

Автор игры Анастасия Логинова

# ВОЛК ИДЕТ!

## Правила игры

В лесу сегодня праздник! У Волка день рождения. Смотрите, он уже идёт по тропинке к своему лесному домику. Волк предвкушает поздравления, подарки, шарики, торт со свечками и очень надеется, что друзья не забыли про этот важный день.

Белочка, Сорока, Барсучок и Оленёнок хотят порадовать именинника. Они со всех лап спешат к домику Волка. Однако в пути их могут задержать разные препятствия, да и сразу много подарков в лапках не унести. Давайте поможем друзьям устроить самый лучший день рождения для Волка!

### Состав игры

- 4 части игрового поля
- 30 жетонов леса трёх видов
- 5 фигурок животных с подставками
- 4 карточки героев
- 30 карточек заданий



# Подготовка к игре

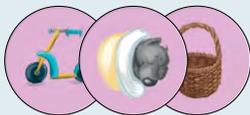
- 1. Соберите игровое поле.** Оно состоит из стартового участка леса **А**, двух участков леса **Б** и **В**, домика Волка.
- 2. Перемешайте все жетоны леса.** Разложите их лицом вниз на ячейки игрового поля.
- 3. Поставьте фигурку Волка** на стартовую ячейку его тропинки.
- 4. Выберите героя (фигурку животного), за которого будете играть,** и положите перед собой карточку этого героя. **Поставьте фигурки героев на их стартовые ячейки.**  
При игре с 2–3 участниками уберите оставшиеся фигурки обратно в коробку.
- 5. Перемешайте карточки заданий** и положите их стопкой лицом вниз рядом с игровым полем.
- 6. Первым будет ходить игрок,** у которого недавно был день рождения.

## Жетоны леса

Игровое поле состоит из отдельных ячеек, на которых лежат жетоны леса. Вы можете ставить фигурку вашего героя на закрытые или открытые жетоны, а также на пустые ячейки поля.



**10 жетонов праздника (с голубым фоном)**  
Это подарки и угощение, которые надо найти и отнести в домик Волка.



**5 жетонов помощи (с розовым фоном)**  
Эти жетоны помогают вам, давая дополнительные возможности.



**15 жетонов местности (с белым фоном)**  
В лесу могут встретиться различные препятствия. Обходите места, которые опасны для вашего героя.



Домик Волка

Картонки заданий

Жетоны леса

Два участка леса

Фигурка Волка

Стартовый участок леса

Фигурки героев

Картонка героя



Перед первой игрой вставьте все фигурки в пластмассовые подставки

## Карточка героя

В игре 5 героев. Волк и его друзья: Белочка, Сорока, Барсучок и Оленьёнок. Фигурку Волка передвигают все игроки по очереди, поэтому у него нет своей карточки. Карточки остальных героев раздаются игрокам.



## Карточка задания

Если фигурка героя оказывается на ячейке с непреодолимым препятствием, игрок тянет карточку с заданием и выполняет его. Так его герой справляется с препятствием.



Мы советуем перед игрой посмотреть задания и отложить те, которые не подходят для текущей партии (например, нет возможности обехать вокруг стола или пройти на четвереньках).

## Цель игры

Это кооперативная игра, где все игроки объединены одной целью – подготовить праздник для Волка-именинника. Вы перемещаете фигурки лесных зверят по игровому полю и открываете жетоны леса, чтобы найти подарки и угощения. Их необходимо отнести к домику Волка раньше, чем туда дойдёт сам именинник. Волк делает один шаг в сторону домика во время хода каждого игрока.

Игра будет закончена, когда Волк дойдёт до домика. Если всё готово к празднику, побеждает команда игроков. Если день рождения не состоялся, Волк расстроится. К сожалению, в этом случае команда игроков проигрывает.

## Ход игры

Игроки действуют по очереди, передавая ход по часовой стрелке.

### Порядок хода игрока

- 1 Переместить фигурку своего героя.



- 2 Совершить действия с жетонами леса.



- 3 Переместить фигурку Волка (обязательное действие).



Вы можете не выполнять действия 1 и 2, в этом случае возьмите верхнюю карточку из стопки заданий и выполните её условие (см. раздел «Выполнение заданий»), действие 3 обязательное – Волк приближается к домику с ходом каждого игрока.

Переместив фигурку Волка, передайте ход следующему игроку.

## 1 Переместить фигурку своего героя.

За один ход герой может сделать столько шагов, сколько следов нарисовано на его карточке. Вы можете передвинуть фигурку на меньшее количество шагов.



В начале игры все герои шагают на любую ячейку первого ряда игрового поля (это считается их первым шагом).

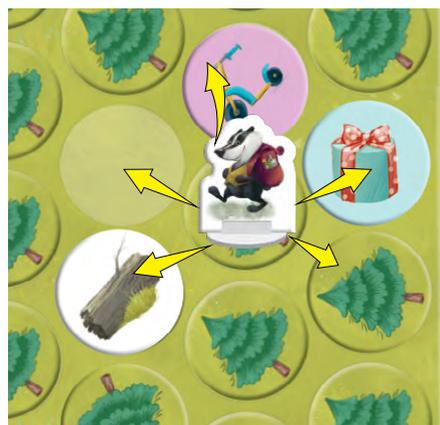
Шаги можно делать на любую соседнюю ячейку, в том числе по диагонали или назад.

