



8742

Ой! Бежим!

Игра, от которой сложно оторваться!

Для 2-4 игроков в возрасте от 5 лет.

По пути домой, на дороге, дети встретили козла Борьку. По своей натуре Борька очень хороший и никогда никого не обидит. Хотя, если его разбудить во время послеобеденного сна, он будет сильно недоволен. В таком случае вам лучше быть поосторожнее и не попадаться на глаза козлу Борьке, чтобы как можно скорее довести ваши игровые фишки до места назначения.

Состав игры

Игровое поле – 1 шт.; фишки игроков – 4 шт.; фишка «Клевер» - 1 шт.; фишка «Козёл Борька» - 1 шт.; металлический шарик – 1 шт.; желоб – 1 шт.; правила игры.

Цель игры

Игрок, который дойдёт первым до места назначения, побеждает в игре.

Порядок расстановки



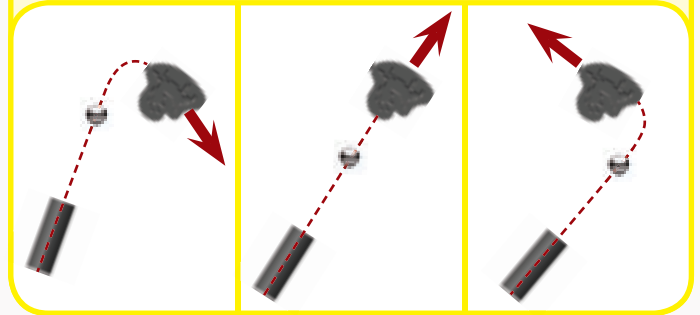
После того как вы достали всё необходимое для игры, положите **игровое поле** обратно в коробку и установите **желоб** в специальное отверстие на игровом поле. Во время своего хода игрок может поворачивать коробку так, чтобы ему всегда было удобно пользоваться желобом. Затем каждый из игроков выбирает себе **фишку** для игры и ставит её на начальную клетку (клетка со скамейкой), которая находится в правом верхнем углу. **Жетон с клеверным листом** надо положить на вторую клетку с водой. Игрок, который ходит первым, берёт **желоб** и **Борьку**.

Ход игры

Как заставить Борьку прыгать?

Самый младший из игроков ходит первым. Остальные ходят по очереди по часовой стрелке. Ходящему игроку надо взять Борьку и поставить его на магнит (клетка с зеленым лугом), затем нацелить желоб так, чтобы он указывал на магнит, на котором стоит Борька, или на магнит рядом с ним. Затем нужно взять стальной шарик, поставить его на желоб и отпустить. И если шарик попадёт по Борьке, козёл начнет скакать по полю, как сумасшедший!

Такие прыжки Борьки по игровому полю вызваны тем, что магнит, на котором стоит Борька, очень и очень сильный, и он притягивает стальной шарик, когда тот подкатывается близко к магниту. Но, как вы сами увидите, поражает не только скорость, с которой Борька начинает скакать по всему полю, но и то, что в ваших силах контролировать направления прыжков Борьки! Возможны даже прыжки в обратном направлении. Всё, что нужно для удачных прыжков, – это скорость, которая зависит от правильного положения желоба и шара на нём.



На картинках вы можете увидеть примеры того, как можно заставить Борьку скакать, но, помимо этих вариантов, вы также можете придумать и новые. Экспериментируйте с магнитами и находите новые способы!

Попрактиковавшись и наработав определённые навыки, со временем вы заставите Борьку скакать в любую необходимую вам точку на игровом поле!

Как двигаются игровые фишки?

После того как Борька совершил прыжок, вы передвигаете свою фишку. На игровом поле вы можете видеть пять больших площадок: жёлтые зерновые поля, голубая водяная площадка, красно-коричневая площадка с горами, темно-зелёный лес и ярко-зелёная полянка. Ваш путь пролегает через эти площадки. Место, в котором Борька остановился **после прыжка**, определяет, как далеко вы можете передвинуть свою фишку.

Например: если Борька остановился на зерновых полях, вы можете передвинуть вашу фишку на следующую желтую клетку на игровом поле. На клетке одновременно может находиться только одна фишка. Если клетка занята, просто перепрыгните через неё и найдите **свободную** клетку **необходимого для вас цвета**.

Если Борька после прыжка оказался сразу на двух площадках одновременно, вы вправе выбрать любую из них на своё усмотрение. Но если вдруг Борька остался на прежнем месте, из-за того что по нему не попали или попали, но очень слабо, и он не сдвинулся или даже выпал за пределы игрового поля, – в этих случаях фишка игрока остаётся на прежнем месте. После этого ход игрока заканчивается.

Что происходит, когда Борька сбивает одну или несколько игровых фишек?

Возможно такое, что во время своих прыжков Борька может сбить одну или несколько игровых фишек, после чего фишка может упасть либо вообще вылететь за пределы игрового поля. В этих случаях фишка должна быть возвращена на начальную клетку (клетка со скамейкой).

Клеверный лист

В начале игры клеверный лист кладётся на вторую клетку с водой. Игрок, который первым **пройдёт через эту клетку или остановится на ней**, должен положить жетон с клеверным листом под свою фишку и в дальнейшем перемещаться с ним. Клеверный лист может защитить вашу фишку следующим образом: если вдруг Борька встретится с фишкой, то в большинстве случаев фишка остаётся на своём месте, а Клеверный лист лишь немного сдвигается.

Но если, несмотря на клеверный лист, ваша фишка падает или больше не стоит на клетке после прыжка, её надо вернуть на начальную клетку со скамейкой. Если один из игроков выбьет клеверный лист из-под фишки другого игрока, он имеет право забрать его себе и подложить под свою фишку.

Если же клеверный лист сбит до того, как кто-то из игроков его взял, жетон просто возвращается на вторую клетку с водой.

Конец игры

Игра заканчивается, как только одна из фишек доходит до финиша. Игрок, которому принадлежит эта фишка, становится победителем.

Борька для опытных игроков

Правила игры точно такие же, как были описаны выше, но с некоторыми исключениями:

- Если фишка, которую сбил Борька, упала, или покинула свою клетку, или же упала за пределы игрового поля, то она перемещается на 3 клетки назад от фишки, которая была за ней. Если же Борька сбил сразу несколько фишек, первой перемещается фишка, которая была ближе всех к финишу, а затем остальные. Если же Борька сбил самую последнюю фишку, то она отправляется на клетку со скамейкой.

- Если Борька после прыжка оказался сразу на двух площадках одновременно, вы не выбираете цвет площадки, на который вы хотите пойти, а идёте на тот цвет, на котором лежат передние копыта Борьки.

- Игрок, который первым выиграл два раунда игры, становится победителем.

Авторы игры: Петер Шакерт, Клаус Цох

