правила игры

Дырные сыры

Эврикус®

6+ | 2 – 4 | 20 мин

Как только хлопает входная дверь и люди уходят из дома, на кухне как по волшебству появляются озорные мышки. Они обыскивают все закутки в поисках вкусненького, стараясь избежать встречи с хозяйским котом. Всё, что попадает в цепкие лапки, мышки тащат в свои норки. Кто окажется самым проворным и запасливым?

Цель игры

Цель игры – первым собрать 3 карточки продуктов.

Игроки бросают кубики, которые указывают в каком направлении и на сколько шагов пойдёт мышка. Тот, кто быстрее назовёт продукт, на который переместится мышка, размещает на нём свою карточку норки. А выложив несколько норок, игрок сможет забрать продукт в свой запас.

Состав игры

- 24 карточки норок (по 6 карточек каждого из 4 цветов)
- 15 карточек продуктов
- 4 карточки сыра (3 обычных и 1 с кошачьей лапкой)
- Кубик направления
- Кубик движения
- Фигурка мышки
- Фигурка кота (для продвинутого режима игры)

Перед первой партией вставьте фигурки в пластиковые подставки.

Подготовка к игре

1 Добавьте к карточкам продуктов 1 любую карточку сыра без кошачьей лапки, перемешайте их и выложите по кругу.

2 В центр круга положите карточку с кошачьей лапкой.

3 Поставьте фигурку мышки на карточку с изображением сыра.

4 Каждый игрок выбирает цвет и получает 6 карточек норок этого цвета. Он складывает из них 3 норки: с 1 мышкой (●), с 2 мышками (● ●) и с 3 мышками (● ● ●).

5 Положите в центре стола 2 кубика.

Перед первой партией наклейте все наклейки с красным и зелёным фоном на один кубик, а с белым – на другой.

6 Фигурку кота и 2 оставшиеся карточки сыра уберите в коробку, они используются для продвинутого режима игры (см. стр. 9).

Норка с 1 мышкой

Норка с 2 мышками

Норка с 3 мышками

Ход игры

Игра состоит из серии быстрых раундов. В каждом раунде 3 последовательные фазы.

1. Бросок кубиков

В 1-м раунде самый младший игрок берёт оба кубика и бросает их, чтобы определить, куда и на сколько шагов пойдёт мышка. В следующих раундах право броска кубика передаётся по часовой стрелке.

2. Передвижение мышки

Игроки смотрят, какие значения выпали на кубиках.

Кубик направления показывает, в какую сторону пойдёт мышка:

– по часовой стрелке,

– против часовой стрелки.

Кубик движения показывает, на сколько шагов пойдёт мышка:

– мышка сделает 2, 3, 4, 5, 6 шагов соответственно.

– мышка останется на месте, а игроки должны хлопнуть одной рукой по карточке сыра с кошачьей лапкой в центре стола.

Если на кубике движения выпали

Игрокам нужно быстро посчитать, куда пойдёт мышка, и раньше соперников назвать продукт с карточки, на которой должна остановиться фигурка мышки.

Когда все игроки назвали продукт, сделайте проверку ответов: передвиньте фигурку мышки, вслух считая её шаги.

Игрок, первым, назвавший продукт на карточке, куда пришла мышка, кладёт на этот продукт свою карточку норки лицом вниз (см. подробнее на странице 7).

Важно! Запоминайте, какие продукты накрыты норками.

Пример. *На кубике направления выпало значение «по часовой стрелке», а на кубике движения – значение «3». Мышка передвинется на 3 карточки по часовой стрелке и остановится на карточке с капустой. Первой правильный ответ дала Маша, сказав «Капуста».*

Если мышка должна передвинуться на карточку, закрытую норкой

Если мышка должна остановиться на продукте, закрытом норкой, игрокам придётся назвать лежащий под норкой продукт по памяти.

- Если первым правильный ответ дал хозяин норки, он выкладывает ещё одну карточку норки на ближайшую свободную карточку продукта по часовой стрелке.
- Если правильный ответ дал другой игрок, он возвращает карточку норки её хозяину и заменяет её на свою карточку норки.

Пример. *Мышка должна прийти на карточку, накрытую норкой Маши. Миша первым вспомнил и сказал, что под норкой капуста. Миша отдаёт Маше её карточку норки и кладёт на карточку капусты свою норку, затем перемещает туда мышку.*

Если на кубике движения выпала 🐾

Если на кубике движения выпала 🐾, игроки должны хлопнуть по карточке сыра с кошачьей лапкой. Тот, чья рука окажется ниже других на карточке, получает возможность выложить 1 карточку норки на любой продукт и передвинуть туда мышку.

