

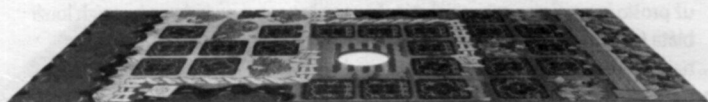
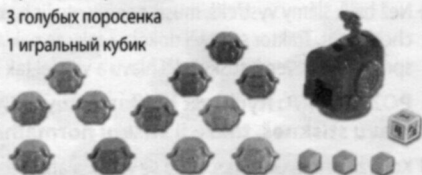


# Беги, поросенок, беги!

## Увлекательная игра - соревнование между поросятами и волком!

### СОДЕРЖИМОЕ:

- 1 трактор-пусковая установка с волком
- 3 розовых поросенка
- 3 голубых поросенка
- 3 снаряда в виде тюков сена
- 1 игровой кубик
- 1 игровая доска
- 3 зеленых поросенка
- 3 желтых поросенка



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разложи игровую доску, а затем установи трактор в отверстия в центре.
- Загрузи "снаряды" в виде связок сена в трактор.
- Игроки выбирают цвет поросят (3), которыми они хотят играть, а затем размещают их в грязевой яме на краю игровой доски.



### МОЖНО НАЧИНАТЬ ИГРУ!

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** Раньше всех помочь **ВСЕМ ТРЕМ** своим голодным пороссятам пройти невредимыми мимо злого волка и переместиться на противоположный конец игровой доски к кормушке.



### ХОДЫ

- Первым ходит самый младший из игроков.
- Когда ход переходит к тебе, брось игровой кубик и передвинь одного из трех твоих поросят. Это может быть поросенок, который уже находится на доске, или один из тех поросят, которые еще не выбрались из грязевой ямы.
- Не обязательно перемещать поросят на точное количество шагов, выпавшее на кубике - ты можешь сделать количество ходов, равное любой цифре ДО той, которая тебе выпала. Например, если выпала цифра 3, ты можешь переместить поросенка на 1, 2 или 3 шага.
- Если тебе выпадет "Трактор/2", ты можешь сделать выбор: или сделать 2 шага, или получить возможность контролировать действия трактора во время твоего хода (подробная информация приведена далее).
- По игровой доске поросята могут двигаться вперед, в сторону или по диагонали (но не назад). Ты можешь "перепрыгивать" через других игроков, но не можешь "перепрыгивать" через забор.
- Треугольники-указатели показывают направление движения по игровой доске.

**Предупреждение:** Не направлять в глаза или в лицо. Используйте только снаряды, поставляемые в комплекте. Не приставляйте ни к чему в упор.

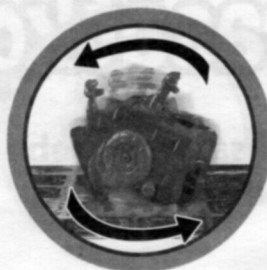


### СКЛАДЫВАНИЕ ПОРОСЯТ ДРУГ НА ДРУГА

- Если после броска кубика тебе выпал ход на клетку, уже занятую другим поросенком, ты можешь поставить своего поросенка на него сверху. При этом если стоящий снизу поросенок перемещается, стоящий сверху также должен переместиться.
- Ты можешь одновременно ставить друг на друга не более двух поросят, нельзя ставить трех и более.
- При желании ты можешь ставить поросенка на другого своего поросенка.
- Если твой поросенок стоит сверху, при желании ты можешь снять его, когда к тебе переходит ход. Если твой поросенок стоит снизу, то, когда ты перемещаешь его по доске, верхний поросенок также перемещается вместе с ним.
- Ты не можешь перемещаться на клетки, которые уже заняты двумя составленными друг на друга пороссятами. В этом случае ты должен выбрать один из следующих вариантов: 1) переместить поросенка на свободную позицию до той, где уже находятся 2 составленных друг на друга поросенка, 2) переместить другого своего

