

Сергей Притула Юрий Яровой

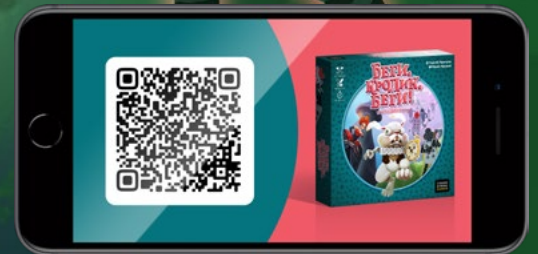
БЕГИ, КРОЛИК, БЕГИ!

ПРАВИЛА ИГРЫ



Ой, мои лапки и усики!
Я страшно опаздываю!

Белый Кролик



Отсканируйте QR-код или найдите видеоправила
на Youtube: «Беги, кролик #космоправила»

Что, если все мы сможем отправиться в волшебную страну? Тогда каждый сможет стать Чеширским Котом, Безумным Шляпником или милой Мышкой-Соней...

Герои собрались на Безумном Чаепитии, но за столом не хватает Белого Кролика, который, впрочем, вечно опаздывает. Нам нужно привести Кролика на чаепитие как можно скорей!

Но в Стране чудес творится жуткий беспорядок: у нас есть целых пять Белых Кроликов! Ваша задача — довести одного из них до финиша первым. Но это сделать непросто: придётся кормить Кролика волшебными пирожками, не попадаться в капканы и, конечно, сбежать от Червонной Королевы!

Цель игры

Кролик, который съел больше всего **ваших** волшебных пирожков, должен убежать за финишную черту дальше всех. Только так он сможет попасть на Безумное Чаепитие, обогнав своих ушастых соперников.

Состав игры

- А Игровое поле.
- В Планшеты игроков — 4 шт.
- С Ширмы игроков — 4 шт.
- Д Фишки Кроликов — 4 шт.
- Е Жетоны пирожков — 120 шт. (по 30 шт. каждого цвета).
- Ф Правила игры, которые вы держите в руках.

Подготовка к игре

- 1 Расположите игровое поле в центре стола.
- 2 Поставьте Кроликов на соответствующие им стартовые клетки.
- 3 Каждый игрок получает:
 - планшет, он кладет его перед собой;
 - ширму, чтобы закрыть планшет от любопытных глаз;
 - набор жетонов выбранного цвета. Жетоны надо положить перед ширмой стороной с пирожками вверх, перемешав их между собой.

Начинает игру тот, кто последним ел на бегу!



Пример раскладки компонентов для 4 игроков

Ход игры

Кролики на поле **не принадлежат игрокам** и бегут сами по себе. По ходу игры вы будете кормить Кроликов волшебными пирожками и применять к ним особые эффекты. Ваша задача состоит в том, чтобы первым на чаепитие прибежал тот Кролик, которого вы кормили по ходу игры больше, чем другие игроки.

Игра длится несколько раундов, каждый из которых делится на три этапа.

1. Этап планирования

Случайным образом каждый игрок берёт три жетона своего цвета. Игрок взакрытую (за ширмой) располагает жетоны на своём планшете напротив одного или нескольких Кроликов. Жетоны можно положить как стороной с пирожком, так и стороной с особым эффектом.



Класть жетоны можно в любом сочетании на своё усмотрение

Как это влияет на бегущих Кроликов?

На одного и того же Кролика могут влиять все игроки!

Каждый Кролик может пробежать по 5 клеток за раунд, но каждый пирожок, который ему дадут игроки, затормозит Кролика на один шаг, так как он остановится перекусить.

