

ЩУР ФАЕС ФРАН



ЄВГЕН
ШЛЯХОВ



КАТЕРИНА
ГОРДІЄНКО

Весела гра про перегони
для 2-4 гравців

Lord of
Boards



ОПИС

Кожного літа в мальовничій Франції готують найсмачніші сири. Щороку сюди звідусіль з'їжджаються щури, щоб позмагатися у швидкості та кмітливості. У цій грі ви керуватимете власним щуром і намагатиметеся першими досягти фінішу, щоб здобути омріяну нагороду – СІР!

ВМІСТ ГРИ

4 колоди дій щурів
(по 6 карт у кожній)



6 карт наказів



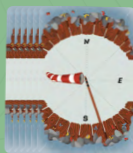
6 карт старту /
фінішу треку



24 карти
ділянок треку



Модуль «Вітер»
(16 карт)



4 фішки щурів
(по 1 кожного кольору)



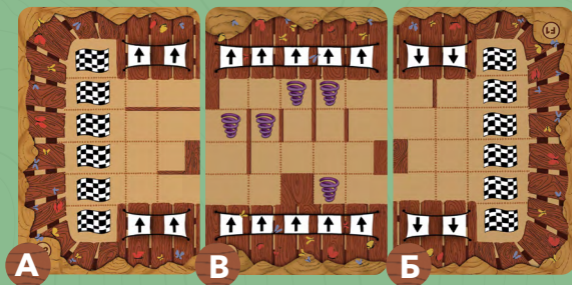
12 жетонів переваг
(по 4 жетони конюшини,
перцю та цукру)



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Візьміть 2 карти старту / фінішу (з картатими прапорцями). Покладіть їх на центр стола, залишивши між ними місце для ще 1 чи 2 карт. Карта ліворуч буде ділянкою старту (**А**), а карта праворуч – ділянкою фінішу (**Б**).

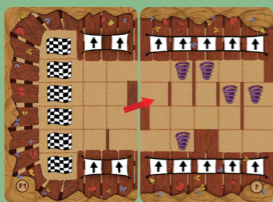
Примітка. Будь-яку карту старту / фінішу можна використувати як ділянку старту чи ділянку фінішу.



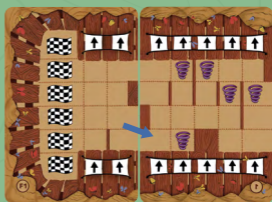
- 2 Утворіть короткий або довгий трек для перегонів. Для короткого треку покладіть між картами старту (**А**) й фінішу (**Б**) 1 карту ділянки треку (**В**), а для довгого треку – 2 карти треку.

Утворюючи трек, кожену карту ділянки можна викладати будь-яким із двох доступних варіантів. Якщо стіни на клітинках сусідніх карт утворюють одну лінію (див. малюнок нижче), то таку стіну вважають суцільною. Щур не може пройти крізь неї, а мусить обминути.

Приклад



НЕ МОЖНА

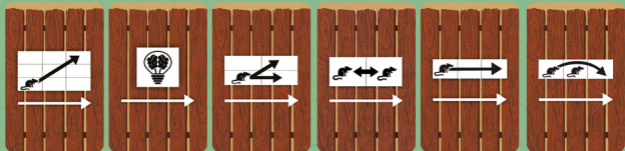


МОЖНА

- 3** Кожен гравець бере будь-яку 1 колоду дій щура та фішку щура відповідного кольору.



- 4** Перетасуйте карти наказів і викладіть їх горілиць у ряд над треком перегонів. Так ви визначите порядок наказів на цю партію.



У першій партії раджу провести перегони на короткому треку. Утворіть його з карт старту / фінішу, а також карти ділянки «1». У наступних партіях можете додавати карти ділянок треку за зростанням їхніх номерів.

Жіль де Ра



Ознайомившись із усіма картами ділянок треку, можете вибирати їх навмання або за згодою гравців.



Шун Незумі

Будьте уважні! Якщо стіни на клітинках сусідніх карт утворюють одну лінію, таку стіну вважають суцільною.

Ми, щури, не можемо проходити крізь стіни, тому мусимо їх обминати.

Тарас Щуренко



ПЕРЕД СТАРТОМ

Першим гравцем стає той, хто останнім куштував сир. Якщо таких гравців кілька, то першим гравцем стає той, хто з'їв більше!

