

## 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.prostyepravila.ru](http://www.prostyepravila.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.

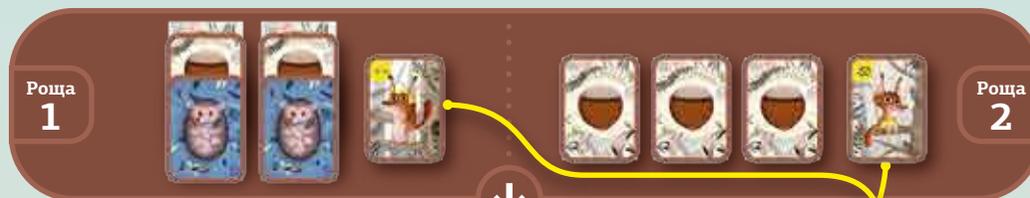
Выбрав Вожака, за один ход можно:

- 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 вожаком вынести один Орех из роцы.