

Ёжик

Правила игры



Главное для ёжиков – это вкусно подкрепиться.
Каждое утро разными тропинками они
отправляются за едой. Выбор богат: яблоки, молоко,
грибы и ягоды, но всё же еды хватит не на всех.

Поэтому каждому ёжику так важно
быстрее всех пробежать по тропинке
и оказаться у еды первым.

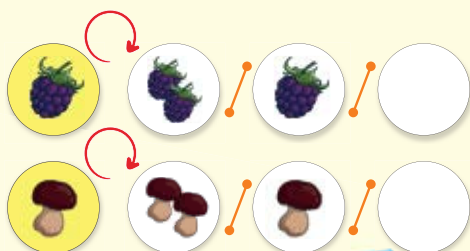
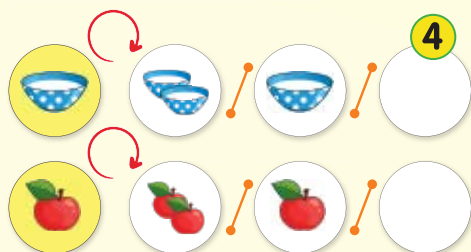
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки отправляют своих ёжиков в разные места, где при удачном стечении обстоятельств они смогут раздобыть себе еды. Цель игроков — собрать наибольшее количество победных очков на полученных ими жетонах еды.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 20 деревянных фигурок ёжиков**
Всего 5 семей ёжиков по 4 фигурки одного цвета.
- 2 30 карточек событий**
- 3 24 карточки еды**
По 6 карточек 4-х видов мест: сад, дом, лес, опушка.
- 4 60 двусторонних жетонов еды 4-х видов (яблоки, грибы, ежевика, молоко)**
Обратите внимание! Одна сторона у всех жетонов одного вида одинаковая, а другая имеет отличия: она определяет количество полученных очков — 1, 2 или 0.
- 5 Жетон «Прохода нет!»**
- 6 Жетон первого игрока**
- 7 Игровое поле**
На поле изображены 4 тропинки. Они ведут к местам, где ёжики могут найти еду: саду, дому, лесу и опушке.
 - A** Начало тропинок
 - B** Места, куда выкладываются жетоны с едой





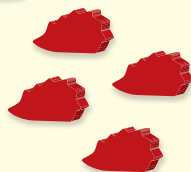
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 3-Х УЧАСТНИКОВ



1. Разложите в центре стола игровое поле.
2. Раздайте каждому игроку по 4 ёжика одного цвета.
3. Перемешайте карточки событий и раздайте каждому игроку по 3 карточки. Оставшиеся карточки положите рядом с полем стопкой лицом вниз. Это будет стопка событий. Рядом оставьте место для стопки сброса.
4. Карточки еды разделите на 4 вида: сад, дом, лес, опушка. Каждый вид карточек перемешайте и положите отдельной стопкой лицом вниз в соответствующем углу поля.



2-й игрок



3-й игрок



5. Жетоны еды положите лицом вверх рядом с соответствующим местом (яблоки – рядом с садом, ежевику – рядом с опушкой, грибы – около леса, а молоко – у дома).
6. При игре вдвоем или втроем поставьте жетон «Прохода нет!» на одну из тропинок игрового поля. При игре с 4–5 игроками уберите этот жетон в коробку, он вам не понадобится.
7. Определите первого игрока. Им станет участник, который последним видел ежа. Он берёт себе жетон первого игрока, далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд на игровом поле появляется еда, и игроки отправляют своих ёжиков подкрепиться. С помощью карточек событий игроки могут передвигать своих подопечных ближе к еде или мешать ёжикам других игроков.

Один раунд состоит из нескольких этапов.

1. Урожай
2. В путь
3. События
4. Трапеза

1. УРОЖАЙ

Первый игрок открывает верхние карточки в стопках еды и выкладывает на игровое поле лицом вверх столько жетонов еды, сколько нарисовано на открытой карточке. Жетоны с грибами выкладываются в лесу, жетоны с ежевикой — на опушке, жетоны с яблоками — в саду, жетоны с молоком — у дома.



ПРИМЕР

Варя открыла верхнюю карточку из стопки «Сад», на карточке нарисовано 3 яблока, поэтому Варя добавляет в сад 3 жетона еды с изображением яблок.