### ТРАКТОР

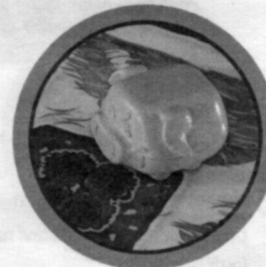
- Если тебе выпадет "Трактор/2", ты можешь сделать выбор: или сделать 2 шага, или получить возможность контролировать действия трактора во время твоего хода.
- Если ты выбираешь вариант "Трактор", ты можешь выстрелить одной связкой сена по любому поросенку, находящемуся на игровой доске.



- Чтобы выстрелить связкой сена, сначала нужно повернуть трактор в сторону того поросенка, по которому ты хочешь выстрелить. Трактор может вращаться по кругу, а также наклоняться вверх и вниз. Когда трактор находится в необходимом положении, надави на голову волка, чтобы выстрелить связкой сена.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** скорость выстрела не зависит от силы, с которой ты давишь на голову волка, поэтому не нужно прикладывать слишком много усилий.

- Если ты сбиваешь поросенка, он возвращается в грязевую яму, или, если поросенок уже прошел промежуточный контрольный пункт, он возвращается в одну из боковых грязевых ям (подробная информация о промежуточных пунктах приведена далее).



- Поросенок считается сбитым, если он сдвинулся со своей первоначальной клетки. Если поросенок меняет положение, но ни одна из частей поросенка (например, нога, пяточок, ухо, туловище и т.п.) не выходит за пределы границ клетки, он не считается сбитым.

- Если сбивается только верхний из двух составленных друг на друга поросят, но не нижний, то в грязевую яму возвращается только верхний поросенок. В ситуации наоборот, если из двух поросят сбивается нижний, а не верхний, только нижний поросенок возвращается в грязевую яму. Если сбиваются оба поросенка, то они оба возвращаются в соответствующую грязевую яму.

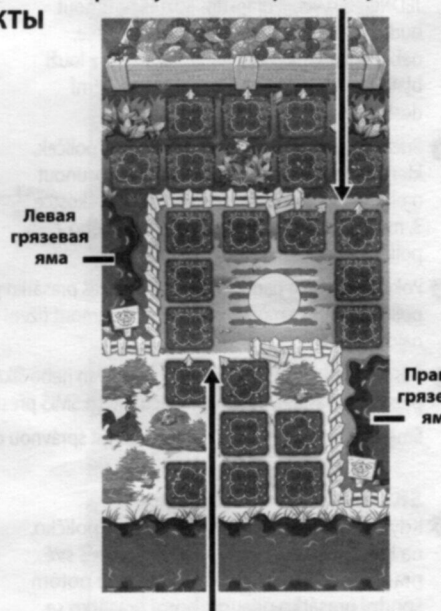
- Если поросенок случайно сбивается выстрелом, не нацеленным в него, он возвращается на прежнюю позицию.

- Во время своего хода можно делать только один выстрел.

### ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ПУНКТЫ

- На игровой доске есть два промежуточных контрольных пункта. Когда поросенок прошел один из промежуточных контрольных пунктов, ему не нужно возвращаться в грязевую яму в конце игровой доски в случае если его сбивает связка сена - в этом случае он возвращается в боковую грязевую яму.
- Если поросенок прошел промежуточный контрольный пункт №1 и его сбивает связка сена, он должен вернуться в грязевую яму с ПРАВОЙ доски.
- Если поросенок прошел промежуточный контрольный пункт №2 и его сбивает связка сена, он должен вернуться в грязевую яму с ЛЕВОЙ доски.
- Твои поросята могут выйти из грязевой ямы во время твоего следующего хода.

Промежуточный контрольный пункт №2



Промежуточный контрольный пункт №1

### ПОБЕДА

Игрок, первым переместивший всех 3 своих поросят на противоположную сторону игровой доски к кормушке, становится победителем!

