

Автор игры
Йинон Кон

Дикий Кросс



Правила игры

Состав игры



Игровые жетоны – 22 шт.



Кубики с цветными сторонами – 4 шт.



Фишки лисиц – 5 шт.



Игровые карточки – 30 шт.



Игровое поле



Планшеты лисиц – 5 шт.

Клетки старта

Цель игры

Привести трёх нужных вам лисиц к финишу, попутно поймав наибольшее количество зайцев.

Победит игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Подготовка к игре

- Положите игровое поле в центр стола так, чтобы всем игрокам было удобно до него дотягиваться, а планшеты лисиц сбоку, так, чтобы они никому не мешали.
- Поставьте фишки лисиц на клетки старта. Порядок расстановки значения не имеет.
- Переверните жетоны зайцев лицом вниз и тщательно перемешайте. Положите три жетона зайцев на 1 место пьедестала победы, два жетона на 2 место и один на 3 место, не подглядывая. Это призы (А).
- Переверните лицом вниз жетоны ежей и смешайте их с оставшимися жетонами зайцев. Выложите по одному жетону на клетки поля с цветочками и переверните лицом вверх.
- Перемешайте карточки и раздайте игрокам по одной лицом вниз.



- Оставшиеся карточки и жетоны верните в коробку. Игроки изучают доставшиеся карточки. Там нарисованы лисицы, которые принесут победные очки игроку, когда добегут до финиша. Карточки нельзя показывать другим игрокам, это секрет. Наблюдайте за другими игроками, возможно, кто-то невольно поможет вам прийти к победе, потому что цвета нужных вам лисиц частично совпадут.
- Первым игроком станет тот, кто быстрее всех вспомнит мультик с лисичкой. Дайте ему игровые кубики – пора начинать!

Внимание!

Никто из игроков не играет за лисицу определённого цвета.

Победу принесут зайцы, которых поймают лисицы во время гонки.

Ход игры

Игрок бросает все 4 кубика, оставляет один (или больше, если цвета ему подходят), а остальные кубики перебрасывает. После каждого броска игроку необходимо оставить хотя бы

один кубик. Когда все цвета определены игрок будет передвигать лисиц. Порядок передвижения лисиц игрок выбирает сам. Ход передаётся по часовой стрелке.

Движение лисиц

Перемещение фишки лисицы на 1 клетку называется «шаг». На кубике 6 разноцветных граней. 5 такого же цвета, как и фишки лисиц, а шестая – белая.

Цветная грань

Передвиньте лисицу этого цвета на 1 шаг вперёд за каждую выпавшую цветную грань.

Если на нескольких кубиках выпадут грани одного цвета – лисица этого цвета будет делать несколько шагов. Каждая клетка, через которую пройдет лисица, срабатывает. Прерывать ход лисицы, которая должна пройти несколько шагов, нельзя.

Если лисица, чей цвет выпал, уже закончила гонку и заняла свое место на пьедестале, то ничего не происходит. Игрок никого не двигает, выпавшая грань «сгорает».

Белая грань

Лисица меняет дорожку. Игрок выбирает лисицу любого цвета и перемещает её на 1 шаг вбок (по горизонтали) на **соседнюю** дорожку.

Внимание!

На одной клетке может находиться только одна лисица. Если клетка, на которую игрок хочет передвинуть лисицу, занята – через занятую клетку придётся перепрыгнуть. Прыжок считается одним шагом.

Если выпала белая грань, а клетка на соседней дорожке занята другой лисицей, то фишка лисицы сменит дорожку и встанет на первую свободную клетку, впереди занятой. Прыгать **через** дорожку при выпавшей белой грани **нельзя**.

Это правило действует и в случае передвижения лисиц назад – если клетка позади занята, то прыжок отправит фишку на первую свободную клетку позади занятой.

Пример

Маша бросает кубики, выпадают красный, серый и 2 зелёных.



Маша перебрасывает зелёные и выпадают белый и красный. Машу устраивает результат и она больше не бросает кубики.



Маша двигает красную лисицу на 2 шага (1).



Потом с помощью белой грани меняет дорожку жёлтой лисы. Маша сдвигает её вправо, на дорожку серой лисицы. Клетка этой дорожки занята – серая лисица ещё не двигалась, поэтому жёлтая лисица прыгает на клетку вперёд и останавливается прямо перед серой лисцей (2).



Осталось передвинуть серую лисицу – она прыгает через жёлтую. (3) Ход Маши закончен.



Игровое поле

Лисицы побегут по 5 дорожкам. На пути им встретятся зайцы и ежи, яблоки и грибы, норы и размокшая глина. Всё это повлияет на движение лисиц, а что из этого приведёт к победе – игроки узнают в конце игры.



Нора – на игровом поле есть 4 горизонтальные линии с норами.

Когда игрок

передвигает лисицу и она попадает на клетку с норой, игрок может сменить дорожку для этой лисицы на другую дорожку с норой в этом же горизонтальном ряду.

Внимание!

Смена дорожки после попадания на клетку с норой необязательна.



Размокшая глина

занимает целых 2 клетки в длину.

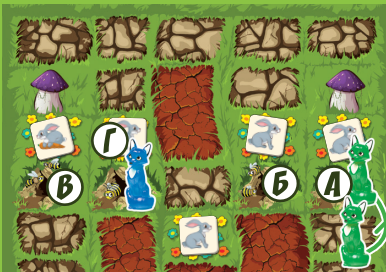
Это сразу же позволяет лисице продвинуться дальше по своей дорожке. Если игрок

может поменять дорожку, потому что ему выпала белая грань на кубике, он может выбрать любую клетку соседней дорожки, с которой граничит клетка размокшей глины.


