

Автор: Данна Банки  
Иллюстратор: Гедиминас Акелайтис

Лесные зверята так весело играли на полянке, что не заметили, как настал вечер. Им пора домой, но вот беда — на тропинке дремлет волк! Как же проскочить мимо него так, чтобы он никого не заметил?

Занятная игра для юных непосед, которая:

- помогает распознавать формы
- развивает мелкую моторику
- знакомит со счётом
- учит мыслить тактически

## Цель игры

Помогите всем трём вашим зверятам вернуться домой так, чтобы их не заметил волк.

## Подготовка к игре

Случайным образом вставьте все четыре двойных укрытия (с кустами и пнями) в прорези на игровом поле. Всего у вас получится восемь укрытий для зверят. Положите готовое поле в центр стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Поставьте собранную фигуру волка в квадратную прорезь в конце поля и наденьте на волка шляпу так, чтобы она закрывала ему глаза.

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ПРЯТКИ С ВОЛКОМ

### КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 12 фигурок животных (4 набора по 3 фигурки)
- 4 двойных укрытия для тропинки (с кустами и пнями)
- 1 фигурка волка со шляпой
- 1 кубик
- правила игры



Каждый игрок выбирает набор из животных одного цвета и ставит их в начале поля, с противоположной стороны от волка. Рядом с животными положите кубик.

## Как играть

Начинает игрок, который последним гулял в лесу. Дальше ход передаётся по часовой стрелке.

**В свой ход игрок бросает кубик.**

**Если на кубике выпало число (1, 2 или 3),** игрок должен выбрать одного из своих животных и передвинуть его вперёд по тропинке на выпавшее количество клеток. Выбирайте осторожно, так как каждое животное может полностью спрятаться только за кустом похожей на него формы или за пнём.

**ВАЖНО:**

- в свой ход игрок может передвинуть только одно животное;
- неважно, сколько животных находится на одной и той же клетке поля, за одним укрытием может спрятаться сколько угодно животных;
- за пнём может спрятаться любое животное;
- если животное прячется за кустом непохожей на него формы, его может заметить волк!

**Если на кубике выпала иконка глаз,** просыпается волк! Все зверята, которые спрятались за кустами неподходящей им формы, пугаются и убегают в начало тропинки. Им придётся попробовать проскользнуть мимо вновь уснувшего волка ещё раз.

## Конец игры

Игра заканчивается, как только одному из игроков удастся вернуть домой (довести до конца тропинки) всех трёх своих животных.

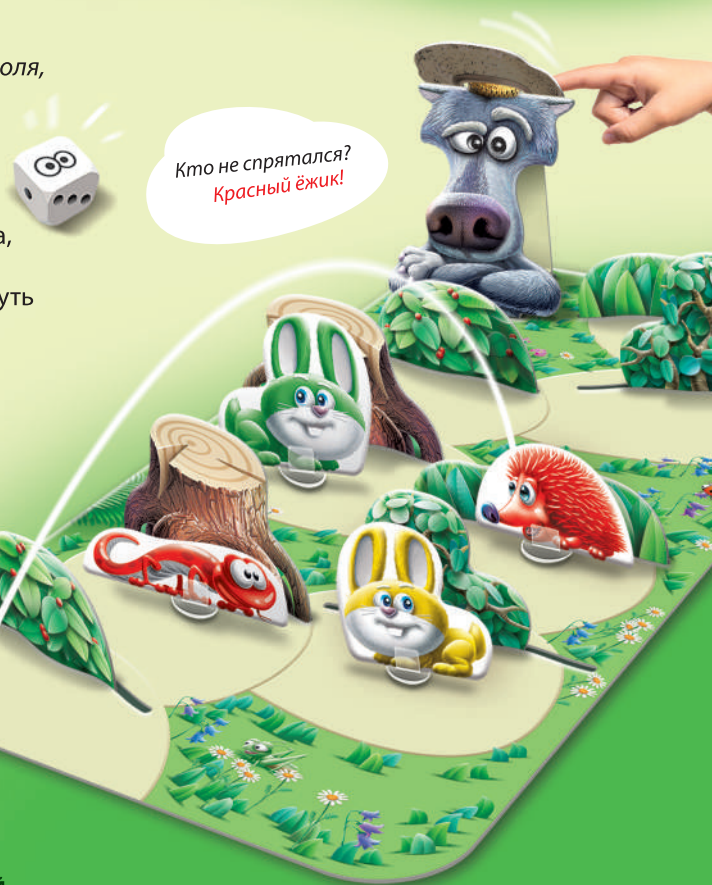
## Варианты игры

- Когда волк просыпается, не сумевшее спрятаться животное отправляется не в начало тропинки, а лишь назад до ближайшего подходящего ему укрытия.
- Для более быстрой партии: игра заканчивается, когда одному из игроков удаётся довести до конца тропинки хотя бы одно из своих животных.

**Автор игры:** Данна Банки | **Иллюстратор:** Гедиминас Акелайтис

**Редактор проекта и перевод:** Мария Кравченко | **Вёрстка:** Анна Медведева

**Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.**



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://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 <http://lifestyleLtd.ru/authors/>

**LOGIS™**

© SAVAS TAKAS IR KO  
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius  
info@logis.lt  
[www.logis.lt](http://www.logis.lt)