

# Правила настольной игры Заяц и Ёж (Hase und Igel)

Автор: David Parlett

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

Эта игра была впервые издана в 1973 году под названием «Hare and Tortoise» (Заяц и Черепаха), а в 1979 была признана лучшей игрой года Германии. Игра относится к классике жанра семейных настольных игр, при этом сохраняя уникальность игровой механики до настоящего времени. В этой игре нет кубика для определения количества шагов – вы можете передвинуть свою фишку сколь угодно далеко пока вы можете оплатить свой ход морковью. Каждый игрок начинает игру с 68 морковками, но в процессе игры у него есть возможность пополнить свой запас. Стоимость хода растет в особой пропорции от количества пройденных клеток, поэтому нужно умело сочетать способности зайца к быстрым и дальним перемещениям и хитрость ежа, который действует по принципу «тише едешь, дальше будешь». Элемент удачи в игре «Заяц и Ёж» сведен к минимуму, поэтому игра станет отличной тренировкой ума для любителей расчёта и стратегического мышления.

## В состав игры входит:

1. Игровое поле
2. 6 фишек
3. 15 карт зайца
4. 18 карт «Салат» (с изображением салата)
5. 87 карт «Морковь» (с изображением моркови и числового значения 1-5-10-15-30-60)
6. 6 информационных карточек
7. Правила игры

## Подготовка к игре

Разложите игровое поле на столе. Отсортируйте морковные карты в соответствии с их значениями и разместите в ячейки коробки или сложите в стопки рядом с игровым полем.

Участники получают:

1. фишку (выбранного цвета),
2. 3 карты «Салат»,
3. 5 карт «Морковь», сумма числовых значений которых равна 68 (3 шт. «1», 2 шт. «5», по 1 шт. «10», «15», «30»).
4. информационную карточку

Уберите в коробку неиспользованные карты «Салат», они в игре не потребуются.

На игровом поле изображена трасса, протяженностью в 63 клетки (не считая клеток старта и финиша). Клетки пронумерованы в порядке возрастания от 1 (на старте) до 63 (на финише).

Каждая клетка требует от попавшего на неё игрока выполнения определенных действий – эти действия будут описаны ниже.

Определите очередность хода и поставьте свои фишки на старт.

## Цель игры

Как и в любой гонке, цель этой игры – прийти к финишу первым.

Однако чтобы попасть на финиш, каждый игрок должен соблюсти определенные условия:

1. До финиша игрок должен избавиться от всех карт «Салат»;
  2. У игрока должно остаться на руках определенное количество морковок:
    - Для игрока, финиширующего первым – не больше «10» морковок;
    - Вторым – не более «20» морковок;
    - Третьим – не более «30» морковок;
- И т.д.

## Ход игры

Игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, решают на какую клетку они поставят свою фишку. Каждый игрок сам определяет то количество ходов, на которое он решит переместить фишку по игровому полю. Игрок **обязан** переместить свою фишку за исключением случаев, когда клетка, на которой она стоит, позволяет совершить иное действие. Ставить свою фишку можно только на свободную клетку, т.е. клетку не занятую фишкой другого игрока. Игрок имеет право передвинуть свою фишку **вперед** или **назад**.

Каждый ход **вперед** игрок оплачивает морковными картами. Чем больше клеток он решил пройти за один раз, тем больше ему придётся заплатить (стоимость перемещения вперёд приведена в таблице ниже).

Если игрок решил пойти **назад**, он обязан поставить свою фишку на ближайшую клетку с изображением ежа. Ход **назад** не оплачивается игроком, наоборот, за перемещение назад игрок получает морковки из банка.

## Перемещение фишки

Игрок решивший переместить фишку **вперёд** может поставить её на любую свободную клетку кроме клетки ежа. Посчитав количество ходов до этой клетки (просто вычтите из порядкового номера этой клетки порядковый номер клетки, где стоит фишка игрока), игроки смогут легко определить «стоимость» этого хода по таблице «стоимости перемещения», приведённой ниже.

**Например**, игрок решивший передвинуть свою фишку вперед на 1 клетку должен заплатить в банк 1 морковку, на 2 клетки - 3 морковки (1 + 2), на 3 клетки – 6 морковок (1 + 2 + 3) и так далее. Если вам больше нравится чисто математический подход, вы всегда можете сами рассчитать стоимость перемещения вперёд по формуле  $m = (k^2+k)/2$ , где «m» – количество морковок, а «k» – количество клеток пути.

