



Автор игры  
Алекс Рэнгольф

Иллюстратор  
Рольф Фогт

Вариантов дорожки много! Придумывайте новые дорожки для каждой новой гонки.

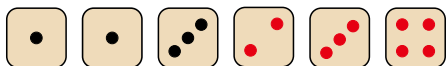
# Банда поросёнок

## Правила игры

### Состав игры

- 8 двусторонних частей игрового поля
- 7 деревянных фигурок поросят (разных цветов)
- 7 деревянных фишек (разных цветов)
- Игровой кубик

Значения на гранях кубика:



Семь озорных поросят – это настоящая весёлая банда! Они обожают бегать наперегонки по дорожке.

Но дорожка такая узкая, что поросята никак не могут обогнать друг друга или встать рядом. Придётся им перепрыгивать через своих друзей, а иногда даже забираться к ним на спинку. И это только добавляет веселья!

Такие трюки под силу не каждому поросёнку. К счастью, наши поросята – настоящие цирковые артисты. И если они устанут от гонок, то с удовольствием покажут вам своё акробатическое мастерство, балансируя друг на друге.

### Подготовка к игре

1. Выложите в центре стола 8 частей игрового поля так, чтобы получилась одна длинная непрерывная дорожка. Дорожка не может быть замкнутой, у неё обязательно должны быть начало и конец.

2. Предложите каждому игроку выбрать поросёнка и взять себе соответствующую фишку, чтобы не забыть цвет своего поросёнка в азарте гонки. Самых поросят поставьте бок о бок в линию у начала дорожки. Гонку начнёт игрок, у которого скоро день рождения. Дальше ход будет передаваться по часовой стрелке.

На старт! Внимание! Марш!


### Цель игры


Первому добежать до финиша!



### Ход игры

В свой ход вы бросаете кубик и двигаете своего поросёнка вперёд на столько шагов, сколько точек выпало на кубике. Однако есть и сюрпризы.

❖ Если на кубике выпало , то после перемещения вашего поросёнка на 1 шаг вперёд вы можете (но не обязаны!) бросить кубик ещё раз.

❖ Если в начале вашего хода ваш поросёнок занимает последнее место в гонке и на кубике выпало , то после перемещения вашего поросёнка на 3 шага вперёд вы можете (но не обязаны!) бросить кубик ещё раз.

*Последним считается поросёнок, позади которого нет других поросят. В пирамидке последним считается верхний поросёнок.*

## Обгоняем соперников

Поскольку дорожка очень узкая, поросята при обгоне проходят по спинкам друг друга. Это также считается за 1 шаг.

## Строим пирамидки

Если ваш поросёнок должен остановиться на точке, занятой другим поросёнком, он остаётся стоять на его спинке, образуя пирамидку. В пирамидке могут оказаться сразу несколько поросят.

Оказаться на вершине такой пирамидки очень удобно, ведь нижний поросёнок в свой ход прокатит вас на своей спинке.

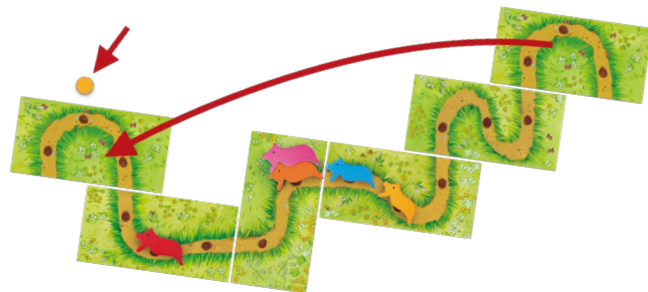


- ❖ Если ваш поросёнок находится в низу пирамидки, в свой ход он должен нести с собой всех поросят на его спине.
- ❖ Если ваш поросёнок находится в середине, он должен нести только поросят выше себя. Поросята, которые в пирамидке стоят ниже вашего поросёнка, останутся стоять на месте.
- ❖ Если ваш поросёнок находится на вершине пирамидки, он просто спрыгивает и продолжает движение один.

## Удлиняем дорожку

Один раз за гонку (но только один раз!) каждый игрок в свой ход может продлить дорожку.

Для этого возьмите первый участок дорожки (только если на нём нет поросят!) и переложите его в конец дорожки. Затем положите рядом с этим участком свою цветную фишку, чтобы все видели, что вы уже использовали право удлинить дорожку.



## Конец игры

Игра заканчивается, как только один из поросят добежит до конца дорожки (сойдёт с последней части игрового поля). Этот поросёнок становится победителем!

На кубике при этом может выпасть больше точек, чем необходимо шагов до финиша. Если первым финиширует поросёнок с другими поросятами на спине, то все участники пирамиды становятся победителями!

## Вариант правил для 2 или 3 игроков

Если вы играете вдвоём или втроём, вы можете взять по 2 поросёнка. В свой ход бросайте кубик дважды: за одного поросёнка и за второго. После первого броска кубика, решите кто из ваших поросят будет перемещаться первым. В этом варианте игры вы можете удлинить дорожку не 1, а 2 раза.

