

Игра «Веселый кролик»

Кролики спешат за морковкой, но на пути их подстерегает опасность! Злой крот копает норы по всему полю и будет стараться прогнать кроликов обратно! Думайте быстро, но будьте осторожны. Чтобы победить, нужно добраться до морковки раньше других.

Цель игры

Победителем становится тот, кто доберется до морковки раньше других при помощи одного из своих двух кроликов!

Подготовка к игре

Перед началом игры взрослым нужно выдать все картонные детали, а также убрать с игрового поля пять отверстий. Используйте две доски, чтобы закрыть любые две норы на поле. Поставьте мост на место одного из сломанных мостов. Используйте соединительный стержень, чтобы прикрепить стрелку к спиннеру, как показано на рисунке. Разместите спиннер рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает себе две фигурки кроликов одного цвета и ставит их напротив лестницы. Лишних кроликов нужно вернуть в коробку. Первый ход делает самый младший игрок, а за ним – остальные игроки по часовой стрелке.

На старт, внимание, марш! Когда настанет ваша очередь делать ход, крутите стрелку на спиннере и действуйте в зависимости от того, что покажет стрелка.



На старт, внимание, марш! Когда настанет ваша очередь делать ход, крутите стрелку на спиннере и действуйте в зависимости от того, что покажет стрелка.

Две или три клетки: переместите одного из ваших кроликов вперед на соответствующее количество клеток. **Доска:** уберите одну из досок и используйте ее, чтобы закрыть другую открытую нору, или переместите одного из своих кроликов на одну клетку вперед. Если доска занята кроликом, вы не можете ее передвинуть. Если заняты обе доски, вы должны переместить одного из своих кроликов.

Мост: переместите мост к другому поврежденному мосту на игровом поле или переместите одного из своих кроликов на одну клетку вперед. **Злой крот:** переместите одного из кроликов другого игрока на одну клетку назад.

Как перемещать кролика

Клетка игрового поля может быть занята только одним кроликом. Когда будете делать ход, пропускайте клетки, занятые другими игроками – они не учитываются. • Норы считаются за клетки. Кролик может перепрыгнуть через нору, но, если, сделав ход, вы окажетесь прямо на клетке-норе, ваш кролик упадет и вы вернетесь на старт. Если нора закрыта доской, ваш кролик не упадет и сможет остановиться на этой клетке. Если на вашем пути окажется мост, используйте его, чтобы срезать путь.

Это правило действует также в том случае, когда вашего кролика толкает назад крот! Мост не считается клеткой, он просто соединяет две клетки.

Кто выигрывает

Победителем становится тот, кто доберется до морковки раньше других при помощи одного из своих двух кроликов.

