

ПРАВИЛА ИГРЫ страница 4

- * Для максимального урожая орехов старайтесь разыгрывать своих сквириков в наиболее выгодной последовательности.

Когда все сквирики вернулись домой, обмениваем карты добытых орехов, отправляя их обратно в колоду леса, на соответствующее число фишек орехов из общего фонда — это и есть победные очки.

Передаём карту Первого сквирика следующему игроку слева и начинаем новый раунд игры.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игру заканчиваем после финального раунда:

2 игрока — 4 раунда, 3 игрока — 3 раунда, 4 игрока — 4 раунда.

Тот, у кого наибольшее число фишек орехов — победитель и самый запасливый сквирик.

Радуемся за победителя и обязательно благодарим друг друга за совместную игру — ведь именно это было самым важным.

КАК ПОВЫСИТЬ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ?

Из карт леса дополнительно убрать один Орех.

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Перед вами первая стратегическая игра для детей от издательства «Простые Правила». Мы создали её специально для младших детей, которым пока сложно освоить серьёзные взрослые стратегии, а душа уже просит. «Сквирики» отличаются простотой во всём: от игровых действий до принимаемых игроками решений. Мы считаем, что именно таких игр не хватает в наших домах.

Если вам понравится эта игра и вы посчитаете её полезной, пожалуйста, напишите нам об этом любым удобным способом. Желаем вам приятной игры и живого общения!

Заглядывайте на интернет-сайт www.prostyepравила.ru и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



ПРАВИЛА ИГРЫ страница 1



6-12
возраст



2-4
игроков



20
минут

В КОРОБКЕ

- ⊙ 21 карта леса: Орехи — 16, Ежи — 4, Куница — 1,
- ⊙ 12 карт сквириков: 4 команды, различающиеся цветом, по 3 сквирика в каждой,
- ⊙ 4 карты-маркера цвета команды,
- ⊙ 1 карта «Первый сквирик»,
- ⊙ 50 фишек-орешков.

«НА ЧТО» ИГРА

Стратегически мыслим, планируем ходы, контролируем свои эмоции, учимся проживать победу и поражение.

ЗНАКОМИМСЯ С КАРТАМИ И ПЕРСОНАЖАМИ



ОРЕХ — самая лакомая еда для сквириков. Их добыча — основная игровая задача.



СКВИРИК ШУСТРИК — выносит один Орех из рощи, даже из-под защиты Ежа.



ЁЖ — по характеру добрый зверёк, но если нашёл Орех, то защищает его всеми иголками. Никто не может забрать Орех у Ежа, кроме Шустрика.



СКВИРИК КРЕПЫШ — выносит сразу два Ореха из рощи.



КУНИЦА — хитрый хищник, делает жизнь сквириков опасной. Куница не даёт Орехи сквирикам, оказавшимся с ней в одной роще.



СКВИРИК ВОЖАК — выносит один Орех из леса. Кроме того, один раз за раунд может поменяться местами с другим сквириком своей команды.



ПЕРВЫЙ СКВИРИК — обладатель этой карты первым выполняет действия в ходе раунда. А также может прогнать Куницу из рощи, если хотя бы один сквирик его команды оказался в ней.

ПРАВИЛА ИГРЫ страница 2

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздаём игрокам карты сквириков одного цвета и маркер того же цвета — его кладём перед собой, чтобы видели все. Фишки орехов размещаем кучкой где-то рядом.

Для 4 игроков возьмите все карты леса. Если участников меньше, из колоды уберите карты с цифрой, превышающей число игроков. Например, для 3 игроков уберите только карты с цифрой 4 (указаны в левом нижнем углу карт).

Младший игрок получает карту Первого сквирика.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, а каждый раунд — из 3 этапов. Вы можете начинать игру прямо сейчас, прочитывая правила каждого этапа последовательно.

ПЕРВЫЙ ЭТАП «РАЗВЕДКА»

Перемешиваем карты леса и, не открывая, раскладываем на несколько стопок — роц: 2 или 3 игрока — 4 роцы, 4 игрока — 5 роц. В какой-то роце будет на 1 карту больше, чем в других.

Начиная с Первого сквирика и дальше по очереди, каждый игрок смотрит карты только одной роцы. У последнего игрока в круге преимущество — он смотрит карты двух роц.