Пример

Выпала зелёная грань .

Зелёную лисицу надо передвинуть на 1 шаг вперёд (А). Она попала на клетку с норой и может сменить дорожку. Так и получится, если переставить её на норы (Б) или (В). Однако, если сменить дорожку, выбрав клетку синей лисицы (Г), то зелёная обгонит её (ведь 2 лисицы не могут стоять на одной клетке) и поймает зайца.



Пример

Выпала одна белая грань .

Синяя и жёлтая лисицы стоят на клетках с размокшей глиной. Можно передвинуть синюю лисицу налево – на нижней клетке она только меняет дорожку (А), а на верхней поймает ежа (Б). Можно передвинуть синюю лисицу направо – на нижней клетке она поймает зайца (В), а через верхнюю перепрыгнет, поскольку та занята жёлтой лисицей (Г) и попадёт в нору, после чего опять может сменить дорожку. Жёлтую лисицу можно передвинуть на клетки, обозначенные буквами Д, Е и Ж.





Юркий заяц



Упитанный заяц

Зайцы – когда лисица попадает на клетку с жетоном зайца, игрок, двигавший её, кладёт этот жетон на её планшет.

Юркий заяц принесёт в конце игры 1 победное очко, упитанный заяц – 2 победных очка.

Пример

Игрок передвинул красную лисицу на клетку с жетоном зайца.

Он берёт жетон и кладёт его на планшет красной лисицы.

Красная лисица поймала 3 зайцев: 2 юрких и 1 упитанного.



Грибы – если лисица окажется на клетке с грибом, игрок должен сдвинуть любую другую лисицу на шаг назад.



Яблоки – если лисица окажется на клетке с яблоком, игрок должен сдвинуть любую другую лисицу на шаг вперёд.



Ежи – ёжикам не нравится, что лисицы мешают им устраивать собственные гонки.

Они готовы сделать всё, что в их маленьких колючих силах, чтобы помочь зайцам не попасть в лисьи лапы. Когда лисица попадает на клетку с жетоном ёжика, возьмите этот жетон и **любой** жетон зайца с планшета этой лисицы и положите их стопкой у поля выше финиша (жетон ёжика сверху).

Внимание!

Если лисица не успела поймать ни одного зайца – ёж отправится на её планшет и подождёт первого, которого она поймает, чтобы убрать из гонки и финального подсчёта очков.

Пример

Красная лисица поймала 5 зайцев и разместила их на своём планшете. Но внезапно ей достался ёж. Что делать? Игрок, двигавший лисицу и собравший жетон с ежом, выбирает **любого** из пойманных зайцев, прячет его под жетон ежа и кладёт оба жетона стопкой возле финиша. Этот заяц больше не участвует в подсчёте победных очков.



Окончание игры

Игра заканчивается, когда третья лисица пересечёт **линию финиша** и займёт заслуженное место на пьедестале почёта.

Пересечение финишной линии

Лисица, которая пересечёт финишную линию первой, занимает заслуженное место на пьедестале почёта и забирает три заслуженных жетона зайцев. Их надо отправить на планшет лисицы. Следующая лисица займёт второе место и получит 2 жетона зайцев, а третья получит третье место и одного, последнего зайца. Полученных с пьедестала почёта зайцев разместите на планшетах соответствующих лисиц.



Пример

На кубиках у Саши выпали две серые, белая и красная грани.



Вначале он двигает серую лисицу на 1 шаг, она пересекает финишную линию, занимает первое место и забирает трёх зайцев, ожидавших её (А). Вторая серая грань «сгорает», поскольку серая лисица закончила гонку.

Теперь Саша применяет белую грань для того, чтобы сдвинуть жёлтую лисицу на клетку дорожки слева. Там она попадает на клетку с грибом (Б), что даёт возможность сдвинуть синюю лисицу на 1 шаг назад (В). Настало время красной грани – красная лисица перепрыгивает

синюю (Г). Красная лисица останавливается в одном шаге от финиша (Д).

В гонке остались красная, синяя, жёлтая и зелёная лисицы.

Игра закончится в тот момент, когда второе и третье места пьедестала почёта займёт любая из них.



Подсчёт победных очков

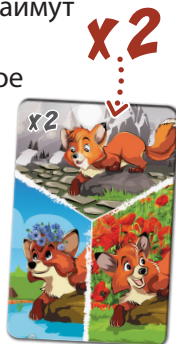
После окончания игры посчитайте, сколько зайцев собрали на своих планшетах лисицы-победительницы. Юркие зайцы приносят по 1 победному очку, упитанные – по 2. Игроки переворачивают свои секретные карточки на всеобщее обозрение и подсчитывают уже свои победные очки.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Карточка игрока

Эти лисицы принесут игроку победные очки, если займут призовые места.

Верхняя даст удвоенное количество очков за пойманных зайцев, остальные – принесут столько очков, сколько наловили.



Пример

Мишина секретная карточка позволит ему получить 6 победных очков за красную лисицу, 2 – за жёлтую и 14 – за серую (серая

лисица поймала зайцев на 7 очков, но на карточке Миши она на первом месте и это удваивает её результат).



$$7 \times 2 = 14$$



6



2

22
очка



8994

© Zvezda. All rights reserved.

© 2021 Inon Kohn. All rights reserved.