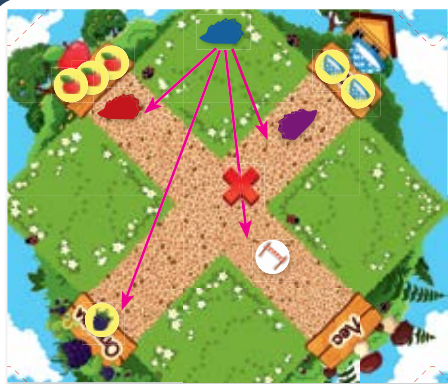
2. В ПУТЬ

Начиная с первого игрока, все участники по очереди выставляют по одному своему ёжику на тропинки до тех пор, пока все фигурки не будут выставлены на игровое поле.

При размещении ёжиков учитывайте следующие правила.

- Ёжика можно выставлять в начале тропинки либо следом за уже выставленными ёжиками, образуя очередь.

- Игроки могут выставлять ёжиков на любую выгодную для них тропинку, кроме тропинки с жетоном «Прохода нет!» (если он есть на поле).
- На одной тропинке может находиться любое количество ёжиков.
- На одной тропинке может находиться любое количество ёжиков одного игрока.



ПРИМЕР

Петя может выставить своего синего ёжика на любую из трёх тропинок (кроме тропинки, ведущей к лесу). На тропинках к дому и саду ёжик будет вторым в очереди за едой, а на опушке – первым.

3. СОБЫТИЯ

Начиная с первого игрока, все участники по очереди разыгрывают по одной карточке событий с руки и совершают её действие (см. «Описание карточек событий»). Всего за один раунд каждым игроком может быть сыграно максимум 3 карточки.

- Игрок может продолжать разыгрывать карточки, даже если его ёжиков не осталось на поле.
- Игрок может отказаться от розыгрыша карты событий. В этом случае его ход завершается до начала следующего этапа.

В конце этапа «События» игроки могут сбросить любое количество карточек из своей руки. Эти карточки отправляются в стопку сброса.



ПРИМЕР

Фиолетовый ёжик Евы стоит третьим в очереди за молоком. Ева разыгрывает карточку «Два шага» и перемещает своего ёжика на два шага вперёд. Он обгоняет всех ёжиков на этой тропинке и становится первым в очереди.

4. ТРАПЕЗА

После всех приключений ёжики приступают к трапезе. Игроки забирают своих ёжиков с поля и получают жетоны еды.

При распределении еды учитывайте следующие правила.

- Один ёжик забирает только один жетон еды.
- Ёжики забирают жетоны в строгой последовательности: первый ёжик в очереди забирает жетон еды первым, второй ёжик – вторым и так далее до тех пор, пока не закончатся все жетоны еды на этой тропинке. По такому же принципу игроки забирают жетоны и на остальных тропинках.
- Игрок может посмотреть оборотную сторону жетона только после того, как забрал его с игрового поля.
- Если ёжику не досталось жетона еды, он возвращается к игроку без жетона. В конце раунда все ёжики должны вернуться к игрокам.
- Если на тропинке остаются свободные жетоны еды, они не сбрасываются, а остаются лежать на поле и будут разыграны в следующем раунде.



ПРИМЕР

Первым обедает фиолетовый ёжик. Ева забирает с поля фигурку и один жетон еды. Петя также забирает своего синего ёжика и жетон еды. Красному ёжику Вари, увы, еды не досталось. Он возвращается к своему игроку без жетона.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда игроки совершают следующие действия:

- добирают карточки событий до трёх в руке;
- передают жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке;
- при игре втроём перемещают жетон «Прохода нет!» на следующую по часовой стрелке тропинку.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда полностью заканчиваются жетоны одного из видов еды. Текущий раунд доигрывается до конца, затем игроки переходят к определению победителя.

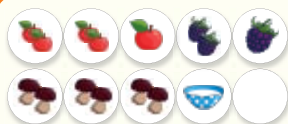
Однако, если в конце раунда жетоны еды остались лежать на игровом поле или вернулись обратно благодаря разыграным событиям, игра продолжается.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

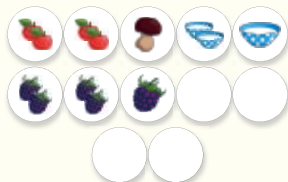
Игроки подсчитывают количество еды на собранных ими жетонах. Каждая единица еды считается одним победным очком. Обратите внимание, что на обратной (белой) стороне одного жетона может быть 1–2 единицы еды или пусто. Победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Если несколько игроков набрали равное количество очков, победителем становится игрок с наибольшим количеством пустых жетонов.

