



ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите Красной Шапочке дойти до домика Бабушки прежде, чем Волк окажется там, чтобы съесть их!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле
- 13 карт *тропинки*
- 13 жетонов *находок* (9 цветов и 4 камня)
- 1 фишка *Волка*, 1 фишка *Красной Шапочки* и 2 наклейки для них
- 1 планшет *корзины*
- 4 жетона *цели* (3 тропинки и домик)
- 2 жетона: *горшочек со сметаной* и *пирог*
- 4 двухсторонние карты персонажей (**ДЛЯ РЕЖИМА 2**)
- 4 дерева, которые можно собрать и по желанию поместить в специальные отметки на поле
- 10 жетонов с цифрами (используются по желанию и обозначают количество добавленных в ряд карт)

ПОДГОТОВКА

Игра может проходить в двух режимах: **1** — режим обучающий и полностью совместный, **2** — режим, когда один из игроков управляет Волком и играет против остальных. Каждый режим имеет свою подготовку. Пожалуйста, обратите внимание на два изображения с подготовкой к игре внутри коробки. Схема **1** показывает подготовку к игре в режиме **1**. Схема **2** показывает подготовку к игре в режиме **2** (для 4 игроков).

Для **РЕЖИМА 1**:

1. Найдите карту *тропинки* с капканом (7) и **уберите ее в коробку с игрой** (она используется в **РЕЖИМЕ 2**). Перемешайте остальные карты *тропинки* и положите полученную стопку рубашкой вверх. Для своих первых нескольких игр положите справа от этой стопки 10 жетонов с цифрами.
2. Перемешайте 13 жетонов *находок* и положите их рубашкой вверх рядом с планшетом *корзины*. Это запас жетонов *находок*.
3. Перемешайте 4 жетона *цели* и положите их рубашкой вверх на обозначенные места.
4. Наконец, поставьте фишку *Волка* на стартовую позицию и выберите стартовую позицию для фишки *Красной Шапочки* в зависимости от уровня сложности, на котором вы хотите играть:



Не так уж и трудно

Очень непросто



ТЕПЕРЬ ВСЕ ГОТОВО К ИГРЕ!

РЕЖИМ 1 (от 1 до 5 игроков)

«ЭТО НЕ ПРОГУЛКА ПО ПАРКУ!»

Процесс игры

Игрокам нужно помочь Красной Шапочке дойти до домика Бабушки прежде, чем туда доберется Волк. В этом режиме Волком будет управлять игра. Для того чтобы начать, самый младший игрок переворачивает верхнюю карту из стопки карт *тропинки* и кладет ее на стол (после чего помещает на нее столько жетонов *находок*, сколько на ней изображено цветов, не переворачивая их). Это будет первая карта, добавленная в ряд. Затем этот игрок совершает первый ход в игре, как указано ниже.

В свой ход вы должны выбрать одно из следующих действий:

1. *Погулять по лесу*

ИЛИ

2. *Отправиться в путь*

...и после этого начинается ход следующего игрока.

1. *Погулять по лесу*

Переверните верхнюю карту из стопки карт *тропинки*. Если в стопке закончились карты, перемешайте все карты из сброса и сформируйте из них новую стопку.

После того как карта перевернута, возможны две ситуации: ○ или ○.

○ Если число на карте **равно или больше** количества карт *тропинки*, уже добавленных в ряд, положите эту карту в ряд так, чтобы она была самой правой, и разыграйте ее эффект.

В этом примере в ряду уже лежат две карты. Следующая перевернутая карта имеет число 3, что больше количества карт в ряду, поэтому положите ее рядом с остальными (если бы на карте было число 2, нужно было бы проделать то же самое). Вы можете еще немного погулять.



Есть три вида эффектов в зависимости от того, что нарисовано на перевернутой карте:

• **Цветы** 🌸 (один или несколько): возьмите столько жетонов *находок*, сколько цветов изображено на карте, не глядя на их лицевую сторону. Положите жетоны рубашкой вверх на только что добавленную в ряд карту. Если в запасе больше не осталось жетонов *находок*, очистите корзину и перемешайте жетоны *находок* рубашкой вверх. Эти жетоны станут новым запасом.



• **Красная Шапочка** (карта 8): переверните лежащие на картах жетоны *находок* и передвиньте фишку *Красной Шапочки* на столько делений вперед, сколько цветов будет изображено на перевернутых вами жетонах. Камни не передвигают фишку *Красной Шапочки*. Перевернутые жетоны остаются на картах, и игроки могут продолжить гулять по лесу.



