

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПЕРЕКАТИ-ЕЖИК и Друзья

Автор игры:
Уртис Шулинскас

5+

1-4

20
МИН.

Ёжик устраивает вечеринку и приглашает своих лесных друзей: сов-двойняшек, белку, лося, медведя и кабана. Стол уже накрыт, и всё готово для встречи гостей.

О нет! Кажется, ёжик забыл украсить свой торт! Но как же он оставит дом без присмотра, если лиса только того и ждёт, чтобы украсть со стола главное угощение? Помогите ёжику и его лесным друзьям собрать все необходимые лакомства для украшения торта и не дайте лисе испортить праздник!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1 мохнатый мячик (ёжик)



1 жетон-липучка с мордашкой ёжика



Прилепи меня на мячик, я буду здорово на нём смотреться!

1 фигурка лисы



1 фигурка ёжика



7 двусторонних полей

1 стартовое поле с ёжиком



1 финишное поле с домиком



5 полей с тропинками

18 жетонов-липучек с лакомствами (6 лесных орехов, 6 земляничек и 6 колосков)



5 жетонов-липучек лесных друзей (совы, медведь, белка, лось, кабан)



2 картонные совы



1 двустороннее поле с лисой



1 горка-лось



1 пластиковая катапульта-медведь



1 фигурка кабана с шариком



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Перекаати-ёжик и друзья» – это кооперативная игра, где вы все вместе будете помогать ёжику собирать лесные лакомства (орехи, землянички и пшеничные колоски) для украшения праздничного торта. А лесные друзья ёжика будут приходить вам на подмогу!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры аккуратно извлеките из рамок все картонные фигурки. Соберите горку-лося, как показано на рисунке справа.



БАЗОВЫЙ РЕЖИМ

Для первой игры мы рекомендуем вам собрать лесную тропинку следующим образом (используйте поля 1, 2, 3, 4, поле с домиком и поле с лисой, расположив их стороной без звездочки вверх, как показано на рисунке):



Примечание: тропинка всегда начинается полем с ёжиком и заканчивается полем с домиком, а поле с лисой всегда присоединяется к полю с домиком с противоположной стороны. Все тропинки на полях всегда должны соединяться!

- Поставьте фигурку ёжика на изображение ёжика на стартовом поле. Игроки должны все вместе помочь ему добраться до дома! Поставьте фигурку лисы на первую клетку поля с лисой – она поспешит в домик ёжика за тортом.
- Расположите крышку коробки рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться. Возьмите 5 жетонов лесных друзей и положите их в крышку коробки липучкой (не картинкой!) вверх.
- Возьмите 18 жетонов-липучек с лакомствами, перемешайте их и разложите в центре стола липучкой (не картинкой!) вверх на расстоянии 3-5 см друг от друга.
- Самый юный игрок берёт мохнатый мячик – ёжика. Он становится первым игроком. Затем ход передаётся по часовой стрелке.



Примечание: когда вы освоите обычную игру, вы можете попробовать другие варианты игры (см. «Продвинутый режим» на последней странице).

ХОД ИГРЫ

Дождитесь своего хода и выполните следующие действия:

1

ВЫБИРАЕМ ДРУГА!

С помощью броска мячика определите, кто из лесных друзей поможет вам в этот ход. Бросьте мячик так, чтобы он отскочил от стола хотя бы один раз, прежде чем попасть в крышку и собрать на себя жетоны друзей.



Если вы собрали или перевернули (картинкой вверх):



- 0 жетонов – попробуйте еще раз;
- 1 жетон – примите помощь этого друга;
- более 1 жетона – выберите только одного друга, а остальные жетоны верните в коробку липучкой вверх.

Положите выбранный жетон друга перед собой картинкой вверх и приступайте к сбору лакомств.

В конце хода верните жетон в коробку липучкой вверх и перемешайте все жетоны.

2

СОБИРАЕМ ЛАКОМСТВА!

Кто из лесных друзей достался вам в этот ход? Каждый из них поможет вам собрать лакомства для торта своим способом.

Прочтите ниже описание друга, который будет помогать вам в этот ход. Соберите жетоны с лакомствами указанным способом. Затем положите все прилипшие или перевернутые жетоны перед собой картинкой вверх.



Совы

Сверху лучше видно – с высоты можно разглядеть гораздо больше лакомств!