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець розміщує свою фішку щура на будь-якій клітинці з прапорцем на карті старту.

СТАРТОВЕ СКИДАННЯ КАРТ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець скидає горілиць на стіл перед собою певну кількість карт. Ця кількість залежить від кількості учасників (див. таблицю нижче).

Кількість гравців	Кількість карт, що скидає гравець			
	1-й гравець	2-й гравець	3-й гравець	4-й гравець
2 гравці	2	0	–	–
3 гравці	2	1	0	–
4 гравці	3	2	1	0

Коли перед вами лежатиме горілиць 4 карти дій вашого щура, ви зможете взяти на руку ці всі карти (докладніше див. «Повернення карт дій»).

ПОРЯДОК ІГРОВОГО РАУНДУ

Перегони тривають кілька раундів, кожен з яких складається з таких кроків:

- 1 визначення порядку ходів
- 2 ставки дій
- 3 відкриття і заміна карт дій
- 4 дії щурів
- 5 повернення карт дій

1 ВИЗНАЧЕННЯ ПОРЯДКУ ХОДІВ

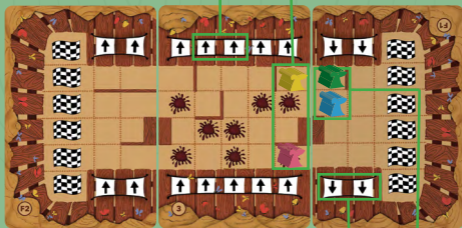
Першим виконує хід щур, що займає позицію в найближчому до позначки старту стовпчику. Інші щури також виконують ходи за порядком віддаленості від позначки старту. Інакше кажучи, першим виконує свій хід останній на треку щур, а останнім хід виконує поточний лідер перегонів.

Якщо два щури займають позицію в одному стовпчику, то порядок їхніх ходів визначають за напрямком стрілок, зображених угорі й унизу кожної карти ділянки треку та карти старту / фінішу. Якщо стрілка вказує вгору, то порядок ходів починається зі щура, що займає найнижчу позицію у стовпчику.



Приклад

Жовтий і червоний щури займають позиції в одному стовпчику, стрілки якого вказують порядок ходів знизу вгору.



Зелений і синій щури також займають позиції в одному стовпчику, однак тут стрілки вказують порядок ходів згори вниз.

Отже, порядок ходів щурів у наведеному прикладі такий:

1) червоний 2) жовтий 3) зелений 4) синій.

2 СТАВКИ ДІЙ

Усі гравці викладають долілиць по 1 карті дії щура з руки на стіл, утворюючи під треком перегонів ряд ставок. Карти треба викладати за порядком ходів, визначеним під час попереднього кроку. У нашому прикладі першим карту в ряд викладає гравець, який контролює червоного щура, потім гравець, який жовтого й так далі.

1



2



3



4



3 ВІДКРИТТЯ І ЗАМІНА КАРТ ДІЙ

Після того як усі гравці виклали по 1 своїй карті дії, **переверніть горілиць усі викладені карти.**

Якщо кілька гравців виклали однакові карти дій щурів, то вони виконують такі кроки.

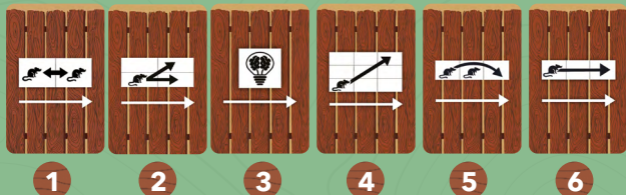
1) Гравець, який у цьому раунді раніше за інших виконує хід, залишає свою карту дії на столі.

2) Наступний за порядком ходів гравець повинен забрати на руку викладену карту дії й замінити її картою наступної дії відповідно до порядку карт наказів у ряді. Якщо гравець не має такої карти на руці, то повинен викласти з руки карту дії, що відповідає найближчій за порядком карті наказу (ця карта повинна відрізнитися від попередніх карт дій щурів інших гравців).

Наприкінці цього кроку на столі перед гравцями повинні лежати різні карти дій щурів

Замінюючи карти дій щурів, трактуйте порядок карт наказів у ряді як циклічний – **після шостої карти переходьте до першої**.