3. Получение продукта в норку (если возможно)

Игрок, выложивший в этом раунде норку, проверяет, может ли он забрать в свой запас карточку продукта.

У каждого игрока есть 3 норки: маленькая (1 мышка), средняя (2 мышки) и большая (3 мышки).

- Чтобы получить 1-й продукт, игрок должен выложить карточку маленькой норки с 1 мышкой (●). Он сразу же забирает накрытый продукт и норку. Фигурка мышки переставляется на следующую по часовой стрелке карточку.
- Чтобы получить 2-й продукт, игрок должен выложить 2 карточки средней норки с 2 мышками (● ●). Выложив обе карточки средней норки, игрок забирает их в свой запас вместе с продуктом, который был накрыт первым. Мышка остаётся на месте.

- Чтобы получить 3-й продукт, игрок должен выложить 3 карточки большой норки с тремя мышками (● ● ●). Выложив 3-ю карточку такой норки, игрок забирает в свой запас любую из 3 накрытых им карточек продуктов. Игра заканчивается.

Пример. *У Миши в запасе есть один продукт (марковка). Чтобы получить второй продукт, ему нужно выложить 2 карточки средней норки. Это условие выполняется: в этом раунде Миша накрыл кукурузу, а в предыдущем раунде – виноград. Миша забирает карточки средней норки и карточку винограда в свой запас. Теперь Мише нужно выложить 3 карточки большой норки, чтобы забрать 3-ю карточку продукта.*

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков собрал в своём запасе 3 карточки продуктов. Этот игрок объявляется самым быстрым и ловким мышонком и становится победителем!

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Самые шустрые и ловкие мышата готовы соперничать не только друг с другом, но и с хозяйским котом.

Игра проходит по базовым правилам со следующими изменениями.

Подготовка к игре

1. Возьмите карточки сыра в зависимости от количества участников.

2 участника – 1 карточка сыра

3 участника – 2 карточки сыра

4 участника – 3 карточки сыра

Подготовьте остальные карточки продуктов по обычным правилам. Выложите карточки сыра так, чтобы между ними оказалось примерно одинаковое количество других карточек продуктов.

2. Карточку с кошачьей лапкой уберите в коробку.

3. Поставьте фигурку кота на карточку сосиски, а фигурку мышки на карточку сыра как можно дальше от кота.

4. Карты норок раздайте как обычно.

Ход игры

Появляется новое условие при броске кубиков и передвижении мышки.Теперь мышка не может передвигаться на карточку, где стоит кот. Если при передвижении мышка должна встретиться с котом или остановиться на одной с ним карточке, она пойдёт в другую сторону, несмотря на значение кубика направления.

Пример. *На кубике направления выпало значение «по часовой стрелке», а на кубике движения – значение «2». Пойдя по часовой стрелке, Мышка встретится с котом. Поэтому надо посчитать 2 шага против часовой стрелки. Маша первой даёт правильный ответ «Авокадо!» и побеждает в этом раунде.*

Если выпала 🐾, игроки должны хлопнуть одной рукой по любой карточке сыра. Так как карточек сыра всегда меньше, чем игроков, один игрок не успеет это сделать. В этом случае, если у него есть выложенные карточки норки, он забирает обратно 1 из них. Если у игрока нет выложенных норок, ничего не происходит.

Важно! Мышка может прийти на карточку сыра. Игроки могут накрыть сыр норкой, но не могут забрать его в свой запас. Вместо карточки сыра игрок забирает в запас следующую по часовой стрелке карточку продукта.

Пример. *Мышка должна передвинуться на карточку с сыром. Маша первой назвала нужный продукт, накрыла сыр своей маленькой норкой и передвинула туда мышку. Она должна забрать продукт. Так как сыр забрать нельзя, Маша забирает свою маленькую норку и следующую по часовой стрелке карточку продукта – яблоко. Мышка остаётся на карточке с сыром.*

Новая фаза: 4. Передвижение кота

Кот ходит только по часовой стрелке. В эту фазу передвиньте фигурку кота на 2 шага по часовой стрелке. Кот может прийти на карточку, накрытую карточкой норки, и даже на карточку с мышкой, при этом ничего не происходит.

Пример. *В фазе 4 фигурка кота передвигается с карточки с морковкой на 2 шага по часовой стрелке и останавливается на карточке с вишней. На ней уже стоит фигурка мышки. Игра продолжается!*

Конец игры

Игра заканчивается по обычным правилам, как только один из игроков забрал в свой запас 3-ю карточку продукта.

Автор игры Антон Янковский

Иллюстрации Ольга Пинегина

Особая благодарность за тестирование игры Михаилу Янковскому.