Теперь дело за малым – приручить и одомашнить его.

неужели
уже конец
игры?



ПРИМЕР ИГРЫ

1. В игре участвуют четверо: Соня, Маша, Дина и Оля. Девочки делают свой первый ход, выбирая по 1 карточке из руки. Соня и Маша сыграли одинаковые карточки, эти карточки отменяются. Таким образом, карточка с наибольшим значением у Оли. Она передвигает фигурку кабанчика на 1 шаг к краю поля по своей дорожке.



2. В следующем раунде побеждает Дина, выложившая карточку с фруктами. Фигурка перемещается к ней, оставаясь на том же уровне от края дорожки. Чтобы кабанчик шагнул по её дорожке дальше, Дине надо выиграть следующий раунд.



3. После нескольких раундов кабанчик приблизился к краю поля по дорожке Оли. Ей осталось выиграть 1 раз, но увы, у Оли в руке только карточки с самыми маленькими значениями. А остальным игрокам очень важно помешать Оле.

Карточки открываются. Соня, Маше и Дина выложили одинаковые карточки, они отменяются, и кабанчик бежит к Олиным ягодам. Он выходит за пределы поля, и Оля побеждает!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоём вы можете играть по обычным правилам.

Для тех же, кто хочет добавить немного азарта и непредсказуемости, рекомендуем ввести в игру третьего воображаемого игрока. Для этого возьмите третью колоду любого цвета



и приготовьте третью карточку дорожки. Во время каждого хода, после того, как реальные игроки разыграли свои карточки, открывайте верхнюю карточку третьей колоды и по обычным правилам оценивайте, кто смог приманить к себе кабанчика. Если побеждает воображаемый игрок, значит, в этот раз кабанчик не захотел одомашниваться и убежал в лес.

