

# Правила настольной игры

## «Цыплячьи бега: Бег по кругу»

### (Zicke Zacke ran an die Federn)

**Автор игры: Klaus Zoch**

**Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 2-4 участников от 5 лет*

Курица с петухом никогда ни в чём не согласны! Если она хочет свернуть налево, он идёт направо. Пока он гордится своим хвостом, она чистит пёрышки и мнит себя самой прекрасной. И даже на больших цыплячьих бегах, которые состоятся сегодня, эти двое бегут в противоположных направлениях. Но поскольку бегут они по кругу, рано или поздно их пути пересекутся – и они с размаху врежутся друг в друга! Тот из них, кому удастся перепрыгнуть через другого, получит новое прекрасное пёрышко! Кто же победит в этой схватке – она или он?

#### **Компоненты**

1 курица

1 петух

8 перьев (по 4 каждого из двух цветов)

2 червячка

13 карточек в форме яиц (беговая дорожка)

13 восьмиугольных карточек птичьего двора

#### **Цель игры**

Курица и петух бегают вокруг птичьего двора. Тот, кто перепрыгивает через другого, получает пёрышко. Тот из них, кто первым соберёт 4 своих пёрышка, выигрывает.

## Подготовка к игре



Перемешайте восьмиугольные карточки и разложите их рубашкой вверх в центре стола. Вокруг них разместите картинкой вверх карточки в форме яиц – они образуют беговую дорожку. Поставьте петуха и курицу спиной к спине на соседние карточки беговой дорожки. Положите розового червячка на четвертую от курицы карточку беговой дорожки, а зеленого – на четвертую от петуха карточку беговой дорожки.



В игре для двоих один играет за петуха, а другой за курицу. Если игроков больше, то разбейтесь на команды, одна из которых будет играть за петуха, а другая за курицу.

Если вы играете втроём, делитесь на команды с помощью «вытягивания перьев». Тяните жребий: один из участников берёт в руку три пёрышка (два одного цвета, а одно – другого), двое оставшихся участников вытягивают по пёрышку, а первый получает оставшееся. Два участника с пёрышками одного цвета – одна команда, оставшийся участник – другая.

### Для чего нужны червячки?

Кур и петухов всегда тянет туда, где есть чем поживиться. Червячки показывают, куда курица и петух направляются.

## Ход игры

Начинает команда курицы. Команды ходят по очереди, игроки внутри команд тоже. Игроки одной команды могут подсказывать и помогать друг другу. Окончательное решение в любом случае всегда принимает активный игрок.

В свой ход вы переворачиваете одну из карточек птичьего двора. Все должны увидеть, что на ней изображено. Теперь посмотреть – не лежит ли червячок вашего цвета на соответствующей картинке с карты беговой дорожки?

### Это не ваш червяк!

Если ваш червячок не лежит на этой карте, вы переворачиваете только что открытую карточку птичьего двора, и ваш ход заканчивается.

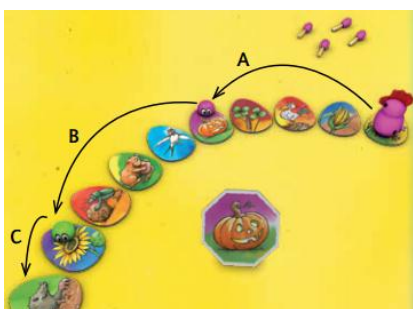


*Например: Играющий за петуха Олег открыл карточку с пугалом. Ему не повезло, потому что зелёный червячок не лежит на карте дорожки с пугалом.*

### Это ваш червяк!

Если ваш червячок лежит на соответствующей карте дорожки, вы перемещаете своего петуха или курицу на эту карту.

Ваш червячок спасается бегством. Посчитайте количество лежащих перед вами перьев. Отсчитайте такое же число карт беговой дорожки вперёд от своего петуха/курицы и поместите туда червячка. Если эта карта уже занята, положите своего червячка ещё на одну карту дальше.



*Например: играющая за курицу Даша открыла карточку с тыквой. Это хорошо, ведь именно на карте дорожки с тыквой лежит её червячок. Поэтому Даша помещает курицу на карту дорожки с тыквой. У команды курицы есть 4 пёрышка, поэтому Даша должна переместить розового червячка на 4 шага вперёд. Но там лежит зелёный червячок, поэтому Даша помещает своего червячка на следующую свободную карту дорожки, на которой изображён крот.*

Перевернув открытую карточку птичьего двора рубашкой вверх, вы продолжаете свой ход.

### **Перепрыгнуть и получить пёрышко!**

Поскольку курица и петух бегут навстречу друг другу, они будут постоянно прыгать друг через друга. Если вашей курице или вашему петуху это удалось, вы можете взять перо своего цвета и украсить им вашу курицу или петуха. Каждый раз, когда происходит прыжок, ход заканчивается.



*Например: Тимур, играющий за петуха, открыл клевер, что ему и было нужно, чтобы добраться до зелёного червячка. По пути петух перепрыгивает через курицу. Петух в награду получает одно зелёное пёрышко. На столе перед командой остаётся всего 3 зелёных пёрышка, поэтому зелёный червячок передвигается на три шага вперёд.*

### **Конец игры и победитель**

Игрок, первым украсивший своего петуха или свою курицу четвёртым пёрышком, завершает игру и побеждает!