• **Сова** (карта 7): посмотрите нижнюю карту из стопки карт *тропинки* и скажите другим игрокам, что вы видите на ней. Затем верните нижнюю карту обратно, не меняя порядок карт в стопке. Если карта с *совой* стала последней в стопке, то перемешайте все карты из сброса и сформируйте из них новую стопку, а затем воспользуйтесь эффектом карты с *совой*.



После розыгрыша эффекта карты ход переходит к игроку, сидящему слева от вас.

○ Если число на карте окажется **меньше** количества карт *тропинки*, уже добавленных в ряд, вы заблудились в лесу, и фишка *Красной Шапочки* в этом ходу не перемещается. Затем вы должны сделать следующее:

- Сбросьте в корзину все жетоны *находок* с карт рубашкой вверх (не глядя на их лицевую сторону).
- Сбросьте все карты *тропинки* из ряда, включая ту, из-за которой вы заблудились в лесу. Положите их рубашкой вверх слева от корзины.
- Передвиньте фишку *Волка* вперед на одно деление.
- Переверните верхнюю карту из стопки карт *тропинки* и положите ее на стол. Эта карта начинает новый ряд (положите на нее нужное количество жетонов *находок*). Затем ход переходит к игроку, сидящему слева от вас.

В этом примере две карты уже находятся в ряду. Следующая перевернутая вами карта имеет число 1, что меньше количества карт в ряду, и поэтому вы заблудились в лесу.

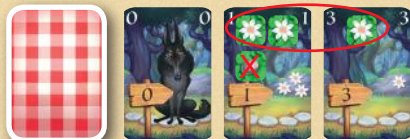


2. Отправиться в путь

Не переворачивайте карту *тропинки*. Вместо этого переверните все жетоны, лежащие на картах в ряду, и сделайте следующее:

• **Передвиньте фишку *Красной Шапочки*** на столько делений вперед, сколько цветов изображено на перевернутых вами жетонах *находок*. Камни не передвигают фишку *Красной Шапочки*.

*В этом примере вы решаете отправиться в путь, поэтому переворачиваете четыре жетона *находок*. Только на трех из них изображен цветок, поэтому вы передвигаете фишку *Красной Шапочки* на три деления вперед.*




- **Сбросьте в корзину перевернутые жетоны находок** рубашкой вверх и сбросьте все карты *тропинки* из ряда, положив их рубашкой вверх слева от корзины.
- **Передвиньте фишку Волка вперед на одно деление.**
- **Переверните верхнюю карту из стопки карт тропинки и положите ее на стол.** Эта карта начинает новый ряд (положите на нее нужное количество жетонов *находок*). Затем ход переходит к игроку, сидящему слева от вас.



Короткая дорога



Когда фишка *Красной Шапочки* достигнет этого деления , у вас будет два возможных варианта: продолжить свой путь либо свернуть на волчью тропу. Если вы решите свернуть на волчью тропу, то знайте, что вы проигрываете, если фишка *Волка* достигнет деления с фишкой *Красной Шапочки*! Если Волк находится на делении слева от короткой дороги либо уже прошел его, вы больше не можете свернуть на волчью тропу.





Пирог и горшочек со сметаной




Когда вы решаете отправиться в путь, вы можете съесть пирог ИЛИ сметану в горшочке, чтобы передвинуть фишку *Красной Шапочки* на одно дополнительное деление вперед во время ее перемещения. Положите использованный жетон *пирога* или *горшочка со сметаной* назад в коробку. Будьте готовы к тому, что Бабушка, узнав об этом, обязательно скажет: «Обжорство — это плохо... Особенно в других».

Конец игры

Когда одна из двух фишек (*Волка* или *Красной Шапочки*) достигнет деления с жетоном *цели* , переверните его.

Если на другой стороне этого жетона изображена тропинка , игра продолжается, и начинается ход следующего игрока.

Если на другой стороне этого жетона изображен домик Бабушки , игра завершается с одним из следующих результатов:

- **Если Волк дошел до домика, все игроки проигрывают.** Волк проглатывает Бабушку живьем.
- **Если Красная Шапочка дошла до домика, все игроки выигрывают.** Определите, какую победу вы заслужили:

Выдающаяся победа!

