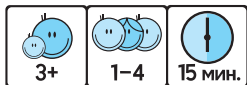


ПРАВИЛА ИГРЫ



Осторожно: мелкий шрифт!
Для прочтения правил может потребоваться взрослый игрок!

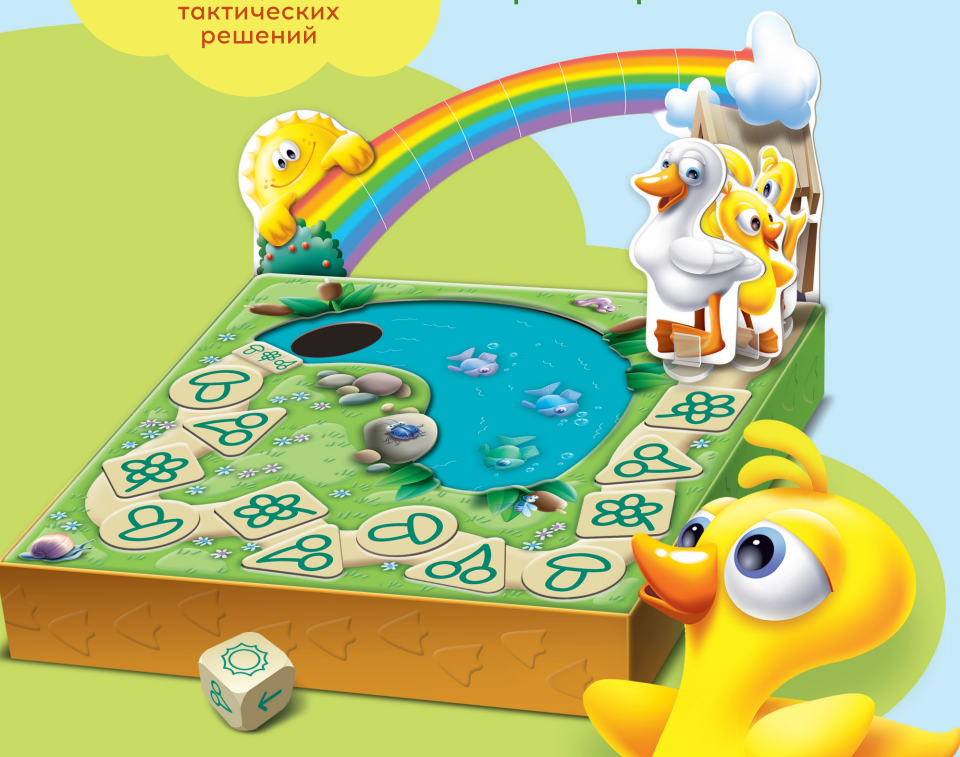
Какое чудесное утро! Солнышко ярко светит и согревает теплом, а после недавнего дождя на небе появилась радуга. Смотри, мама-утка бежит на пруд вместе со своими утятами! Но что же это? Кажется, приближается большое облако. Если солнце спрячется, станет холодно, и как следует порезвиться в воде не выйдет... Маме-утке и её утятам нужно поспешить на пруд!

УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ «УТИНАЯ ЧЕХАРДА» РАЗВИВАЕТ:

- ✓ мелкую моторику
- ✓ умение различать геометрические фигуры
- ✓ навык принятия тактических решений

Компоненты

- 4 фишки (1 мама-утка и 3 утёнка)
- 1 кубик
- 1 игровое поле
- 1 радуга
- 1 солнце
- 12 участков тропинки (бежевого цвета с одной стороны и жёлтого – с другой)
- правила игры



УТИНАЯ ЧЕХАРДА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Приведите маму-утку и её утят на пруд прежде, чем солнце скроется за облаком.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Достаньте все компоненты из коробки.
- Поместите игровое поле поверх коробки рисунком вверх (проследите, чтобы расположение пруда на поле совпадало с отверстием соответствующей формы внутри коробки).
- Проверните пруд таким образом, чтобы слева было видно только первое отверстие на поверхности пруда (см. рисунок слева).
- Установите радугу на краю коробки, как показано на рисунке.
- Расположите солнце на первом делении радуги (слева, над кустом).
- Выберите цвет участков тропинки, который вы хотите использовать в игре:
 - на участках бежевого цвета одинаковой формы изображён один и тот же символ – мы рекомендуем использовать их для ваших первых игр;
 - на участках жёлтого цвета одинаковой формы изображены разные символы – играть с ними сложнее, но интереснее!
- Поместите 12 участков одного цвета в случайном порядке в ячейки соответствующих форм: квадрат, треугольник или круг.
- Разместите фишки мамы-утки и трёх утят перед началом тропинки рядом с домиком.
- Положите кубик рядом с полем так, чтобы всем игрокам было удобно его брать.