Приклад розміщення карт наказів



Приклад відкриття і заміни карт дій

1. Червоний гравець вибрав дію «Ривок по прямій» (№ 6 у ряді наказів). Ще два гравці теж вибрали цю дію, але він раніше за інших виконує хід, тому може залишити викладену ним карту.



2. Жовтий гравець теж вибрав дію «Ривок по прямій» (№ 6), але цю дію вже виконуватиме червоний гравець. Отже, жовтий гравець забирає цю карту на руку й викладає з руки карту дії щура «Помінятися місцями» (№ 1). Kartu наказу, що відповідає цій дії, вважають наступною в ряді наказів, адже порядок карт у цьому ряді циклічний.



3. Зелений гравець вибрав дію «Помінятися місцями» (№ 1). Утім, цю дію тепер виконуватиме жовтий гравець. Зелений гравець забирає цю карту на руку, а натомість повинен викласти з руки «Крок у будь-якому напрямку» (№ 2). Однак зелений гравець не має цієї карти, бо зіграв її в попередній хід. Отже, він перевіряє, чи має на руці наступну карту дії «Ідея» (№ 3). Ця карта в нього є, тож зелений гравець викладає її замість карти «Помінятися місцями».



4. Синій гравець також вибрав дію «Ривок по прямій» (№ 6). Цю дію виконуватиме червоний гравець, а наступну дію (№ 1) – жовтий гравець. Утім, дію «Крок у будь-якому напрямку» (№ 2) поки ніхто не виконуватиме, і синій гравець має на руці відповідну карту. Отже, він викладає її, а карту «Ривок по прямій» забирає на руку.



4 ДІЇ ЩУРІВ

Після того як гравці визначили свої дії в поточному раунді, вони переходять до виконання однієї з шести можливих дій.



Ривок по прямій

✓ Можете перемістити свого щура на 1 або 2 клітинки по горизонталі або вертикалі.

✗ Не можна зупинятися чи проходити через клітинку, зайняту іншим щуром. Також не можна проходити крізь стіни, що розділяють клітинки.



Ривок по діагоналі

✓ Можете перемістити свого щура на 1 або 2 клітинки по діагоналі.

✗ Не можна зупинятися чи проходити через клітинку, зайняту іншим щуром. Також не можна проходити крізь стіни, що розділяють клітинки.



Крок у будь-якому напрямку

✓ Можете перемістити свого щура на 1 клітинку по горизонталі, вертикалі або діагоналі.

✗ Не можна зупинятися чи проходити через клітинку, зайняту іншим щуром. Також не можна проходити крізь стіни, що розділяють клітинки.



Помінятися місцями

✓ Якщо щур іншого гравця розміщений на сусідній (по горизонталі, вертикалі чи діагоналі) клітинці з вашим щуром, то можете поміняти їх місцями.

✗ Ви не можете виконати цю дію, якщо сусідні клітинки розділяє стіна.



Перестрибнути

✓ Якщо щур іншого гравця розміщений на сусідній (по горизонталі, вертикалі чи діагоналі) клітинці з вашим щуром, а наступна за цим щуром клітинка вільна, то ваш щур може перестрибнути через нього й зайняти цю вільну клітинку.

Ви також можете перестрибнути через 2-3 щурів інших гравців одночасно, якщо всі ці щури розміщені на сусідніх між собою клітинках, що утворюють пряму лінію, а наступна за ними клітинка вільна.

✗ Ви не можете виконати цю дію, якщо стіна розділяє клітинки між щурами або відділяє вільну клітинку від щура суперника.



Ідея

✓ Це дія дає змогу скористатися особливими клітинками. Якщо ваш щур на звичайній клітинці та не має жетона цукру, ви пропускаєте хід (якби ви мали жетон цукру, то могли б украсти в щура на сусідній клітинці будь-який його жетон). Якщо ж ваш щур на клітинці з символом цукру, конюшини, перця, бруду, води, пружини або має жетон цукру, то дійте за правилами особливих клітинок (див. далі).



ЗАГАЛЬНІ ЗАУВАЖЕННЯ ЩОДО ДІЙ

Ви не зобов'язані виконувати будь-яку з описаних вище 6 дій. Якщо вам не вигідно виконувати дію, то можете пропустити хід.