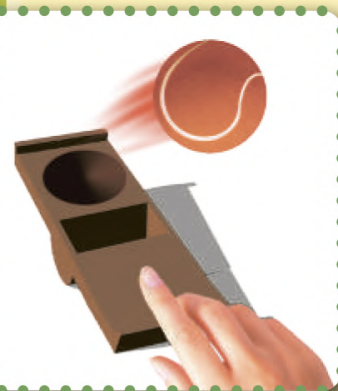
Возьмите двух сов и зажмите мячик между ними. Поставьте локти на стол, а затем, держа мячик прямо над лакомствами, отпустите его (просто разведите сов в разные стороны и позвольте мячику упасть), чтобы собрать жетоны. Если мячик упал до того, как вы поставили локти на стол, вы можете повторить попытку ещё 1 раз.



Медведь

Медведь большой и сильный – он может подбросить ёжика в воздух!

Поставьте катапульту на расстоянии 10-15 см от лакомств. Положите ёжика в углубление и направьте катапульту в сторону угощений. Затем резко надавите на противоположную часть (с изображением медведя), чтобы запустить мячик в сторону лакомств. Если мячик вылетел за пределы стола и не собрал ни одного жетона, вы можете повторить попытку ещё 1 раз.



Белка

Маленькая белочка может достать лакомства с высоких ветвей!

Возьмите любые четыре жетона с лакомствами. Держите руку на высоте 10-15 см от мячика и бросайте их по одному, стараясь, чтобы они прилипли к мячику.

Положите перед собой жетоны лакомств, которые прилипли к мячику. Верните все жетоны лакомств, которые не прилипли к мячику, к остальным, положив их липучкой вверх.



3



Лось

Как же весело взобраться на лося и скатиться по его спине!

Поставьте горку-лося на расстоянии 10-15 см от жетонов с лакомствами. Поднесите мячик к вершине горки и отпустите его, чтобы он скатился вниз и собрал лакомства.



Кабан

Кабан прогоняет лису с тропинки!

Бросьте мячик так, чтобы он прокатился по жетонам с лакомствами и собрал их.



Если вам не удалось собрать ни одного ореха, в этот ход вы не можете воспользоваться помощью кабана и перемещать ёжика по тропинке. Перейдите к шагу 4 «**Передвигаем лису!**».



Вам достался хотя бы один орех? Отлично! Тогда вы можете воспользоваться помощью кабана! Возьмите фигурку кабана и поставьте её на изображение домика на финишном поле. Запомните номер клетки, на которой стоит лиса. Затем прицельтесь и щёлкните пальцем по фигурке кабана, чтобы сбить лису с её клетки.



Если вам удалось уронить фигурку лисы или выбить её за пределы клетки, переместите её на 1 клетку назад относительно той, где она стояла. В этом случае лиса не делает шаг вперёд в сторону домика в этот ход (см. шаг 4 «**Передвигаем лису!**»).



Если вам не удалось сбить лису, то она остаётся на своей клетке и на шаге 4 «**Передвигаем лису!**» делает свой ход как обычно.

Если, помимо орехов, вы собрали землянички или колоски, вы можете воспользоваться ими для продвижения ёжика по тропинке (см. шаг 3 «**Передвигаем ёжика!**»), независимо от того, была сбита лиса или нет. Однако вы не можете использовать орехи для продвижения по тропинке!



1

Пример 1. Кабану удалось сбить лису с клетки 8, поэтому она делает один шаг назад по своей тропинке и встаёт на предыдущую клетку 7. В этот ход лиса не делает шаг вперёд.

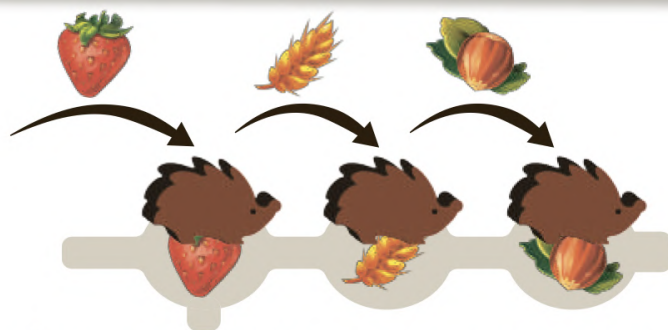


2

Пример 2. Упс! Эта попытка оказалась неудачной, и кабан промахнулся мимо своей цели! Лиса остаётся на своей клетке 8, а на шаге 4 «**Передвигаем лису!**» она перемещается вперёд на клетку 9.