Вы принесли Бабушке пирог И горшочек со сметаной. Она в восторге и накрывает на стол!

Победа!

Вы принесли Бабушке пирог ИЛИ горшочек со сметаной. Она очень рада вас видеть, но, возможно, чуть позже проголодается...

Победа, но...

Вы пришли к Бабушке с пустыми руками. Она рада видеть вас, но ляжет сегодня спать на голодный желудок...

Вариант «Подсчитай очки!»

Если вы хотите более точно определить результат своей игры, вы можете использовать для этого следующий простой способ:

- Игра на сложности «Очень непросто»  : 40 очков.
- Вы пошли по короткой дороге  : 40 очков.
- Вы донесли пирог  : 20 очков.
- Вы донесли горшочек со сметаной  : 10 очков.
- За каждый жетон цели , до которого вы дошли быстрее Волка: 10 очков.
- Вы дошли до домика  быстрее Волка: 60 очков.

В конце игры запишите сумму полученных очков и в следующий раз попытайтесь набрать еще больше! Если вы наберете 200 очков, Бабушка будет очень гордиться вами!

РЕЖИМ 2 (от 2 до 5 игроков)

«БОЛЬШОЙ И СТРАШНЫЙ СЕРЫЙ ВОЛК»

В этом режиме один из игроков будет играть за Волка. В отличие от РЕЖИМА 1, вместо того чтобы переворачивать верхнюю карту тропинки из стопки, ее будет выбирать Волк. Остальные игроки будут играть за персонажей, помогающих Красной Шапочке дойти до домика Бабушки прежде, чем это сделает Волк.

Перед началом посмотрите на изображение с подготовкой к игре внутри коробки (она почти такая же, как и для РЕЖИМА 1), после чего:

1. Выберите игрока (любым способом), который будет играть за Волка. После этого перемешайте четыре карты персонажей и раздайте по одной каждому игроку, кроме Волка. Оставшиеся карты персонажей уберите в коробку. Если в игре участвует двое, то игрок, не играющий за Волка, получает две карты персонажей. Каждый игрок кладет свою карту персонажа перед собой стороной с человеком вверх.

2. Замените карту с совой (7) на карту с капканом (7). Уберите карту с совой (7) в коробку. Затем найдите карту с Красной Шапочкой (8) и положите ее рядом с полем. Волк берет оставшиеся карты тропинки в руку и хранит их во время игры у себя. Также положите перед ним корзину и жетоны находок.

3. Поместите фишку Волка на стартовую позицию и выберите стартовую позицию для Красной Шапочки («Не так уж и трудно» или «Очень непросто»). Наконец, Волк выбирает одну из карт в своей руке и кладет ее на стол рубашкой вниз. Эта карта начинает новый ряд (положите на нее нужное количество жетонов находок).

Ходы игроков

Волк ходит перед началом хода каждого активного игрока. В начале игры активным игроком считается тот, кто сидит слева от Волка.

Волк

Играющий за Волка в свой ход всегда совершает следующие действия в указанном порядке:

1. Выберите карту *тропинки* в своей руке и поместите ее рубашкой вверх перед собой. Если у вас в руке нет карт, заберите все карты из сброса обратно в свою руку (остальные игроки могут продолжить гулять по лесу).
2. Вы можете использовать способность **одного персонажа**, карта которого лежит перед вами стороной с животным вверх. Положите использованную карту ниже ряда карт *тропинки*. Когда игроки решат **отправиться в путь**, переверните эту карту *персонажа* стороной с человеком вверх и верните ее первоначальному владельцу, он может вновь ею воспользоваться (смотри описание персонажей и их способностей в конце правил).

Активный игрок

После завершения хода Волка активный игрок может совершить свои действия. В отличие от **РЕЖИМА 1**, где активный игрок мог выбрать из двух действий, **РЕЖИМ 2** позволяет выбрать из четырех действий:

- Продолжить добавлять карты в ряд. Переверните карту *тропинки*, лежащую перед Волком (первое действие Волка). Эта карта разыгрывается точно так же, как и в **РЕЖИМЕ 1** (1. Погулять по лесу) — необходимо сравнить число на карте с количеством карт, уже лежащих в ряду. Если перевернутая карта добавляется в ряд и нужно поместить на нее жетоны *находок*, Волк смотрит и выбирает, какие из них поместить (рубашкой вверх) на добавленную в ряд карту. Если вы заблудились в лесу, сбросьте все карты из ряда рубашкой вверх. Кроме того, если среди этих сброшенных карт была карта с *капканом* (7), фишка Волка возвращается на одно деление назад.