### Герой свободно проходит

- По всем закрытым жетонам.
- По пустым ячейкам поля.
- По открытым жетонам праздника и помощи.
- По открытым жетонам местности, если эти жетоны не являются для него непреодолимыми препятствиями.

### Герой не может пройти

- Через ячейку, занятую другим героем (за исключением домика Волка – в нём помещаются все друзья).
- По открытым жетонам местности, которые являются для него непреодолимыми препятствиями.



Если фигурка героя проходит по закрытым жетонам местности, они остаются лежать закрытыми.

Жетон, на котором заканчивается ход героя, сразу открывается.



### Особый случай

Если ваш герой не может обойти непреодолимое препятствие (например, этими жетонами заполнен весь ряд и нет пути обхода), вы можете до начала движения героя взять карточку с заданием, выполнить его (см. раздел «Выполнение заданий») и убрать любой из мешающих жетонов с поля обратно в коробку.



## 2 Совершить действия с жетонами леса.

**Герой закончил свой ход на жетоне праздника.**

Вы можете взять жетон, положив его на свободную корзинку на своей карточке. Если свободных корзинок на карточке нет, жетон остается лежать открытым на игровом поле.



**Герой закончил свой ход на жетоне помощи.**

Вы также можете забрать его себе и использовать сразу или в любой из следующих своих ходов. Жетоны помощи кладутся не в корзинки, а рядом с карточкой героя. Их количество у игрока не ограничено.



### Спящий волк

Если игрок во время своего хода разыграл этот жетон, Волк засыпает и не двигается в конце этого хода. Жетон можно разыграть 1 раз, после чего он сразу сбрасывается.



### Корзинка

Положите жетон рядом с другими корзинками на вашей карточке. Теперь ваш герой сможет унести на один подарок больше. Жетон остаётся у вас до конца игры.



### Самокат

Этот жетон позволяет вашему герою сделать дополнительный ход. Волк во время дополнительного хода не двигается. Жетон можно разыграть 1 раз, после чего он сразу сбрасывается.



## Герой закончил свой ход на жетоне местности.

Посмотрите, может ли он преодолеть это препятствие.



### Непреодолимое препятствие

Если открыт жетон местности, который отмечен красным знаком на карточке этого героя, он в опасности. Чтобы справиться с препятствием, возьмите из стопки заданий одну карточку и выполните её условие (подробнее см. раздел «Выполнение заданий»).

Когда в следующий ход герой уйдёт с этой ячейки, открытый жетон местности останется лежать на своём месте. Другие герои видят его, теперь им легче планировать свой маршрут, чтобы не оказаться в опасности.

### Путь свободен

Если открытое препятствие не задерживает героя, ничего не происходит.

## Герой закончил свой ход в домике Волка.

Выложите все принесённые жетоны праздника на ячейки домика. Количество пустых ячеек подсказывает, сколько ещё праздничных жетонов можно найти на игровом поле.

Выложив принесенные жетоны праздника, в следующий свой ход герой отправится обратно в лес, чтобы продолжить искать новые подарки для Волка.



## Обмен предметами

Игроки могут меняться жетонами, которые несут герои (жетоны праздника или помощи), для этого их фигурки должны стоять на соседних ячейках поля (по горизонтали, вертикали и диагонали). Передавать жетоны можно в любой момент перемещения героя, в том числе тогда, когда один герой проходит мимо другого.



## 3 Переместить фигурку Волка.

После того, как вы переместили вашего героя и совершили действия с жетонами леса, передвиньте фигурку Волка на один шаг по специальной тропинке в сторону домика. Это действие обязательное!



Чтобы не забыть передвинуть фигурку Волка, после хода каждого игрока объявляйте вслух, сколько шагов ещё осталось Волку до домика.

# Выполнение заданий

Для того чтобы выполнить задание и справиться с непреодолимым препятствием, вам необходимо:

- взять верхнюю карту из стопки заданий,
- прочитать задание,
- выполнить задание.



В выполнении заданий на карточках с оранжевой рамкой участвуют все игроки, карточки заданий с зелёной рамкой предназначены для одного участника. Если игрок не может или не хочет выполнить задание, ему всегда могут помочь друзья.

## **Задание не выполнено.**

Волк делает два дополнительных шага вперёд по своей тропинке.

## **Задание выполнено.**

Фигурка Волка дополнительно не перемещается.

В обоих случаях жетон местности остаётся лежать открытым, а свой следующий ход вы начнёте по обычным правилам, начав движение своего героя с этого жетона.



# Конец игры

**Игра заканчивается в двух случаях.**

- Все герои собрались в домике, приготовив 10 подарков. В этом случае фигурка Волка сразу переносится туда же.

**или**

- Как только Волк входит в свой домик (делает шаг с последнего следа на своей тропинке в домик).



**Условия победы**

- **Если друзья смогли собрать в домике все 10 подарков и все герои находятся в домике**, то Волк признаёт этот праздник лучшим в своей жизни. А каждый из игроков навсегда становится его лучшим другом. Не забудьте прокричать хором: «С днём рождения, Волк!»

- **Если в домике собрались все друзья Волка и они приготовили как минимум 5 подарков** (5 жетонов праздника), сюрприз удался. Волк очень рад и растроган. Скажите все вместе: «С днём рождения, Волк!»

- **Если в домике меньше 5 жетонов праздника или не все герои успели дойти до домика**, то Волк очень огорчается и думает, что друзья забыли о нём. Попробуйте устроить праздник ещё раз!

**Хорошего праздника!**