ПЕРЕДВИГАЕМ ЁЖИКА!

За каждый собранный орех, земляничку или колосок вы можете передвинуть ёжика на соседнюю полянку с соответствующим лакомством.



Примечание: помните, что, если вам помог кабан, вы не можете использовать орехи для продвижения по тропинке!

ПОЯСНЕНИЯ:

- Полянку, на которой вы находитесь, и полянку, на которую вы хотите попасть, должна соединять тропинка.
- Вы не можете перейти на полянку, если у вас нет изображённого на ней лакомства.
- Вы можете использовать все собранные жетоны, но каждый из них можно использовать только один раз.
- Вы не обязаны использовать все жетоны, но вы не можете сохранить их для следующих ходов.

ВАШ ЁЖИК НЕ ПЕРЕДВИГАЕТСЯ, ЕСЛИ:

- ✗ В ходе броска вы собрали 5 или больше жетонов – вашему ёжику очень тяжело! Ох!
- ✗ Вам не удалось заполучить лакомство, которое было необходимо для продвижения, или вы не собрали ни одного жетона.



Примечание: если кабан сбил лису с клетки, на которой она стояла, лиса не продвигается вперёд в этот ход.

ПЕРЕДВИГАЕМ ЛИСУ!



Лису не пригласили на вечеринку, поэтому она хочет попасть в домик ёжика раньше остальных и украсть торт! Лиса начинает игру одновременно с ёжиком, приближаясь к домику с другой стороны. Передвигайте лису на 1 клетку вперёд после каждого хода.

СОБИРАЕМ ЖЕТОНЫ В ОБЩИЙ ЗАПАС!

В конце своего хода первый игрок откладывает в сторону все собранные жетоны, образуя общий запас. Каждый следующий игрок в конце своего хода добавляет к нему свои. Как только в запасе набралось 4 или более лакомств одного типа, положите **все** жетоны в центр стола липучкой вверх и перемешайте их. Теперь их можно собирать снова!

Примечание: в конце хода не забудьте вернуть жетон друга в коробку!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают все вместе, как только ёжик достигает домика. Вы можете использовать любое лакомство, чтобы зайти в домик.

Игроки проигрывают, если лиса пришла в домик первой.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Больше сложности и веселья!

Вы уже сыграли множество раз и хотите попробовать что-нибудь новенькое? Внесите в правила одно или несколько изменений:

ЛИСА

Разместите фигурку лисы на любой клетке поля с лисой по своему усмотрению: чем ближе к домику ёжика начнёт свой путь лиса, тем сложнее станет игра.

ЛЕСНЫЕ ТРОПИНКИ

Для первой игры в продвинутом режиме мы рекомендуем расположить поля, как показано на рисунке справа. В дальнейшем вы можете добавить ещё несколько полей на своё усмотрение любой стороной вверх. Чем больше полей вы разместите между стартовым и финишным полями, тем сложнее станет игра. Вы можете располагать и поворачивать поля как угодно, но не забывайте, что все дорожки на полях должны соединяться!



КОРОТКИЙ ПУТЬ

Некоторые полянки на полях со звёздочкой позволяют ёжику срезать путь, чтобы попасть домой быстрее. Попав на такую полянку, игрок может продолжить идти обычным маршрутом или воспользоваться помощью лесного жителя и срезать путь. Для этого необходимо отдать ему указанное количество определённых лакомств: лягушка проведёт вас коротким путём за 2 землянички, крот – за 2 колоска, а цапля – за 2 ореха.



Пример 3. В этот ход ёжик собрал 1 колосок и 2 землянички. Он решает идти обычным маршрутом и использует 1 колосок и 1 земляничку, чтобы переместиться на полянку с земляничкой. Неиспользованная земляничка отправляется в общий запас.



Пример 4. В этот ход ёжик собрал 1 колосок и 2 землянички. Он решает воспользоваться помощью лягушки: в обмен на 2 землянички он проходит по короткому пути и оказывается на полянке с орехом! Неиспользованный колосок отправляется в общий запас.

Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Вёрстка русского издания: Алёна Наумова

Иллюстраторы: Елена Бурова, Ирина Печенкина
Редакторы: Анастасия Ермакова, Олег Команев
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors