

## ПРАВИЛА ИГРЫ



# УШАСТЫЙ ПАТРУЛЬ

НОВОЕ ДЕЛО



### НОВЫЙ ГОД ПОД УГРОЗОЙ!

Праздник уже на носу, а у вас дома до сих пор не стоит ёлка. На помощь уже спешит Ушастый патруль, но успеет ли он до наступления полуночи? Зайцам-помощникам предстоит внимательно перебрать все коробки в поисках нужных частей праздничной ёлки. А если в коробке окажется сломанная гирлянда, её же придётся чинить! Сложности добавляет ещё и неугомонный щенок, который так и норовит прыгнуть под ноги. Да, в этой версии игра стала явно сложнее, но тем и интереснее! Играйте командой, чтобы найти все нужные детали до Нового года!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите все элементы поля. Широкие (2 шт.) отложите пока в сторону, а узкие (8 шт.) перемешайте между собой. Выложите их в любом порядке лицевой стороной вверх на столе так, чтобы получилось поле. Широкий элемент с цифрой 1 на обороте положите в начале поля, с числом 10 – в конце.
- 2 Перемешайте все жетоны украшений и разложите их на специально обозначенные места на поле лицевой стороной вниз (А).
- 3 Поставьте фигурку часов на специально обозначенное место (Б) на первом элементе поля. Часы двигаются только по гирлянде наверху.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Зайцам из Ушастого патруля нужно собрать все шесть частей ёлки до наступления Нового года и донести их до последнего элемента поля. Задачу усложняет маленький непоседливый щенок, который будет мешать зайцам.

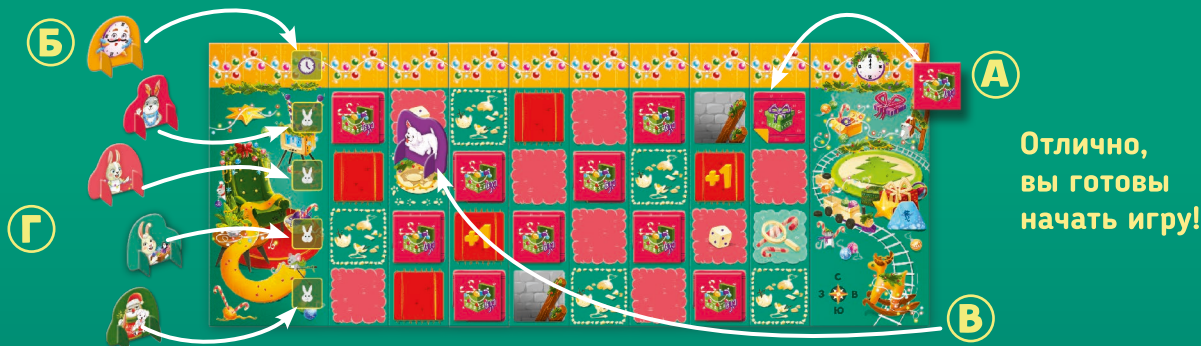
## СОСТАВ ИГРЫ

- 1 Игровое поле из 10 частей
- 2 2 кубика зайцев
- 3 1 кубик щенка
- 4 4 фигурки зайцев
- 5 1 фигурка часов
- 6 1 фигурка щенка
- 7 10 жетонов украшений
- 8 Правила игры



Отсканируйте QR-код  
или найдите видеоправила на Youtube  
#космоправила #ушастыйпатрульновоедело

- 4 Поставьте фигурку щенка на клетку с изображением лежанки **В** на поле. Щенок начнёт своё движение там.
- 5 Пусть каждый игрок выберет себе фигурку зайца, за которого будет играть.
- 6 Выберите первого игрока. Им может быть тот, кто последним наряжал ёлку, или самый юный игрок!
- 7 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, поместите свои фигурки зайцев на любое свободное стартовое место **Г**. На одном стартовом месте может быть только один заяц!



Отлично,  
вы готовы  
начать игру!

## ХОД ИГРЫ






- 1 Игрок **должен** бросить все три кубика. Если ему не нравятся выпавшие значения, то раз в ход он может перекинуть кубики, но только все три сразу.
- 2 Каждый ход фигурка щенка будет перемещаться по полю (кроме первого и последнего элемента поля – там зайцы всегда в безопасности). Если щенок окажется на одной клетке с одним из зайцев, то все зайцы испугаются и убегут. Тогда все игроки проиграют, потому что даже самые отважные зайцы могут бояться маленьких щенков.

Значение, выпавшее на кубике щенка **Д**, показывает, как двигается его фигурка. Щенок может перемещаться во все стороны (но не по диагонали) **на один шаг** в указанном направлении, и на него не действуют свойства особых клеток! Перепрыгнуть щенка нельзя, его можно только обойти. Когда на кубике выпадает значение, которое предписывает щенку выйти за край поля, на клетки часов с гирляндой или на широкие элементы поля, то он просто остаётся на месте.

### В СВОЙ ХОД ИГРОК ДОЛЖЕН:

- 1 бросить все три кубика (и перебросить при желании);
- 2 передвинуть фигурку щенка;
- 3 передвинуть фигурку своего зайца и (или) часов;
- 4 активировать особую клетку и перевернуть жетон (если возможно);
- 5 передать ход следующему игроку.




