

ПРОНЫРЫ

Правила игры

Проснулись суслики после зимней спячки, проголодались как следует! Нужно отправляться на поиски припасов в длинные запутанные норы. Лабиринты извилистые, шесть уровней с потайными лазами, а куда сложили зёрнышки и другую снедь — суслики забыли уже. Так что припасы смогут добыть только самые отъявленные проныры!

2–5 человек
5+, 7+ лет
20–30 минут

Видеоинструкция

www.bandaumnikov.ru

В комплекте:

- 58 карт,
- перелистываемое поле,
- 5 игровых фишек,
- 5 жетонов-корзин,
- игральный кубик,
- иллюстрированные правила.



Как и в других играх «Банды умников», в «Пронорах» предусмотрено несколько уровней сложности, чтобы игра была интересна игрокам разного возраста и уровня подготовки.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Цель игры

В ходе игры нужно собрать как можно больше припасов (желудей, ягод, колосков). Игрок, набравший наибольшее количество припасов, побеждает.

Окончание игры

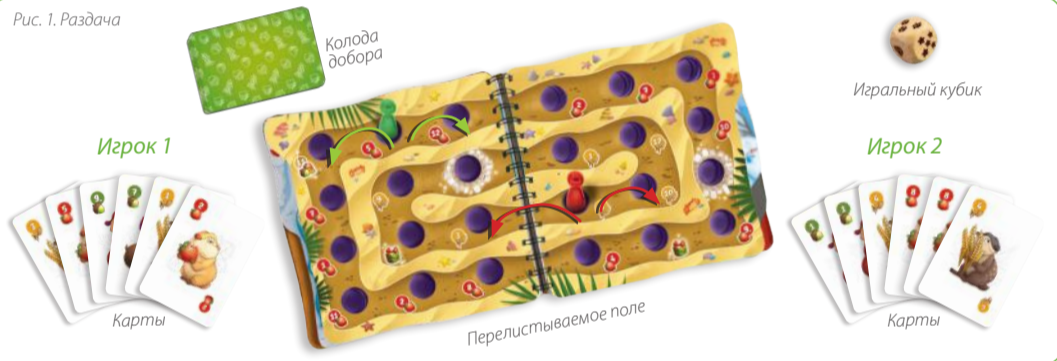
Игра заканчивается, когда карты в колоде добора кончились, и у кого-то из игроков на руке осталось три или менее карт.

Подготовка к игре

- Раздайте игрокам по шесть карт (рис. 1).
- Откройте поле на любом развороте, каждый игрок по очереди, начиная с самого младшего, ставит свою фишку в понравившуюся «лунку».
- Бросьте кубик, откройте поле на развороте с выпавшим на кубике номером.

Теперь можно начинать!

Рис. 1. Раздача



Ход игры

Игроки ходят по очереди, ход переходит по часовой стрелке, первым начинает самый младший игрок. В течение хода игрок бросает кубик, перемещает фишку на соответствующее количество шагов (по кружкам-«лункам») и собирает припасы. По завершению хода игрока, все, кому необходимо, добирают карты до шести.

Перемещение фишки

Перемещать фишку можно в любую сторону на выбор игрока. Двигаться можно только по туннелю, ходить «сквозь стены» запрещено (рис. 2).

Если на пути стоят фишки других игроков, то их можно перепрыгнуть. Прыгать можно сразу через несколько фишек, стоящих на соседних «лунках». Один прыжок считается за один шаг, перепрыгнутые кружки не учитываются (рис. 3).

Рис. 2. Перемещение фишки



Рис. 3. Счёт шагов при перепрыгивании

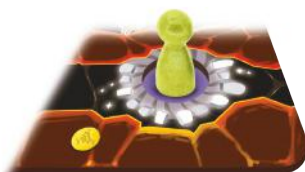


Переход между полями

Переход между полями может происходить в двух случаях:

1. В результате выполнения хода игрок оказался на кружке-портале. Игрок кидает кубик ещё раз, выпавшее число — это номер разворота, на который нужно перевернуть поле (если выпал номер текущего поля, то переход не происходит).
2. В свой ход игрок решает не перемещаться по полю, а выкладывает карту-«копалку». Выложить её он может и до, и после броска кубика (например, увидев, что перемещение по полю не принесёт желаемого результата). В этом случае игрок бросает кубик ещё раз, чтобы определить, на какой разворот нужно перевернуть поле. Если после смены поля ходивший игрок оказался на лунке «портала», то он ещё раз бросает кубик, и поле снова меняется. Использованная карта-«копалка» убирается в отбой.

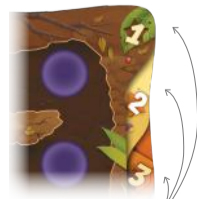
После завершения перехода на новый разворот все игроки получают возможность собрать припасы с тех кружков, на которых они оказались. Если переход на новое поле был в несколько действий (ходивший игрок попадал в лунку-«портал»), припасы собираются только один раз, когда ход игрока завершён.



Кружок-портал



Карта-«копалка»



Нумерация полей

Сбор припасов

Около кружка, где в результате хода оказалась фишка игрока, указано количество и тип припасов, которые он может собрать (рис. 4). Для сбора игроку нужно найти у себя на руке комбинацию карт с припасами нужного типа, чтобы их сумма или разница была равна числу припасов на поле (карт может быть и больше двух). Можно собрать припасы и одной картой с нужным номиналом.

Рис. 4. Сбор припасов



Если у игрока не оказалось нужных карт для сбора припасов, то игрок перемещает свою фишку на необходимое количество шагов без сбора припасов и берёт на руки одну карту из колоды добора. Такой ход считается нерезультативным.

Если около кружка находится склад припасов, то такие припасы можно собрать комбинацией карт любого типа, главное, чтобы сумма или разница соответствовала указанному числу (рис. 5).

Карты, которые использовались для сбора припасов, игрок складывает в две стопочки перед собой для подсчёта очков в конце игры:

- В первую стопку **лицом вверх** — карты, которые суммировались при сборе припасов.
- Во вторую стопку **рубашкой вверх** — карты, которые вычитались для получения нужного количества припасов.

Если фишка оказывается на лунке с подарком (рис. 6), то игрок берёт три верхние карты из колоды и одну из них (на свой выбор) забирает себе в стопку добычи для подсчёта в конце игры. Оставшиеся две карты нужно вернуть вниз колоды добора.

Если среди трёх карт попала карта «копалка», и игрок хочет выбрать в подарок её, то он должен сразу использовать «копалку» в игре для перехода между полями. Брать на руки «копалку» из подарка нельзя.

В случае, если игрок оказался на лунке с подарком, а колода добора уже закончилась, лунка считается пустой (без припасов).

Рис. 5. Склад припасов



Рис. 6. Лунка с подарком



Подсчёт очков

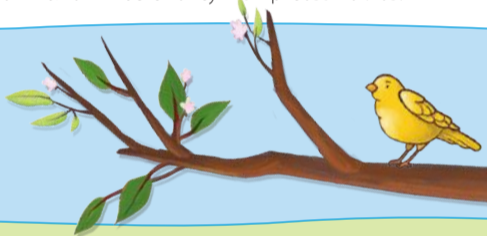
В конце игры каждый игрок подсчитывает количество набранных им припасов. Номинал добытых им карт суммируется, за исключением карт, использованных в игре как вычитаемое — их номинал отнимается от суммы призовых очков.

Вариант упрощения

В игре используется только сложение.

Удалите из игры:

- две карты «копалки» (в игре их должно остаться пять),
- карты припасов с номиналом 8, 9 и 10.



Вариант усложнения

В начале игры каждый игрок берёт корзину цвета своей фишки и кладёт перед собой.

Если в ходе игры ваша фишка перепрыгнула другую фишку, и ход был результативным (то есть получилось собрать припасы), то вы на некоторое время получаете жетон-корзину того, чью фишку перепрыгнули.

Если ход был нерезультативным, то все корзины остаются у своих хозяев.

Всё перечисленное ниже относится только к ситуациям перепрыгивания при результативном ходе:

- Если вы получили чью-то корзину, хозяин обязан выкупить её. Для этого он должен отдать вам припасы, полученные от своего следующего результативного хода. Полученные припасы вы складываете в стопку добычи и возвращаете корзину.
- За один раз вы можете перепрыгнуть несколько игроков, получив все их корзины.
- Если у вас есть чужие корзины, и вас кто-то перепрыгнул, то ему переходят все корзины: и ваша, и чужие. Теперь хозяева корзины будут выкупать их у нового владельца.



Жетон-корзина

НАЧАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА (5+ЛЕТ)

Карты не раздаются игрокам на руки, они доступны всем игрокам, для удобства карты можно рассортировать по видам припасов и номиналу карт, как в кассе.

В свой ход игрок кидает кубик, ходит на выпавшее количество шагов в любую сторону и получает припасы, забирая себе в добычу соответствующие карты. Можно забрать одной картой, можно двумя-тремя, которые дадут нужную сумму, а можно и со сдачей.

Усложнение игры: можно из карт каждого вида припасов убрать карты с частью чисел — такое количество припасов станет невозможно забрать одной картой, придётся подбирать комбинации из нескольких карт.

Если фишка останавливается на складе припасов, игрок может выбрать на своё усмотрение карты с припасами какого вида взять. Если фишка приходит на подарок, то игрок не получает карты, но делает ещё один ход.

У каждого игрока в запасе есть одна карта «копалка», которую он может использовать вместо перехода по полю, чтобы сменить разворот. При смене разворота все игроки могут взять те припасы, которые им выпали.

Игра завершается, когда в колоде заканчивается какой-то вид припасов.

Подсчёт очков

В конце игры подсчитывается количество припасов каждого вида. Каких припасов меньше всего — столько очков и получает игрок. Такой подсчёт очков мотивирует малышей подсчитывать свои припасы во время игры и рассчитывать ходы так, чтобы собирать все припасы равномерно.

Как это объяснить детям? Дело в том, что суслику, чтобы пообедать, нужно съесть один жёлудь, один колосок и одну клубничку на десерт. Если чего-то не будет в обеде — суслик даже не притронется! Поэтому в конце мы и считаем количество собранных обедов, то есть наименьший по количеству вид припасов.