Клетки	Морковки	Клетки	Морковки	Клетки	Морковки	Клетки	Морковки
1	1	17	153	33	561	49	1225
2	3	18	171	34	595	50	1275
3	6	19	190	35	630	51	1326
4	10	20	210	36	666	52	1378
5	15	21	231	37	703	53	1431
6	21	22	253	38	741	54	1485
7	28	23	276	39	780	55	1540
8	36	24	300	40	820	56	1596
9	45	25	325	41	861	57	1653
10	55	26	351	42	903	58	1711
11	66	27	378	43	946	59	1770
12	78	28	406	44	990	60	1830
13	91	29	435	45	1035	61	1891
14	105	30	465	46	1081	62	1953
15	120	31	496	47	1128	63	2016
16	136	32	528	48	1176	64	2080

Игрок обязан заплатить необходимое количество морковок **прежде**, чем совершит ход.

Пойти **назад** игрок может только при условии, что ближайшая предыдущая клетка ежа свободна, т.е. не занята фишкой другого игрока. Если такая клетка занята – перемещение назад в этот ход не возможно.

За **каждую** пройденную **назад** клетку игрок получает из банка 10 морковок.

В редких случаях, когда у игрока оказывается **недостаточно морковок для движения** вперед и при этом клетка ежа позади также занята, игрок обязан начать гонку со стартовой позиции: он перемещает свою фишку на старт и восполняет свой запас морковок до 65, при этом он не получает дополнительных салатных карт.

Сделав ход, игрок немедленно должен выполнить то или иное действие в зависимости от клетки, на которой он оказался. На игровом поле изображены клетки 5-ти различных типов: с изображением чисел, моркови, салата, зайца и ежа. Описания соответствующих им действий приведены ниже.

### Описание клеток игрового поля

Некоторые клетки обязывают игроков совершить какие-либо действия немедленно, другие – перед следующим ходом.



#### Клетка с изображением числа.

Игрок оказавшийся на одной из этих четырех клеток, непосредственно **перед своим следующим ходом** должен определить свое текущее положение в гонке и сравнить его с числом на клетке. Если его позиция будет соответствовать числу клетки, на которой он остановился, игрок получает из банка морковные карты в количестве, равном десятикратному значению его позиции в гонке. Получив морковные карты, игрок может совершить ход.

**Например**, находясь на клетке «1/5/6» игрок, занимающий первое место в гонке, получит «10» морковок, пятое – «50», шестое – «60».



#### Клетка с изображением моркови.

Начиная ход с клетки моркови, игрок может пойти как обычно, либо остаться на этой клетке и пропустить один или несколько последующих ходов. Каждый раз, пропуская свой ход, игрок непосредственно перед этим ходом, по своему выбору, **обязан отдать в банк или получить** из банка 10 морковок. Количество ходов, которое игрок может пропустить, не ограничено.



#### Клетка с изображением салата.

Игрок может встать на клетку с изображением салата, только в том случае, если у него есть хотя бы одна салатная карта. Оказавшись на этой клетке, игрок должен **немедленно** перевернуть свою фишку другой стороной, показывая всем, что он достиг этой клетки. В течение следующего своего хода игрок переворачивает фишку обратно и «съедает» салат – сбрасывает одну салатную карту (карта убирается в коробку) и получает из банка морковки в количестве, равном десятикратному значению текущей позиции этого игрока в гонке. В следующий ход игрок **обязан** покинуть клетку салата. Остаться на этой клетке, чтобы сбросить ещё один салат – нельзя.

**Пример:** игрок, занимающий первое место, за карту салата получит «10» морковок, второе – «20», третье – «30» и так далее.



#### Клетка с изображением Ежа.

Нельзя встать на клетку с изображением ежа, двигаясь **вперед**. Попасть на эту клетку можно, только двигаясь **назад**, и только, если это **ближайшая** сзади клетка ежа относительно текущего положения игрока (при этом сама клетка должна быть **свободна**). С клетки ежа можно продолжить движение **назад**, но снова только до следующей ближайшей свободной клетки с изображением ежа. За перемещение фишки назад игрок получает из банка морковные карты в количестве, равном десятикратному значению суммы пройденных клеток.



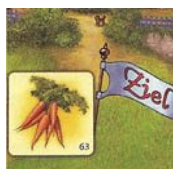
### Клетка с изображением Зайца.

