

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# ГОНКИ ЁЖИКОВ

## СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- 4 кубика «D6» с разноцветными сторонами
- 5 разноцветных фишек ёжиков
- 60 карточек

8750



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры  
Йинон Кон

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Привести ёжиков к финишу в указанном на карточке порядке. Сделать это нужно бросая и перебрасывая кубики. Игра заканчивается, когда любой ёжик пересекает финишную черту.

## ПОБЕДА

Побеждает игрок, набравший больше всех победных баллов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Старт

Положите поле в центр стола.

Поставьте фишки ёжиков на СТАРТ случайным образом. СТАРТ отделён белой линией.

Самый смелый ёжик побежит по ручью.

Вода ёжикам не преграда.

Перемешайте карточки и положите рядом с игровым полем лицом вниз.

Выберите первого игрока.

Ход передаётся по часовой стрелке.

Игроки поочерёдно берут по 1 карточке.

**Вниманию игроков!** Доставшаяся вам карточка ёжиков-победителей – это секрет!

Подглядывать в чужие карточки и показывать свою – нельзя!

## ХОД ИГРЫ

На кубиках 6 разноцветных граней. 5 граней – такого же цвета, как и ёжики.

Если выпала цветная грань – передвиньте ёжика этого цвета на один шаг вперёд. Когда выпадает , игрок перемещает ёжика любого цвета на 1 шаг назад.

- В свой ход игрок бросает все 4 кубика, выбирает один (или больше, если выпавшие цвета ему подходят), а остальные перебрасывает.
- После каждого броска игроку обязательно нужно выбрать и оставить хотя бы один кубик.
- Когда все цвета определены, игрок передвигает ёжиков выпавших цветов.
- Когда любой ёжик попадает на значок  на поле (не важно, двигался он вперёд или назад), игроку надо передвинуть любого другого ёжика на 1 шаг вперёд.

Если на нескольких кубиках выпали грани одинакового цвета, ёжик этого цвета может сделать несколько шагов.

(На трёх кубиках выпало . Зелёный ёжик делает 3 шага!)

Если выпали несколько белых граней, то игрок может вернуть одного любого ёжика на такое же количество шагов назад или вернуть разных ёжиков на 1 (или больше) шагов назад.

(Выпало . Вы можете передвинуть одного ёжика на 3 шага назад. Или двух разных ёжиков на 2 и 1 шаг назад. Или трёх ёжиков по 1 шагу назад.)



**Пример:** На рисунке видно, как ёжики стоят на поле. Валя бросает кубики, выпадает: . Валя оставляет  и перебрасывает остальные.

Выпали . Валя оставляет  и  и перебрасывает последний кубик – выпадает . Вале выпали .

Пора двигать ёжиков. Вначале Валя дважды передвигает красного ёжика – и он попадает на клетку . Это позволяет сделать шаг жёлтому ёжику. Теперь Валя сдвигает синего ёжика на шаг назад (благодаря  – ёжик попадает на , и Валя ещё раз двигает жёлтого ёжика. Теперь уже жёлтый ёжик достиг , и Валя передвигает красного ещё на шаг. Последним действием Валя передвигает жёлтого ёжика – за выпавшую на кубике грань.

На рисунке можно увидеть, куда успели добежать ёжики после Валиного хода.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда первый ёжик добегает до финиша. Остальные ёжики остаются на своих местах.



На рисунке красный ёжик пришёл на финиш первым, синий – вторым, зелёный и жёлтый поделили третье место. Если в момент окончания игры 2 ёжика заканчивают свой ход на одной линии и стоят рядом (как жёлтый и зелёный) – то они добежали до финиша одновременно. И жёлтый и зелёный ёжики заняли 3 место!

Начинается подсчёт баллов.

## ПОДСЧЁТ БАЛЛОВ

Сейчас игрокам пригодятся полученные перед началом игры карточки.

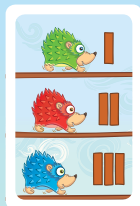
- Если ёжик нарисован на карточке первым и первым прибежал в нору – игрок получает 10 баллов.
- Если первый ёжик с карточки пришёл вторым или третьим – игрок не получает ничего.
- Если второй ёжик пришёл вторым – 8 баллов.
- Если второй ёжик пришёл первым – 4 балла.

- Если второй ёжик с карточки пришёл третьим – игрок тоже ничего не получит.
- Если третий ёжик пришёл третьим – 6 баллов.
- Если третий ёжик пришёл вторым или первым – получите 3 балла.

Если ни один из ёжиков с карточки игрока не занял призового места, то игрок не получает ничего.

### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ БАЛЛОВ

Ёжики прибежали к финишу так, как это показано на рисунке (стр. 5).



Несложно подсчитать, что игрок с этой карточкой получает 7 победных баллов:

Ничего за 1-е место (зелёного ёжика),  
4 балла за 2-е место (красный ёжик пришёл первым),  
3 балла за 3-е место (синий ёжик пришёл вторым).

Игрок с данной карточкой получает 16 баллов:  
10 баллов за 1-е место (красный ёжик пришёл первым),  
ничего за 2-е место (серый ёжик),  
6 баллов за 3-е место (зелёный ёжик пришёл третьим).



### ПОДСКАЗКИ

- Вкладывать все усилия в победу первого ёжика, указанного на карточке, небезопасно: можно проиграть, не получив ничего.
- Совпадение цветов второго и третьего ёжика (со вторым и третьим ёжиком вашей карточки) даст больше очков, чем совпадение цвета первого.
- Цвет хотя бы одного вашего ёжика с карточки совпадает с цветом ёжиков других игроков. Они могут невольно помочь вам: наблюдайте и вычисляйте.
- Как можно чаще используйте преимущества 🍏.
- Комбинируйте возможности белых граней кубиков и клеток 🍏.
- Белые грани кубиков придутся особенно кстати, когда финиш уже близко.

### ПОБЕДА

Игрок, набравший больше всех баллов, побеждает!

Советуем сыграть несколько партий подряд и объявить победителя в общем зачёте. Им станет игрок, набравший первым 30 победных баллов.

## Напоминание:

- Если ёжик нарисован на карточке первым и первым прибежал в нору – игрок получает 10 баллов.
- Если второй ёжик пришёл вторым – 8 баллов.
- Если второй ёжик пришёл первым – 4 балла.
- Если третий ёжик пришёл третьим – 6 баллов.
- Если третий ёжик пришёл вторым или первым – получите 3 балла.

## Пример:

