

Правила настольной игры «Банда Пятачок» (Russelbande)

Автор: Alex Randolph

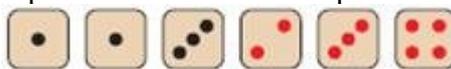
Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Очень необычная игра-гонка для 2-7 участников от 4 лет.

Время: 15-25 минут

Компоненты игры

- 8 двусторонних участков дорожки
- 7 деревянных цветных фигурок поросят
- кубик со следующими числами:
- 7 деревянных цветных жетонов
- правила



Весёлая банда состоит из 7 цветных поросят, которые просто обожают устраивать гонки – причём по таким узким дорожкам, что обогнать поросёнка-соперника можно только перепрыгнув через него или забравшись ему на спину!

Конечно, наши поросята не простые. Ведь на подобные трюки способны только настоящие цирковые поросята!

А устав от гонок, поросята всегда готовы продемонстрировать своё акробатическое мастерство и выстроиться в удивительные пирамиды!

Подготовка к игре

Произвольно выложите 8 участков дорожки в одну непрерывную линию (возможно огромное количество вариантов).

Внимание: у дорожки должны быть начало и конец – она не может быть замкнутой.

Каждый игрок берёт фигурку одного из поросят и соответствующий жетон, чтобы не забыть цвет своего поросёнка в течение игры. Все поросята выстраиваются в линию перед началом дорожки. Первым ходит тот игрок, у которого скоро день рождения. Затем ход передаётся по часовой стрелке.

Ход игры

Перемещаем поросят

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает своего поросёнка вперёд на количество точек, соответствующее выпавшему числу.



Если на кубике выпадает , то после перемещения своего поросёнка на один шаг вперёд игрок имеет право (но не обязан!) **бросить кубик ещё раз**.



Если на кубике выпадает **чёрное**, то после перемещения своего поросёнка на 3 шага вперёд игрок имеет право (если хочет) бросить кубик ещё раз – но только в том случае, если его поросёнок был **последним** до броска кубика (т.е. за ним не было других поросят – даже если он на спине у другого поросёнка или в “пирамиде” поросят).

Обгоняем других поросят

Т.к. дорожка очень узкая, обогнать поросёнка можно только перепрыгнув через него. Если ваш поросёнок останавливается на точке, где уже стоит другой поросёнок, то он забирается тому на спину. Это очень удобно – ведь тогда в свой следующий ход этот поросёнок “подвезёт” вашего!

Поросята на спинах друг у друга

В игре часто будут образовываться “пирамиды” из 3 и более поросят:

- если ваш поросёнок самый нижний, то в свой ход он должен нести на себе всех поросят
- если ваш поросёнок в середине пирамиды, то он должен нести на себе только тех поросят, которые выше него
- если ваш поросёнок самый верхний, то он спрыгивает с пирамиды и никого не должен нести на себе

Удлиняем дорожку

Один раз за игру (но только один!) каждый участник имеет право продлить дистанцию гонки. Для этого в свой ход игрок берёт первый участок дорожки – конечно, только если на нём нет поросят – и перемещает его в конец дистанции.

Затем игрок должен положить свой **цветной жетон** около передвинутого участка дорожки, чтобы не забыть, что он уже воспользовался этим своим правом.



Окончание игры

В гонке побеждает поросёнок, первым достигший финиша дистанции, т.е. прошедший последний участок дорожки. На кубике обязательно должно выпасть число, точно соответствующее количеству шагов до финиша. Если поросёнок достиг финиша, неся на своей спине ещё нескольких поросят, то все эти поросята объявляются победителями.

ПРАВИЛА для 2-3 игроков

Если в гонке участвуют всего 2 или 3 игрока, то каждый из них должен взять 2 поросят. Участники бросают кубик отдельно за каждого из своих поросят. После первого броска кубика игрок решает, какой из его поросят будет ходить первым. Также каждый участник имеет право продлить дистанцию гонки не один, а 2 раза за игру.