Когда игрок ставит свою фишку на клетку с изображением зайца, он должен взять верхнюю карту из стопки карт зайца (на рубашке карт изображен заяц) и выполнить то действие, которое на ней указано. После чего карту нужно положить под низ стопки.

Текст карт зайца (на немецком)	Значение карточки	Пояснение
Gib jedem Spieler, der hinter dir liegt, 10 Karotten!	Отдайте по 10 морковок каждому игроку, отстающему от вас в гонке.	Если у Вас нет достаточного количества морковок отдайте по 5 морковок или, если и в таком случае морковок не хватает, то по 1. Игрок, который не хочет получать дополнительные морковки может сбросить их в банк.
Wenn mehr Spieler hinter dir als vor dir sind, musst du eine Runde aussetzen. Wenn nicht, hast du einen weiteren Zug.	Пропустите следующий ход, если на игровом поле позади вас фишек других игроков больше, чем впереди.	Если фишек перед вами больше, а также в случае равенства – следующий ход вы не пропускаете.
Bring deinen Karottenvorrat auf exakt 65 Karotten!	Приведите количество морковок в своем запасе к 65 шт.	Если у вас в запасе больше 65 морковок – верните морковь сверх этой суммы в банк. Если у вас в запасе меньше 65 морковок – восполните свой запас из банка до этой суммы.
Zieh 10 Karotten für jeden Salatkopf, den du noch hast! Hast du keinen Salatkopf, musst du eine Runde lang aussetzen.	Получите по 10 морковок за каждую карту «салата», находящуюся у вас в руках.	Если у вас не осталось карт «салата» - пропустите следующий ход.
Du verlierst die Hälfte deiner Karotten!	Верните в банк половину своего запаса морковок.	Если количество морковок нечетное, округлите в меньшую сторону. Например: У игрока 79 марковок, он округляет это количество до 78 и возвращает в банк – 39 марковок.
Dein letzter Zug kostet dich nichts: Nimm die Karotten, die du für das Erreichen dieses Feldes bezahlt hast, in deinen Vorrat zurück.	Бесплатный ход	Вам возвращается из банка количество морковок, которые вы затратили для этого хода.
Zeig deinen gesamten Karottenvorrat den Mitspielern!	Покажите другим игрокам свои морковные карты и назовите их количество.	
Misch alle Hasenkarten! Für deine Arbeit erhaltst du von jedem Mitspieler eine Karotte.	Перетасуйте карты зайца и получите за это от каждого игрока по 1 морковке.	Эту карту нужно перемешать вместе со стопкой, а не класть ее потом под низ.

Все карты кроме последней присутствуют в колоде в 2-х экземплярах (всего 15 карт).

### Финишная черта



Дойдя до финиша, игрок ставит туда свою фишку. Соответственно первый финиширующий игрок занимает первое место и является победителем гонки. Не забывайте, что достичь финиша можно при соблюдении двух неперемных условий:

1. Игрок должен избавиться от всех карт «Салат»;
  2. У игрока должно остаться на руках определенное количество морковок:
    - Игрок, финиширующий первым – не больше «10» морковок;
    - Вторым – не более «20» морковок;
    - Третьим – не более «30» морковок;
- И т.д.

Фишки, дошедшие до финиша, продолжают учитываться в тех ситуациях, где нужно определить текущую позицию игрока в гонке (например, при выполнении игроком действий, требуемых клетками с изображением числа, салата или зайца).

## Правила игры для двух игроков

В игре двух игроков используются основные правила игры, описанные выше, с некоторыми изменениями, описанными ниже.

Каждый игрок берет по две фишки (вместо одной), 5 салатных карт, и морковных карт на сумму 98. Победителем становится игрок, первым приведший обе свои фишки к финишу.

Перед ходом игрок должен решить, какой фишкой будет действовать – перемещать обе фишки одновременно нельзя.

Если игрок переместил одну из своих фишек на клетку салата, он **обязан** следующим ходом съесть салат, а на второй ход переместить свою фишку с этой клетки.

Игрок может поставить свою **первую** фишку на финиш при условии, что он избавился от всех салатных карт, но без соблюдения условия о необходимом количестве морковных карт. Для того чтобы привести к финишу свою **вторую** фишку, игрок должен выполнить обычное условие о предельном количестве морковных карт, соответствующем позиции его фишки в гонке:

- Второй – не больше «20» морковок;
- Третий – не больше «30» морковок;
- Четвёртый – не больше «40» морковок.