ИЛИ

- Отправиться в путь. Это действие разыгрывается так же, как и в **РЕЖИМЕ 1** (2. Отправиться в путь). Карта *тропинки*, лежащая перед Волком (первое действие Волка), становится первой картой в новом ряду (разыграйте эффект этой карты: цветок или капкан).

ИЛИ

● **Использовать карту *Красной Шапочки* (8).** Положите ее рядом с уже добавленными в ряд картами *тропинки*, после чего разыграйте ее эффект так же, как и в **РЕЖИМЕ 1**. Переверните жетоны *находок* и передвиньте фишку *Красной Шапочки* на столько делений вперед, сколько цветов будет изображено на перевернутых вами жетонах.



Карта *Красной Шапочки* считается одной из добавленных в ряд карт и может быть использована только один раз, после чего, когда закончите гулять по лесу, **уберите ее в коробку**.

Сбросьте лежащую перед Волком рубашкой вверх карту *тропинки* (первое действие Волка), не переворачивая ее.

ИЛИ

● **Использовать способность своего персонажа.** Разыграйте указанный эффект и положите карту вашего персонажа ниже добавленных в ряд карт (смотрите описание персонажей и их способностей в конце правил). Когда закончите гулять по лесу, отдайте эту карту персонажа Волку. Он переворачивает ее стороной с *животным* вверх и может ее использовать позже во время игры (второе действие Волка).

В этом случае не добавляйте карту *тропинки* в ряд (кроме способности Пети) и сбросьте лежащую перед Волком рубашкой вверх карту *тропинки* (первое действие Волка), не переворачивая ее.

В конце хода игрок, сидящий слева от активного игрока, становится новым активным игроком, и его ход начинается с действия Волка.

Конец игры

Аналогично **РЕЖИМУ 1**.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

- Карта *Волка* (0) не имеет какого-либо особого эффекта. Но она полезнее остальных, когда нужно, чтобы игроки заблудились в лесу.
- В **РЕЖИМЕ 1** не забывайте перемешивать все карты *тропинки* из сброса, когда формируете новую стопку карт.
- В **РЕЖИМЕ 2** игроки могут свободно обсуждать и планировать свои действия, однако Волк будет их слышать. Игроки могут при этом даже попробовать обмануть Волка.
- В **РЕЖИМЕ 2** короткая дорога, а также жетоны *пирога* и *горшочка со сметаной* используются точно так же, как и в **РЕЖИМЕ 1**.

ПЕРСОНАЖИ



Дровосек позволяет собрать все лежащие в ряду карты *тропинки* в одну стопку. Положите все жетоны *находок* с этих карт на верх получившейся стопки. Вся стопка считается одной картой.



Змея заставляет игроков переместить фишку *Красной Шапочки* на одно деление назад. Если Красная Шапочка уже свернула на короткую дорогу и эта способность переместила ее на деление, где находится фишка *Волка*, Волк выигрывает.



Охотник заставляет Волка сбросить карту *Волка* (0), если она находится в его руке. Карта Волка вернется в игру как обычно, когда в руке Волка не останется карт.



Козлик съедает два жетона *находок* с уже добавленных в ряд карт. Волк выбирает, какие именно жетоны съедает Козлик (не глядя на их лицевую сторону), и сбрасывает их в корзину, не переворачивая.



Мальчик-с-пальчик обладает особой способностью, которая действует не сразу после розыгрыша, а в следующий раз, когда игроки решат отправиться в путь либо сыграют *Красную Шапочку* (8). Каждый жетон *находки* с камнем также позволит переместить фишку *Красной Шапочки* на одно деление.



Ворона позволяет Волку вернуть одну карту из сброса в руку.



Петя вытягивает случайную карту из руки Волка и кладет ее к остальным картам в ряду независимо от того, какое число на ней указано. Петя должен поместить соответствующие жетоны *находок* на новую карту (не глядя на их лицевую сторону). Более того, если Петя вытягивает карту с *капканом* (7), фишка *Волка* перемещается на одно деление назад.



Лиса позволяет Волку посмотреть лицевую сторону одного из четырех жетонов *цели* (?), не показывая его другим игрокам. После этого Волк может выбрать другой жетон *цели* и, не глядя на его лицевую сторону, поменять его местами с предыдущим.