Если на кубике выпала одна из сторон , , , , переместите фигурку щенка, ориентируясь по компасу  в углу поля. Вне зависимости от того, как игроки сидят вокруг поля относительно компаса, направление сторон будет для всех одинаковым.

Если , фигурка щенка движется в направлении фигурки зайца активного (того, чей сейчас ход) игрока.


Если , игрок сам выбирает, в какую сторону ему лучше подвинуть фигурку щенка.



- 3** Каждый ход игрок перемещает своего зайца и (или) часы, которые символизируют приближение Нового года. Значения, выпавшие на двух кубиках зайцев , показывают количество шагов, на которое движется фигурка зайца игрока и (или) часов.

 – один шаг зайца.


 – два шага зайца.

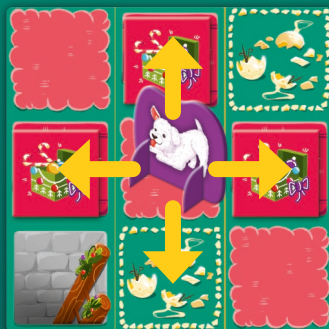
 – часы движутся на один шаг вперёд. Часы не могут двигаться назад, потому что время нельзя повернуть вспять!



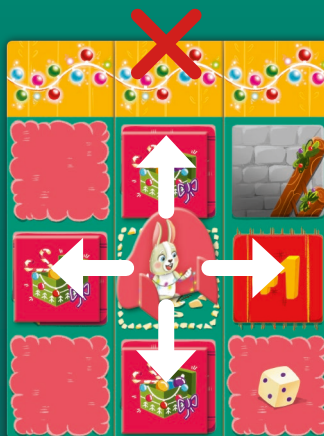
Зайцам нельзя выходить на клетки с гирляндой, по которым движутся часы! Они могут находиться на одной клетке с другими зайцами и двигаться во все стороны, но не по диагонали. Они не могут сделать меньше шагов, чем выпало на кубиках (исключение: когда в конце игры зайцам нужно попасть на последний элемент поля к месту для ёлки), но за ход могут пройти одну и ту же клетку несколько раз.

- 4** Некоторые клетки на поле обладают особыми свойствами: на некоторых нельзя останавливаться, некоторые могут помочь или помешать зайцам, а на некоторых лежат жетоны украшений.

Если заяц завершил свой ход на **особой клетке**, он **обязан** выполнить её действие. Если заяц просто прошёл по особой клетке, то её свойство не срабатывает (исключение: подвал ).



Перемещение щенка



Перемещение зайцев



## ОСОБЫЕ КЛЕТКИ



**РАЗБИТЫЙ ШАР** – **нельзя** ходить по разбитым шарам и перепрыгивать их. Зайцы могут пораниться и поэтому обязаны обходить их по соседним клеткам.



**ЛУПА** – игрок может перевернуть лицевой стороной вверх один любой жетон украшений на поле, чтобы посмотреть, что на нём и нужно ли за ним идти. Жетон остаётся лежать на поле в открытом виде.



**ПОДВАЛ** – оказавшись на одной клетке с лестницей в подвал, фишка зайца перемещается на вторую такую на поле и продолжает свой ход. В отличие от других особых клеток, игроку не обязательно останавливаться на ней, чтобы переместиться. Если ход игрока заканчивается на клетке с лестницей в подвал, то он перемещается на вторую такую же клетку и останавливается там.



**ЛЕЖАНКА** – это место, где каждую игру щенок начинает свой ход. Зайцы могут находиться на одной клетке с лежанкой, если там нет щенка.



**КУБИК** – дополнительный бросок всех трёх кубиков и перемещение фигурок щенка и зайца по результатам броска. Перебросить кубики в этом случае **нельзя!** Если после перемещения фигурка зайца остановится на особой клетке, игрок снова должен выполнить её условие.



**+1** – дополнительный шаг зайца. Если после перемещения фигурка зайца остановится на особой клетке, то игрок снова должен выполнить её условие.



**МЕСТО ДЛЯ ЖЕТОНА** – клетка, на которой лежит жетон украшений. Если фигурка зайца игрока остановилась на клетке с жетоном, он обязан его перевернуть (если жетон ещё не открыт) и применить его эффект:

**А Ёлка, 6 шт.** – игрок забирает жетон себе. Это одна из частей ёлки.

**Б Гирлянда, 4 шт.** – это гирлянда с неисправными лампочками. Они не нужны для украшения ёлки, но и оставить её в таком виде зайцы не могут. Пока они её чинят, Новый год приближается. Игрок должен убрать жетон с поля и подвинуть фигурку часов на один шаг вперёд, **остальные зайцы** перемещаются на клетку к зайцу этого игрока.

**5** Игрок передаёт ход следующему участнику по часовой стрелке!

## КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ В ОДНОМ ИЗ ТРЁХ СЛУЧАЕВ:

- 1** Если все зайцы из Ушастого патруля собрали все шесть частей ёлки и донесли их до специального места на последнем элементе поля, то все игроки становятся победителями.
- 2** Если часы добрались до последнего элемента поля раньше, чем игроки собрали и донесли до специального места все части ёлки, все игроки проигрывают.
- 3** Если щенок окажется на одной клетке с одним из зайцев, все игроки проигрывают.