Якщо ви вибрали дію, але не можете виконати її, то змушені пропустити хід. Наприклад, ви вибрали дію «Помінятися місцями», а на сусідніх клітинках немає жодного щура суперника. Або ви вибрали дію «Ідея», а ваш щур не на особливій клітинці й не має жетона цукру.

Порядок ходів змінювати не можна. Гравець, який повинен був раніше виконувати свій хід, не може пропустити його, а потім виконати його після ходу іншого гравця.

5 ПОВЕРНЕННЯ КАРТ ДІЙ

Гравець горілиць розміщує перед собою карти дій, зіграні ним протягом партії так, щоб усі інші гравці їх добре бачили.

Якщо наприкінці раунду перед вами викладені горілиць 4 карти (включно з картами, скинутими на початку перегонів), а на руці залишилося 2 карти, то ви забираєте на руку ці 4 карти.

Отже, кожного наступного ходу ви матимете вибір зі щоразу меншої кількості карт. Однак коли у вас на руці залишиться 2 карти, то ви поповните свою руку до 6 карт.

ФІНІШ ПЕРЕГОНІВ

Переможцем стає гравець, чий щур **першим займає будь-яку клітинку з прапорцем на карті фінішу.**

Якщо протягом раунду фінішує кілька гравців, то все одно перемагає той гравець, чий щур першим опинився на фініші.



У грі з 2 чи більше учасниками після того, як перший гравець фінішує, ви можете продовжити гру, щоб визначити, яке місце посяде кожен щур.

Після того як щур досягне фінішу, його відразу вилучають із гри. Тому під час наступних ходів того ж раунду інші щури вже не можуть помінятися з ним місцями чи перестрибнути через нього.

ОСОБЛИВІ КЛІТИНКИ



Пружина

Пружина дає змогу щуру виконати **дальній стрибок**. Якщо ваш щур на клітинці з пружиною і ви виконуєте дію «Ідея», то можете перемістити щура на вільну клітинку на відстані 1-3 клітинок по горизонталі, вертикалі чи діагоналі.

Стрибаючи, щур може перелітати через інших щурів і стіни, що розділяють клітинки.

Виконуючи будь-які інші дії, можете не зважати на клітинку з пружиною і трактувати її як звичайну клітинку.



Бруд

Бруд – це серйозна перешкода на треку. **Щур, що застряг у бруді, зможе вибратися звідти лише за допомогою дії «Ідея»**. Якщо ваш щур на клітинці з брудом і ви виконуєте дію «Ідея», то перемістіть його на сусідню вільну клітинку по горизонталі, вертикалі чи діагоналі.

Жодна інша дія не дає вам змоги вийти з клітинки з брудом. Тож якщо ваш щур на цій клітинці й ви не виконуєте дію «Ідея», то змушені пропустити свій хід.

Якщо, виконуючи переміщення, ви повинні пройти через клітинку з брудом, то вам доведеться зупинитися на цій клітинці. Пам'ятайте, що вибратися звідти можна лише завдяки дії «Ідея».



Вода

Вода сповільнює біг щурів, але **дає змогу плисти, змінюючи напрямок руху.**

Якщо ваш щур на клітинці з водою і ви виконуєте дію «Ідея», то можете двічі перемістити його на сусідні (по горизонталі, вертикалі чи діагоналі) вільні клітинки з водою. Пливучи, щур може змінювати напрямок руху. Наприклад, виконати перше переміщення по діагоналі, а друге – по горизонталі.

Якщо ваш щур на клітинці з водою і ви виконуєте дію **«Крок у будь-якому напрямку»**, **«Помінятися місцями»** або **«Перестрибнути»**, то виконайте її за звичайними правилами.

Якщо ваш щур на клітинці з водою і ви виконуєте дію **«Ривок по прямій»** або **«Ривок по діагоналі»**, то він може переміститися лише на 1, а не на 2 клітинки.

Якщо під час переміщення щур опиняється на клітинці з водою, то він повинен відразу зупинитися на ній.



Перець

Ваш щур може відкусити шматочок перцю і використати його пізніше, щоб отримати пріоритет у порядку ходів.