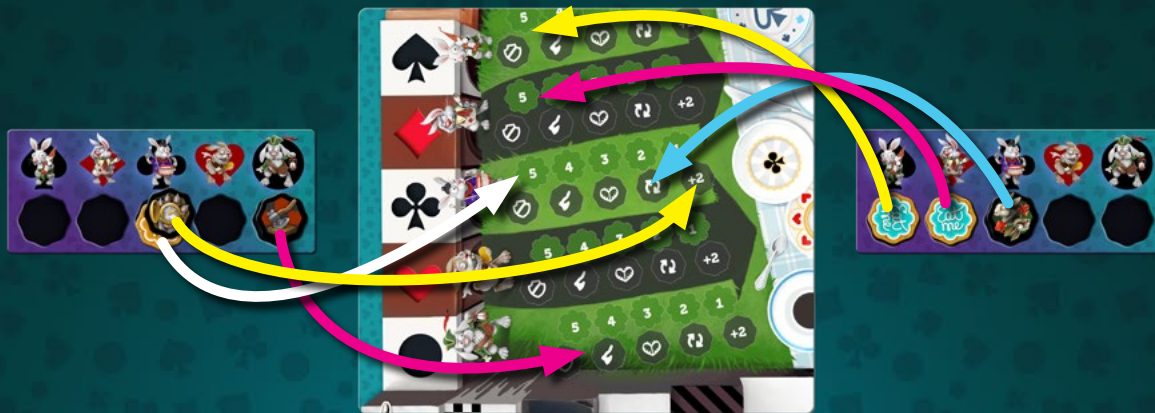
Особые эффекты сработают по правилам, указанным на странице 5.

2. Этап расстановки

На этом этапе все игроки одновременно перекладывают жетоны с личных планшетов в особую область в центре игрового поля. Жетоны пирожков и эффектов размещаются на соответствующих им местах.



Жетон, лежащий на личном планшете рядом с Кроликом, кладётся на игровое поле напротив **значка того же Кролика**. **Переворачивать жетоны другой стороной на этом этапе запрещается.**



- 1 Пирожки кладутся на цифры от 5 до 1, то есть слева направо. Крайняя правая цифра показывает, сколько шагов Кролик пробежит. Если Кролика хотят накормить несколько игроков и пирожков у него получается больше пяти, то оставшиеся пирожки нужно положить стопкой на цифру 1.
- 2 Жетоны с особыми эффектами кладутся на соответствующие им места напротив этого Кролика. Если жетонов с эффектами одного типа у одного Кролика несколько, то кладите их друг на друга стопкой.

3. Этап движения

Во время этапа движения важно соблюдать порядок! Все Кролики начинают двигаться по порядку расположения их масти на краю поля, начиная с пикового Кролика. Затем к нему применяются особые эффекты. Следующим ходит бубновый Кролик и так далее.

- 1 Сначала Кролик двигается. Чем больше пирожков лежит на цифрах, тем меньше шагов он сделает. Например, если пирожками заняты цифры от 5 до 3, то Кролик пробежит всего лишь два шага. Если пирожков 5 или больше, то Кролик не сдвинется с места.



2 Далее срабатывают особые эффекты. Они срабатывают строго по порядку, слева направо. После срабатывания эффекта уберите его жетон в коробку.

Мы двигаем Кролика и только после этого применяем к нему все свойства активированных эффектов, после чего двигаться начинает следующий Кролик. Если у Кролика есть несколько одинаковых жетонов эффектов, то срабатывает каждый из них!

ВАЖНО: все эффекты влияют на того Кролика, напротив которого они расположены (исключением является Кроличья Нора).

Свойства эффектов



Щит защищает Кролика от **негативного** влияния других жетонов. Но он не отменяет замедляющего действия пирожков, которыми кормят Кролика. Когда Щит срабатывает, он убирается в коробку вместе с жетоном, который оказал негативный эффект на этого Кролика. Щит срабатывает на первом же лежащем после него жетоне эффекта с негативным влиянием! Игрок не может применить жетон Щита для защиты от негативного эффекта по своему выбору! **Неиспользованный Щит лежит до конца раунда, далее убирается в коробку.**



Голова с плеч! Вас нагоняет Червонная Королева и отбирает все пирожки, добытые **в этом раунде** (остальные пирожки Королеве не отобрать!). Уберите в коробку все пирожки, которыми кормили Кролика в этом раунде.

Щит защищает Кролика от страшной Червонной Королевы. Уберите в коробку жетоны «Щит» и «Голова с плеч!». Все пирожки Кролика остаются на месте.



Кроличья Нора. Кролик меняется местами с ближайшим Кроликом, бегущим впереди него. Если Кроликов на одной и той же клетке впереди несколько, то он меняется с Кроликом на выбор игрока, которому принадлежит жетон эффекта (чтобы проверить, переверните жетон и посмотрите на цвет пирожка). Кроличья Нора не сработает, если впереди Кролика никого нет, то есть он и так бежит впереди всех. Кроличья Нора срабатывает даже при попадании в Капкан!



Щит защищает Кролика, если кто-то хочет его обогнать с помощью Кроличьей Норы. Оба жетона (Кроличья Нора одного игрока и Щит другого) уходят в коробку. Если Кролик, спрятавшийся за Щитом, переносится вперёд, то Щит не отменяет эффект жетона, а если назад, то отменяет.