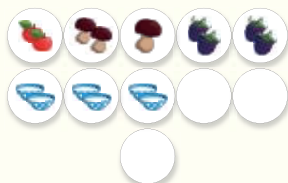
ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Варя переворачивает свои жетоны, она собрала 5 яблок, 3 ежевики, 6 грибов и 1 молоко. Один жетон оказался пустым. В сумме у Вари получилось 15 победных очков.



У Евы 4 яблока, 5 ежевик, 1 гриб, 3 молока и 4 пустых жетона. Итого 13 победных очков.



Петя собрал 2 яблока, 4 ежевики, 3 гриба и 6 молока. 3 жетона у него оказались пустыми. Итого – 15 победных очков.

В игре побеждает Петя, так как при равном количестве очков с Варей у него больше пустых жетонов.

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК СОБЫТИЙ



»» Шаг (5 шт.) ««

Ёжик двигается вперёд и обгоняет одного своего соперника.
Передвиньте своего ёжика вперёд на один шаг и обгоните одного впереди стоящего ёжика.



»» Два шага (2 шт.) ««

Ёжик двигается вперёд и обгоняет двух своих соперников.
Передвиньте своего ёжика вперёд на два шага и обгоните двух впереди стоящих ёжиков (или одного, если впереди вас стоит только один ёжик).



»» Девочка (2 шт.) ««

На тропинке появилась девочка, все ёжики разбежались.
Выберите одну из тропинок и уберите с неё всех ёжиков, даже своих. Эти ёжики не участвуют в игре до начала следующего раунда.



»» Трапеза (4 шт.) ««

Первый в очереди ёжик съедает раньше всех одну ежевику/яблоко/молоко/гриб.
Если ваш ёжик стоит в очереди первым, он может пообедать, не дожидаясь этапа трапезы. Сразу заберите с тропинки своего ёжика и один жетон еды.



»» Собака (2 шт.) ««

Ёжик испугался собаки и свернулся в клубок. Остальные ёжики его обогнали.
Выберите ёжика противника и поставьте его после всех ёжиков, не меняя тропинку.



»» Лиса (3 шт.) ««

Пришла Лиса и прогнала ёжика.

Уберите ёжика любого игрока с поля до начала следующего раунда.



»» Мама-ежиха (2 шт.) ««

Маму-ежиху все пропускают вперёд, и она становится первой.

Передвиньте любого своего ёжика на первое место в очереди, не меняя тропинку.



»» Тайная дорожка (2 шт.) ««

Ёжик нашёл тайную дорожку и перешёл на другую тропинку.

Переместите одного своего ёжика на любую другую тропинку. Он становится на то же по порядку место, что и до перемещения, или на любое место впереди, если оно свободно.



»» Ветер ««

Подул ветер – упавших на землю яблок в саду стало больше.

Откройте следующую карточку еды из стопки «Сад» и добавьте в сад соответствующее количество жетонов.



»» Варенье ««

Люди собрали яблоки и сварили варенье – яблок в саду стало меньше.

Уберите из сада 1 жетон еды.



»» Корова ««

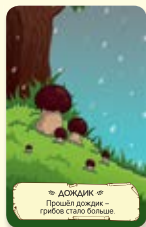
Корова дала большой удой – молока стало больше.

Откройте следующую карточку еды из стопки «Дом» и добавьте в дом соответствующее количество жетонов.



»» Котёнок ««

Котёнок выпил молоко из миски – молока стало меньше.
Уберите из дома 1 жетон еды.



»» Дождик ««

Прошёл дождик – грибов стало больше.
Откройте следующую карточку еды из стопки «Лес» и добавьте в лес соответствующее количество жетонов.



»» Грибник ««

Грибник пришёл в лес – грибов стало меньше.
Уберите из леса 1 жетон еды.



»» Солнышко ««

Вышло солнышко – спелой ежевики стало больше.
Откройте следующую карточку еды из стопки «Опушка» и добавьте на опушку соответствующее количество жетонов.



»» Медвежонок ««

Медвежонок полакомился спелыми ягодами – ежевики стало меньше.
Уберите из леса 1 жетон еды.

**Теперь вы знаете все правила игры,
добро пожаловать в мир ежей!**