ХОД ИГРЫ

Младший игрок ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход бросьте кубик и посмотрите, какой из символов показывает его верхняя грань. Выберите, кого вы хотите переместить в этот ход, – маму-утку или одного из утят – а затем совершите действие в соответствии с выпавшим на кубике символом:



Гриб, цветок или ягоды – передвиньте маму-утку или одного из утят на ближайший свободный участок с этим символом. Если на пути есть занятые участки, их можно просто перепрыгнуть.



Стрелка – передвиньте маму-утку или одного из утят на один участок вперёд.



Обратная стрелка – передвиньте маму-утку или одного из утят на один участок назад.



Солнце – передвиньте солнце на одно деление радуги вперёд по направлению к облаку.

Примечание: радуга состоит из 8 делений. Если солнце достигло последнего деления раньше, чем мама-утка и все утята добрались до пруда, игра заканчивается (см. «Конец игры»).

Важно:

- Мама-утка ведёт утят за собой, поэтому она всегда должна быть впереди. Утята не могут оказаться перед мамой-уткой!
- На одном участке тропинки может стоять только одна фишка: мамы-утки или одного из утят.

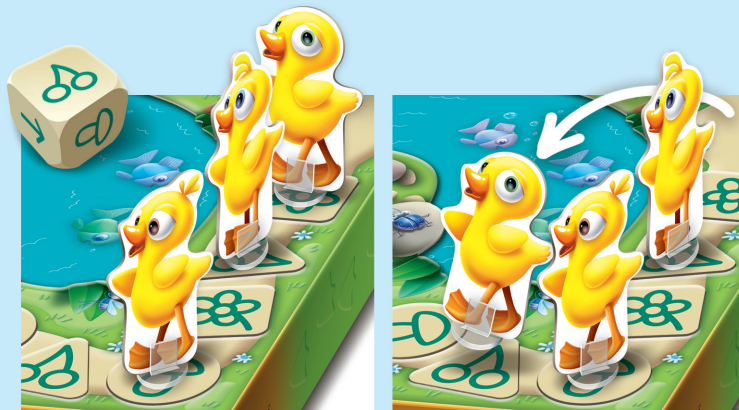
Достичь конца тропинки (с изображением трёх символов: «Гриб», «Цветок» и «Ягоды») можно, если в ваш ход выпал любой из этих символов или же символ «Стрелка». Когда мама-утка или утята достигают конца тропинки, они не останавливаются, а ныряют напрямик в воду. Поместите маму-утку или утёнка в свободное отверстие на поверхности пруда



и проверните пруд вперёд, чтобы освободить место для следующего утёнка.

Совет: тщательно выбирайте, кем совершить ход! Помните, что утята могут перепрыгивать друг через друга – это позволит вам продвигаться на большее расстояние за один ход.

Пример: на кубике выпали «Ягоды»! Игрок хочет передвинуть одного из утят. Свободная ячейка с этим символом есть прямо перед первым утёнком. Однако, если игрок выберет именно его, то он продвинется вперёд всего на один участок. Вместо этого игрок решает выбрать последнего утёнка и переместить его сразу на четыре участка вперёд! Этот утёнок перепрыгивает через остальных и становится первым.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда последний из утят прыгнул в пруд. Все игроки победили!

В ином случае игра заканчивается, когда солнце достигает последнего деления радуги. К сожалению, вы проиграли. Не расстраивайтесь, в следующий раз вам повезёт больше!

Авторы игры: Лука Беллини и Лука Борса
Иллюстратор: Гедиминас Акелайтис

Перевод на русский язык: Маргарита Наташина
Корректоры: Егор Дрознес, Мария Кравченко
Верстка: Артур Бурлаков
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



LOGIS™