

ПРАВИЛА ИГРЫ



УШАСТЫЙ ПАТРУЛЬ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Зайцам из Ушастого патруля нужно сообща добраться до Деда Мороза раньше, чем это сделает лис, а по пути преодолеть все препятствия и собрать утерянные подарки.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 Игровое поле из 10 частей.
- 2 Игральных кубика.
- 3 1 фигурка лиса.
- 4 4 фигурки зайцев.
- 5 10 жетонов подарков.
- 6 Правила игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите игровое поле. Возьмите все тонкие элементы поля, перемешайте их между собой и разложите лицом вверх в случайном порядке, как показано в **примере**. Слева положите элемент поля «Дом Деда Мороза», а справа – самого Деда Мороза. Поле готово!
- 2 Перемешайте жетоны подарков и выложите их рубашкой вверх на специально обозначенные места на поле (а).



- 3 Поставьте фигурку лиса (б) на верхнюю клетку элемента поля «Дом Деда Мороза» – он ходит только по лесу.
- 4 Каждый игрок выбирает себе зайца и ставит его на одно из мест на первом элементе поля.



Первым ходит самый юный игрок, дальше ход передаётся по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок бросает кубики и передвигает фишку зайца на столько клеток, сколько ходов выпало на обоих кубиках. Если на кубике выпала серая грань, то двигается ваш заяц. Если оранжевая – лис. Заяц может двигаться в разные стороны и даже ходить назад. Пройти меньше шагов, чем выпало на кубиках, нельзя!

Когда фишка остановилась на клетке с подарком, переверните его. Если там подарок – заберите его себе, а если угощение – его съедает лис и двигается на один шаг вперёд.



Важно: чтобы собрать подарок, нужно обязательно остановиться на клетке, а не пройти по ней.

В свой ход игрок может перебросить кубики, если его не устраивают выпавшие значения, но только один раз и только оба кубика сразу.

Если фишка остановилась на особой клетке, выполните её указание.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ



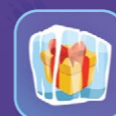
ПРОРУБЬ:

её нужно либо обойти, либо перепрыгнуть за счёт 2 ходов на кубиках.



НАХОДКА:

переверните любой из оставшихся на поле подарков и выполните его условие.



ПОТЕРЯ:

верните один из подарков на любое свободное место на поле с символом 📺.



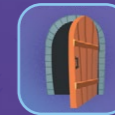
БОНУСНЫЙ ШАГ:

к количеству ходов, выпавших на кубике, добавляется ещё 1.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БРОСОК:

бросьте оба кубика ещё раз и снова походите или подвиньте лиса.



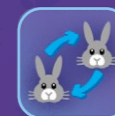
ЗАЯЧЬЯ НОРА:

если вы попадаете на клетку норы, то переместитесь на точно такую же на поле.



ПРОПУСК ХОДА:

пропустите ход.



ЗАМЕНА:

поменяйтесь местами с любым другим зайцем на поле.



Пример подготовки к игре

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Игра заканчивается, а игроки объявляются победителями, когда все зайцы из Ушастого патруля собрали шесть подарков и добрались до Деда Мороза. Игроки проигрывают, когда до Деда Мороза раньше последнего зайца добрался лис.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Басанг Бордаев,
Максим Верещагин, Мария Ермилова,
Дарья Мартышук, Елизавета Мишина,
Дарья Устинова

Проект-менеджер: Дарья Устинова

Иллюстратор: Олеся Васильева

Дизайнер: Юлия Шубова

Продакшн-менеджеры: Сергей Морозов
и Андрей Незнамов

Копирайтеры: Екатерина Растегаева
и Ольга Игнашкова

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Главный редактор: Максим Верещагин

Главный зануда: Дмитрий Калмыков

Арт-директор: Виктор Забурдаев

Руководитель маркетинга:
Владимир Эделев

COSMO
DROME
GAMES

Больше классных игр на
www.cosmodrome.games