Якщо ваш щур на клітинці з перцем і ви вирішуєте виконати дію «Ідея», то ви берете жетон перцю, який зможете використати під час будь-якого свого наступного ходу.

Виконуючи будь-які інші дії, можете не зважати на клітинку з перцем і трактувати її як звичайну клітинку.

Якщо ви маєте жетон перцю, то після відкриття карт дій, але перед початком заміни однакових дій ви можете оголосити, що з'їдаєте перець (для цього поверніть жетон у коробку). Щур, що з'їв перець, першим виконує хід у поточному раунді, незалежно від його позиції на треку. Перемістіть карту дії цього щура на початок ряду карт дій гравців. Тепер наступні гравці замінюватимуть однакові дії в новому порядку.

Під час одного ходу кілька щурів можуть з'їсти перець. Ці щури переміщують свої карти дій на початок ряду карт дій за порядком з'їдання перцю. У такому разі щур, що з'їв перець пізніше, раніше виконуватиме хід.



Цукор

Ваш щур може відкусити шматочок цукру й використати його пізніше, щоб підсилити будь-яку іншу дію.

Якщо ваш щур на клітинці з цукром і ви вирішуєте виконати дію «Ідея», то ви берете жетон цукру, який зможете використати під час будь-якого свого наступного ходу.

Виконуючи будь-які інші дії, можете не зважати на клітинку з цукром і трактувати її як звичайну клітинку.

Якщо ви маєте жетон цукру, то, виконуючи дію, можете з'їсти цукор (повернути жетон у коробку) і змінити поточну дію за такими правилами:

- ✓ **«Ривок по прямій» і «Ривок по діагоналі»:** щур може переміститися на 3 клітинки.
- ✓ **«Крок у будь-якому напрямку»:** щур може переміститися на 2 клітинки.
- ✓ **«Помінятися місцями»:** ви можете помінятися місцями зі щуром, розміщеним не на сусідній клітинці, а через 1 клітинку, якщо вас не розділяють стіни та інші щури.
- ✓ **«Перестрибнути»:** довжина стрибка збільшується на 1 клітинку. Стрибаючи через щура на сусідній клітинці, ви зупиняєтеся через 1 клітинку від нього. Також ви можете перестрибнути через щура, розміщеного через 1 клітинку від вас. У такому разі ви зупиняєтеся на наступній клітинці за цим щуром.
- ✓ **«Ідея»:** якщо на сусідній клітинці є щур, який має жетон цукру, перцю чи конюшини, ви можете забрати в нього цей жетон.



Конюшина

Ваш щур може відкусити листок конюшини і використати його пізніше, щоб виконати дію, яка відрізняється від зображеної на карті.

Якщо ваш щур на клітинці з конюшиною і ви вирішуєте виконати дію «Ідея», то ви берете жетон конюшини, який зможете використати під час будь-якого свого наступного ходу.

Виконуючи будь-які інші дії, можете не зважати на клітинку з конюшиною і трактувати її як звичайну клітинку.

Якщо ви маєте жетон конюшини, то, виконуючи дію, можете з'їсти листок (повернути жетон у коробку) і замість зображеної на карті дії виконати будь-яку з 2 наступних дій (за порядком карт наказів у ряді). Карти при цьому замінювати не треба. Ви викладете перед собою саме ту карту, яку зіграли перед поїданням конюшини.

Щур може нести в зубах лише 1 жетон переваги (цукор, перець або конюшину). Якщо ви вже маєте 1 жетон переваги й повинні отримати новий жетон, то скиньте попередній жетон.



Діанак Франка

КОМАНДНІ ЗМАГАННЯ

Якщо ви граєте в «Щур де Франс» вчотирьох, то можете змагатися і в командному режимі.

Розділіться на 2 команди по 2 гравці в кожній. **Команда перевагає в перегонах, щойно фінішує будь-який її учасник.**

Гравці однієї команди можуть спілкуватися під час перегонів, обговорюючи власні ходи та спільну тактику. Однак гравці команди суперників повинні все чути, не можна таємно повідомляти будь-яку інформацію партнерам по команді.

РЕЖИМ ТУРНИРУ

Замість окремих перегонів гравці можуть позмагатися в режимі турніру, який складатиметься з трьох послідовних етапів (перегонів).

