

Правила настольной игры «Цыплячи бега» (Zicke Zacke Huhnerkacke или Chicken Cha Cha Cha)

Автор: Klaus Zoch (Клаус Цох)

Перевод на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©



Состав игры:

1. Беговая дорожка: карточки в форме яиц – 24 шт;
2. Птичий двор: восьмиугольные карточки – 12 шт;
3. Цыплята – 4 (два петушка и две курочки);
4. Хвостовые перья – 4 шт (по одному для каждого цыпленка);

Обзор игры

Сегодня и только сегодня на птичьем дворе состоятся Цыплячи Олимпийские Игры. Главной спортивной дисциплиной этого дня станет бег с похищением хвостов. Каждый цыпленок должен постараться обогнать своих соперников, и, конечно же, не уступить никому. Если цыпленку удалось обогнать соперника, он в награду получает перо из его хвоста, и первый цыпленок, который сможет обогнать всех соперников и оставить тех без хвостов, объявляется победителем! Это не так-то просто сделать. Только тот цыпленок, который хорошо знает свой двор, сможет рассчитывать на победу. В этом забеге нельзя останавливаться надолго, ваши соперники не дремлют и могут очень скоро обогнать вас и похитить перо из вашего хвоста. Не позволяйте им этого сделать, будьте внимательны и хорошенько запомните месторасположение всех предметов на птичьем дворе. А теперь вперед... за золотыми медалями!

Подготовка к игре

Перед первой игрой аккуратно извлеките игровые элементы из картонных держателей.

Перемешайте 12 восьмиугольных карточек и разместите их рубашкой вверх в центре игрового стола. Вокруг них разместите 24 карточки в форме яиц (изображением вверх) – это беговая дорожка. Затем каждый игрок выбирает себе цыпленка, вставляет в его хвост перо и размещает на одной из карточек беговой дорожки (по своему выбору). Расставлять цыплят на беговой дорожке следует равномерно, сохраняя между ними по возможности равный интервал. Например, если в игре участвует 4 игрока, то между цыплятами должно быть свободное пространство в 5 карточек.



[1] – Птичий двор;

[2] – Беговая дорожка.

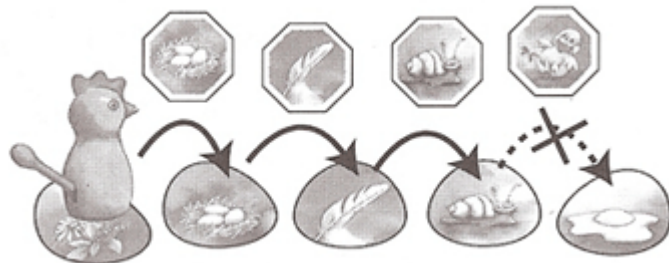
Ход игры

Цыплята движутся по часовой стрелке вдоль беговой дорожки. Самый молодой игрок может начать игру.

Игрок **первым делом** смотрит на карточку, которая лежит **перед** его цыпленком.

Затем игрок открывает одну из восьмиугольных карточек Птичьего двора (по своему выбору) и показывает ее всем участникам. Если изображение на карточке совпадает с изображением карточки на беговой дорожке (перед его цыпленком), то цыпленок может сделать шаг вперед на эту карточку. Восьмиугольная карточка после этого переворачивается рубашкой вверх и кладется на то же место двора, откуда она была взята.

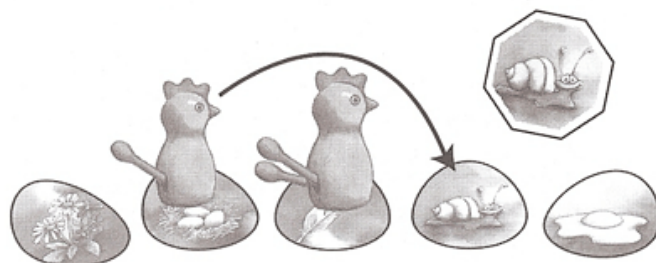
Игрок не заканчивает на этом свой ход, а продолжает перемещать своего цыпленка, пока он может находить карточки во дворе, совпадающие с соответствующими карточками беговой дорожки. Если игрок ошибся и открыл не совпадающую карточку, то его цыпленок не совершает шаг и остается на своем месте, а право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



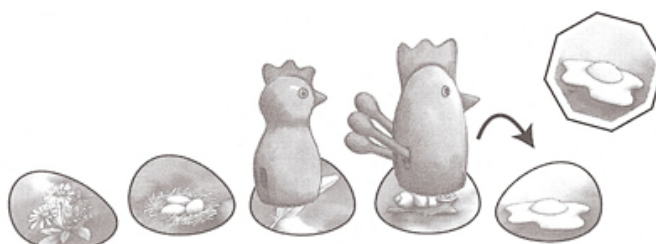
Таким вот образом цыплята перепрыгивают с карточки на карточку.

Обгон

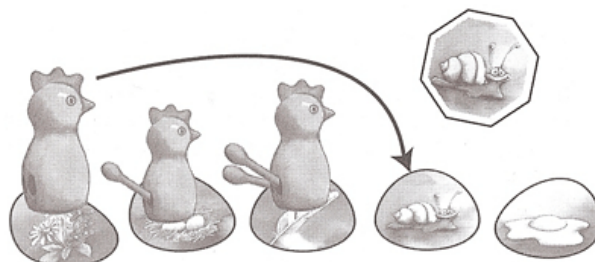
Если на беговой дорожке один цыпленок догнал другого цыпленка, то он может попытаться его обогнать. Для этого игрок должен найти в курятнике ту карточку, которая соответствует карточке беговой дорожки, расположенной перед предстоящим цыпленком.



Если игрок успешен и сразу находит эту карточку, то его цыпленок перепрыгивает своего соперника и становится на эту карточку, а в награду он получает все перья из его хвоста. При этом игрок не завершает свой ход и может продолжить свой марафон, обычным образом открыв следующую нужную карточку Птичьего двора. Обратите внимание на два примера (сверху): сначала цыпленок (с одним пером) обгоняет соперника (с двумя перьями), открыв карточку с улиткой, при этом он забирает у него все перья из хвоста, и сразу продолжает свой бег, открыв во дворе карточку с яичницей.



Цыпленок может обогнать двух или трех соперников за один раз, если те бегут друг за другом и между ними при этом нет свободных карточек. Пример: на рисунке справа мы видим, что позади стоящий цыпленок может перепрыгнуть двух предстоящих соперников, но при условии, что он сможет сразу отыскать во дворе карточку с изображением улитки.



Завершение игры

Цыпленок, который быстрее других получит перья всех соперников, объявляется победителем гонки!