

Правила настольной игры

«Прячь козлят!»

(Hide the kids!)

Авторы игры: Tony Emeriau, Frederic Moyersoen

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-8 участников от 4 лет

«Жила-была старая коза. Было у нее семеро козлят, и она их так любила, как может любить своих детей только мать. Раз собралась она идти в лес, корму принести; вот созвала она всех своих семерых деток и говорит:

— Милые детки, хочу я в лес пойти, а вы смотрите волка берегитесь. Если придет он сюда, то всех вас поест, заодно со шкурой и шерстью. Этот злодей часто прикидывается, но вы его сразу узнаете по толстому голосу и по черным лапам.

Ответили козлятки:

— Милая матушка, уж мы постережемся, вы ступайте себе, не беспокойтесь.

Заблеяла старая коза и преспокойно отправилась в путь-дорогу.

Прошло немного времени, вдруг кто-то стучится в дверь... »

Якоб и Вильгельм Гримм «Волк и семеро козлят»

(Перевод с немецкого Г. Петникова)

Компоненты игры

- 1 правила
- 1 волк-марионетка
- 7 картонных предметов мебели
- 7 деревянных фигурок козлят
- 49 картонных жетонов (со сторонами камешек/козлёнок)



Подготовка к игре

Разместите 7 предметов мебели в случайном порядке на столе. Убедитесь, что между ними достаточно свободного места.

Один из участников играет роль волка. Он берёт волка-марионетку и надевает его на палец. Остальные участники играют за козлят. Каждый из них берёт себе по фигурке козлёнка. Если остались лишние фигурки козлят, то их нужно убрать в коробку, они в игре участвовать не будут.

Жетоны положите в стороне, чтобы они не мешали игре, но чтобы все игроки могли до них дотянуться. Это будет запас.

Теперь можно начать игру!

Ход игры

Раз, два, три, четыре, пять – будем в прятки мы играть!

Волк отворачивается, закрывает глаза и медленно считает до 10.

В это время козлята ищут себе надёжное укрытие! Участники, играющие за козлят, прячут свои фигурки за картонными предметами мебели или под ними. Фигурки могут лежать или стоять, несколько фигурок может скрываться за одним предметом мебели – главное, чтобы волку их не было видно!



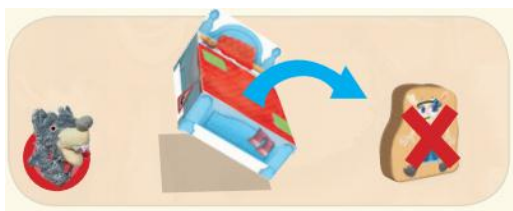
Пример: можно спрятать фигурку козлёнка в картонном серванте, в печке, за дверь, в часах, под ванной или под кроватью.

Я иду искать!

Волк заканчивает считать до 10, открывает глаза, поворачивается и устрашающе рычит!

Не успевших спрятаться козлят он тут же ловит.

Волк не может вставать или двигаться, чтобы заглянуть за мебель или под неё. Волк обыскивает-обнюхивает игровую зону с помощью волка-марионетки. Затем он по очереди приподнимает два предмета мебели. Всех найденных под ними козлят он ловит. За каждого пойманного козлёнка Волк получает 1 жетон козлёнка, который он кладёт перед собой.



Пример: Волк приподнимает кровать – но там никого нет, козлята смеются над ним, прячась где-то рядом.



Пример: Волк приподнимает стол – и обнаруживает там двух козлят, которых он тут же ловит (получает 2 жетона козлят).

Не найдёшь!

Каждый непоиманный козлёнок показывает, где он прятался, получает 1 жетон камешка и, блея от удовольствия, кладёт его перед собой.

Непойманный козлёнок также получает:

- если он прятался под ванной – ещё один жетон камешка.
- если он прятался в часах – козлёнок вынуждает Волка сбросить один из жетонов козлят (жетон возвращается в запас).



Пример: два козлёнка вылезают из печки и получают по одному жетону камешка каждый.



Пример: один козлёнок вылезает из-под ванны и получает два жетона камешков!



Пример: один козлёнок вылезает из часов и получает один жетон камешка. Волк теряет один жетон козлёнка.

Конец раунда

Фигурки козлят возвращаются владельцам, мебель в игровом пространстве переставляется, и начинается новый раунд.

Конец игры

Если после того как Волк приподнял мебель, у него в сумме оказывается 7 или больше жетонов козлят, то игра сразу же заканчивается победой Волка.

Если к концу раунда у кого-то из козлят в сумме набирается 7 или больше жетонов камешков, игра заканчивается. Побеждает козлёнок с наибольшим количеством жетонов камешков.