- 1** Кожні перегони відбуваються за звичайними правилами на короткому треку.
- 2** Карті наказів ви тасуєте лише 1 раз перед початком турніру й більше їх не чіпаєте.
- 3** Кожні перегони тривають, поки не фінішують усі гравці, крім одного.
- 4** Після фінішу гравці отримують призовий сир (використовуйте для підрахунку звороти карт ділянок треку).
 - А.** Переможець етапу отримує 3 шматки сиру
 - Б.** Друге місце – 2 шматки
 - В.** Третє місце – 1 шматок
 - Г.** Четверте місце – 0 шматків
- 5** Якщо після завершення етапу у щура лишається будь-який жетон переваги (цукру, перцю чи конюшини), то він зберігає його на наступний етап.
- 6** Щур, який фінішував у етапі останнім, на наступний етап отримує 1 жетон переваги на свій вибір: цукор, перець чи конюшину.
- 7** Після завершення турніру (трьох етапів) гравці посідають місця згідно з кількістю здобутого призового сиру. За рівної кількості сиру вище місце посідає гравець, який посів вище місце в останньому з етапів.

МОДУЛЬ «ВІТЕР»

Перед початком гри перетасуйте колоду карт вітру та покладіть її долілиць над треком.

Перед початком кожного раунду відкривайте 1 карту вітру з колоди та кладіть її горілиць біля треку так, щоб указаний на карті напрямок «N» (північ) відповідав верхньому краю треку. Карта вітру вказує напрямок, в якому цього ходу дутиме вітер.



Після того як гравець виконає свій хід (перемістить щура або залишить його на місці), він повинен перемістити свого щура на 1 клітинку в напрямку, вказаному на активній карті вітру.



Унаслідок ефекту вітру щура можна перемістити лише на клітинку, не зайняту іншим щуром, а також не відокремлену стіною чи краєм карти. Якщо такої клітинки немає, то щур залишається на місці.

Клітинки з брудом і водою не впливають на ефект вітру. Унаслідок ефекту вітру щур може як переміститися на клітинку з брудом чи водою, так і залишити її.

Вітер може перемістити щура на фінішну клітинку треку. У такому разі щур завершує гонку так само, якби досягнув фінішу внаслідок власного переміщення.

ПЕРСОНАЖІ



Господар змагань, нащадок давнього роду **Жиль де Ра**. Заради перемоги готовий тренуватися до сьомого поту, суворо дотримуватися режиму, хоча ніколи не відмовиться від щоденного круасана з філіжанкою запашної кави.

Шун Незумі прибув на змагання з Країни сонця, що сходить. Шун – взірєць спокою та незворушності. Він годинами медитує в тіні сакур і складає хокку про равликів, що повільно, але невідворотно торують свій шлях. Та все змінюється зі стартом перегонів: у Незумі прокидається справжній тайфун нестримної енергії.



Батьківщиною **Тараса Щуренка** є Країна синього неба й золотих полів. Тарас любить грати на кобзі та співати пісень про волю і хоробрих щуриків, що яром-долиною йдуть у бойовий похід. У перегонах Щуренко завжди бореться до останнього й не втрачає віри в перемогу.

Діанах Франках – гість зі Смарагдового острова. Діанах веселун й оптиміст. Він легко витягне сир з будь-якої мишоловки, знайде горщик золота під райдугою і за будь-яких обставин впіймає удачу за хвіст.



ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Євген Шляхов

Ілюстраторка: Катерина Гордієнко

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Верстальник: Артур Патрихалко

Тестувальники: Сергій Алексеєнко, Ярослав Бондаренко,
Тарас Вахрив, Дмитро Вердиш, Ростислав Гнатюк,
Євген Гордієнко, Олена Доля, В'ячеслав Дурбан,
Олексій Жидких, Єгор Зацепін, Антоніна Зацепіна,
Микола Король, Антон Мартиненко, Олександр Мерзликін,
Лада Мирошниченко, Олександр Невський,
Роман Немучинський, Костянтин Пронкевич,
Костянтин Проскурдін, Юрій Рудик, Ірина Садовнікова,
Андрій Слісарчук, Максим Стареправо,
Андрій Столбовий, Євген Філатов,
Євген Фомін, Катерина Черепаха,
Ярослав Шляхов, Марія Шляхова

Особлива подяка Андрієві Журбі



WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA