

СЧИТАЕМ ЦЫПЛЯТ ПРАВИЛА



АПТ. 05969

Цель игры

Набрать как можно больше цыплят.

Подготовка к игре

1. Выберите цвет фишки — это будет и цвет вашего курятника.
2. Поставьте фишки на стартовую клетку.
3. Разложите всех цыплят случайным образом в центре игрового поля.
4. Первым ходит самый младший игрок или тот, кто первым скажет «ко-ко-ко!», далее ход передаётся по часовой стрелке.



Ход игры

Погоня за цыплятами начинается! Каждый игрок в свой ход бросает кубик и выполняет одно из следующих действий:

- Если выпало животное (овечка, свинка, корова, коза) — обитатели фермы помогают вам ловить цыплят! Переместите фишку вперёд на ближайшую клетку с изображением соответствующего животного. Посчитайте шаги, возьмите столько же цыплят с поля и положите их на свой курятник.
- Если вам досталась лиса — хитрый хищник вышел на охоту! Верните двух цыплят из своего курятника обратно на поле.
- Если ничего не выпало — в ваших поисках наступило затишье. Переместитесь вперёд на ближайшую пустую клетку. В этом случае цыплят вы не берёте.



Специальные действия

Некоторые клетки с животными содержат дополнительный значок действия. Если вы остановились на такой клетке — выполняйте соответствующее действие.

Кормушка

Вам выпал шанс приманить цыплёнка! Назовите цвет кормушки на клетке. Если ответ правильный — возьмите одного дополнительного цыплёнка с поля и поместите его на свой курятник.



Прыжок

Прыгучесть — вот ваша суперсила! Переместитесь вперёд на ближайшую клетку с животным. Получите столько цыплят, сколько клеток вы перескочили.



Улетел цыплёнок

Цыплята научились летать и улетели из курятника! Переместите из своего курятника обратно на поле столько цыплят, сколько сделали шагов.



Подари цыплёнка

Вы самый щедрый фермер! Отдайте одного цыплёнка из своего курятника другому игроку (на свой по выбор).



Завершение игры



Игра завершается, когда на поле больше не остаётся цыплят. Игроки подсчитывают цыплят в своих курятниках. Побеждает тот, кто собрал больше всех цыплят.