* Постарайтесь своим видом не выдавать, где спряталась Куница или где много Орехов.

Если вы играете вдвоем: игрок, действующий вторым, не может смотреть ту роцу, которую видел первый.

ВТОРОЙ ЭТАП «ВЫХОД В ЛЕС»

Начиная с Первого сквирика и дальше по очереди, распределяем Вожака, Шустрика и Крепыша по роцам. В свой ход игрок выбирает одну карту сквирика из своей команды и кладёт её рубашкой вверх рядом с выбранной роцей.

В каждой роце может оказаться любое число сквириков из разных команд.

Когда все сквирики в лесу, переходим к последнему этапу.

ПРАВИЛА ИГРЫ страница 3

ТРЕТИЙ ЭТАП «СБОР ОРЕХОВ»

Переворачиваем все карты леса и сквириков, чтобы видеть запасы и обитателей каждой роцы и знать, где какой сквирик находится. Каждый Ёж наполовину прикрывает один Орех из своей роцы (только Шустрик сможет утащить Орех, прикрытый Ежом).

ТАК МОЖЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ОТКРЫТАЯ РОЦА



В той роце, где оказалась Куница, нельзя добывать Орехи. Однако помните, что Первый сквирик может прогнать её. А также Куница не мешает Вожаку меняться с кем-то местами.

Начиная с Первого сквирика и дальше по очереди, выбираем своего Вожака, Крепыша или Шустрика и возвращаем его домой, выполняя характерное для этого героя действие.

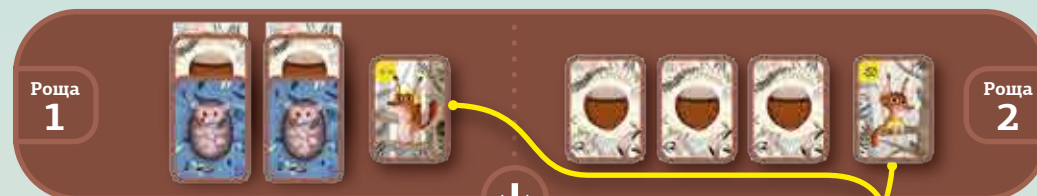
Выбрав Вожака, за один ход можно:

- вернуть его домой с Орехом из роцы,
- поменять его местами с кем-либо из сквириков своей команды и вернуть одного из них домой с Орехом (второй может вернуться домой в следующий ход).

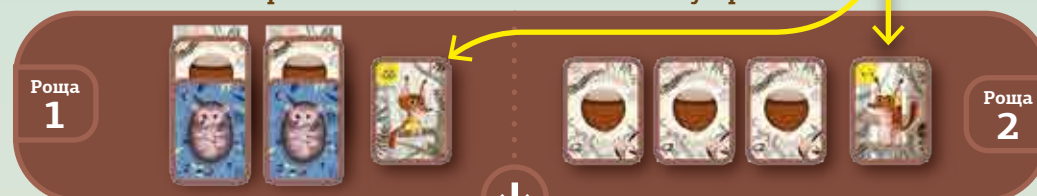
ПРИМЕР

ОДНОГО ХОДА:

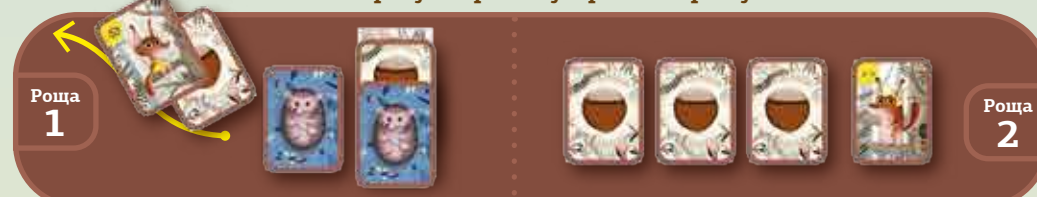
Открыли карты леса и сквириков.



Игрок поменял местами Вожака и Шустрика.



После этого сразу забрал Шустриком Орех у Ежа.



В следующий свой ход игрок сможет вожакон вынести один Орех из роцы.