Капкан! Положите Капкан на игровое поле, **между клеткой Кролика и соседней клеткой позади него**. Капкан может остановить другого Кролика. Капкан будет лежать на поле до тех пор, пока не сработает. Если какой-то Кролик, бегущий следом, дойдёт до клетки, перед которой лежит Капкан, то он в него попадётся (остановится перед ним) и выбраться сможет только в следующем раунде. Оставшиеся в этом раунде шаги сторают, за исключением шагов, получаемых с помощью Кроличьей Норы или Карманных Часов. После срабатывания Капкан убирается с поля в коробку.

Щит защищает от Капкана. Когда Кролик бежит мимо Капкана, нужно убрать Щит и Капкан в коробку и продолжить движение Кролика.



Карманные Часы. Кролик смотрит на часы и понимает, что страшно опаздывает! Кролик бежит ещё быстрее и делает два дополнительных шага. Этот эффект срабатывает в последнюю очередь, после всех остальных эффектов. **Важно! Эти дополнительные шаги не сторают, даже если впереди окажется Капкан (но сам Капкан после «перепрыгивания» через него в этом случае сброшен не будет и останется лежать на поле).**

Подготовка к новому раунду

После того как все Кролики переместились, а особые эффекты сработали, можно готовиться к следующему раунду.

- 1 Все пирожки переложите на соответствующие тарелки (у каждого Кролика тарелка своя).
- 2 Оставшиеся жетоны эффектов уберите в коробку (кроме Капканов, они остаются лежать на игровом поле, пока не сработают).



Можно
начинать
новый
раунд!

Окончание игры и определение победителя

Раунд считается последним, когда один из Кроликов добежал до места Безумного Чаепития — пересёк финишную черту. Раунд доигрывается до конца, и начинается определение победителя.

Посмотрите на Кролика, убежавшего дальше всех. **Игрок, чьих жетонов на тарелке этого быстрого Кролика окажется больше всего, объявляется победителем!**

Если таких Кроликов несколько, то успевшим на чаепитие считается тот, который ходит **позже** (в зависимости от масти). Как мы помним, первым ходит пиковый Кролик, за ним — бубновый и так далее.

Если победившего Кролика одинаково много кормили пирожками несколько игроков, то сложите жетоны каждого из этих игроков с их жетонами у другого Кролика, стоящего на той же клетке или прибежавшего следом за победившим.

Если вы подсчитали все жетоны и умудрились добиться ничьей, в этом случае победителями объявляются несколько игроков!

Над игрой работали

Девелопер: **Иван Лашин**

Выпускающий редактор: **Анна Карпова**

Художник: **Юрий Яровой**

Корректор: **Александр Петрунин**

Главный редактор: **Максим Верещагин**

Арт-директор: **Виктор Забурдаев**

Продакшн-директор: **Сергей Морозов**

Генеральный директор: **Михаил Пахомов**

Перевод цитат приводится по изданию:
Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland. London, 1866.



Больше классных игр на
www.cosmodrome.games



Сергей Притула, автор игры:

«Живу в Новосибирске, работаю экономистом. В детстве пробовал создать собственную настольную ролевую игру, но по-настоящему заниматься настолками я начал с 2013 года. Сейчас я сотрудничаю с 4 издательствами, и несколько игр запланированы к выходу уже в этом году».

Автор игры благодарит за неоценимый вклад:

Светлану Притулу, Андрея Григорьева,
Дамира Хуснатдинова, Глеба Савельева,
Дмитрия Пронина, Ивана Лашина,
Никиту Андриянова, Сергея Усминского,
Ташу Тележкину, Андрея Колупаева,
Тимофея Никулина, Екатерину Земцову,
Олега Мелешина, Джамилы Исимова,
Валерия Новикова.

Благодарность «Астронавтам с кувалдой»

Александр Ткачев, Александр Алексанин,
Александр Горлаченко, Андрей Григорьев,
Андрей Аристов, Валерий Новиков,
Джамаль Исимов, Евгений Семагин,
Евгения Ибрагимова, Людмила Иконникова,
Олег Мелешин, Павел Харченко,
Роман Гаффаров, Сергей Графчиков,
Сергей Капцов, Станислав Снопок,
Delli Arieri, Loerglil Meflzh.

