

# ПРОНЫРЫ

## = Правила игры =

Проснулись суслики после зимней спячки, проголодались как следует! Нужно отправляться на поиски припасов в длинные запутанные норы. Лабиринты извилистые, шесть уровней с потайными лазами, а куда сложили зёрнышки и другую снедь — суслики забыли уже. Так что припасы смогут добыть только самые отъявленные проныры!

- 2–5 человек
- 5+, 7+ лет
- 20–30 минут

Видеоинструкция

[www.bandamnikov.ru](http://www.bandamnikov.ru)

### В комплекте:

- 58 карт,
- перелистываемое поле,
- 5 игровых фишек,
- 5 жетонов-корзин,
- игральный кубик,
- иллюстрированные правила.



Как и в других играх «Банды умников», в «Пронырах» предусмотрено несколько уровней сложности, чтобы игра была интересна игрокам разного возраста и уровня подготовки.

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

### Цель игры

В ходе игры нужно собрать как можно больше припасов (желудей, ягод, колосков). Игрок, набравший наибольшее количество припасов, побеждает.

### Окончание игры

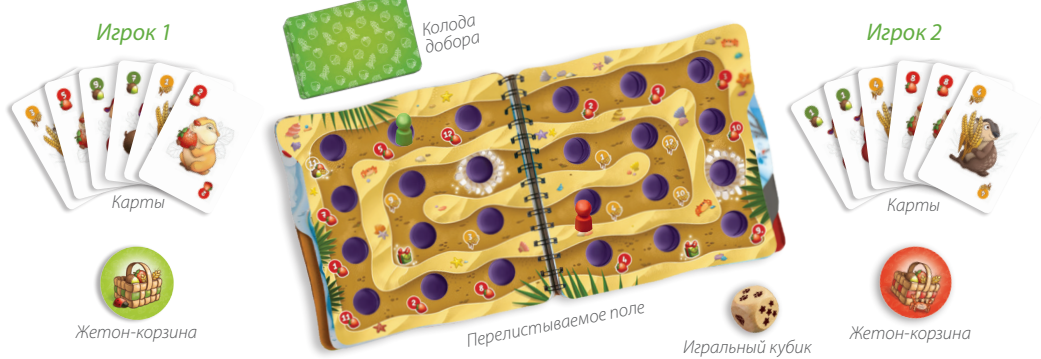
Игра заканчивается, когда карты в колоде добора кончились, и у кого-то из игроков на руке осталось три или менее карт.

### Подготовка к игре

- Раздайте игрокам по шесть карт.
- Игроки открывают поле на любом развороте и ставят свои фишки в «лунки» по очереди, начиная с самого младшего.
- Бросьте кубик, откройте поле на развороте с выпавшим на кубике номером.
- Игроки кладут перед собой свои жетоны-корзин (того же цвета, что и их фишка).

Теперь можно начинать!

Рис.1. Раздача



### Ход игры

Игроки ходят по очереди, ход переходит по часовой стрелке, первым начинает самый младший игрок. В течение хода игрок бросает кубик, перемещает фишку на соответствующее количество шагов (по кружкам-«лункам») и собирает припасы.

### Перемещение фишки

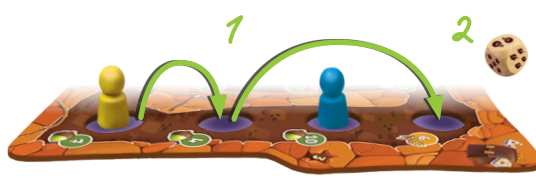
Перемещать фишку можно в любую сторону на выбор игрока. Двигаться можно только по туннелю, ходить «сквозь стены» запрещено.

Если на пути стоят фишки других игроков — их можно перепрыгнуть (перепрыгнутый кружок не засчитывается при отсчёте шагов).

Рис. 2. Перемещение фишки



Рис. 3. Счёт шагов при перепрыжке



### Сбор припасов

Около кружка, где в результате хода оказалась фишка игрока, указано количество и тип припасов, которые он может собрать. Для сбора игроку нужно найти у себя на руке комбинацию карт с припасами нужного типа, чтобы их сумма или разница была равна числу припасов на поле (карт может быть и больше двух). Также можно собрать припасы и одной картой с нужным номиналом.

Рис. 4. Сбор припасов



Если около кружка находится склад припасов, то такие припасы можно собрать комбинацией карт любого типа, главное, чтобы сумма или разница соответствовала указанному числу.

Карты, которые игрок использовал для сбора припасов, он складывает в две стопочки перед собой для подсчёта в конце игры: первая лицом вверх, а вторая лицом вниз. Во вторую стопку попадают карты, которые нужно было вычитать для получения нужного результата (т. е. использовались как вычитаемое), в конце игры при подсчёте очков они также должны учитываться со знаком минус, вычитаться.

Если фишка оказывается на подарке, то игрок берёт три верхние карты из колоды и одну из них (на свой выбор) забирает себе в стопку добычи для подсчёта в конце игры. Оставшиеся две карты нужно вернуть вниз колоды добора.

Если среди трёх карт попала карта-«копалка», и игрок хочет выбрать в подарок её, то он должен сразу использовать «копалку» в игре для перехода между полями. Брать на руки «копалку» из подарка нельзя.

После сбора добычи игрок добывает карты из колоды добора до шести.

Если ход игрока в любую сторону не результативен (то есть, игрок не может собрать добычу в конце хода в обе стороны), то он всё равно совершает перемещение по полю, а затем добывает одну карту из колоды добора. Ход переходит к следующему игроку.

Рис. 5. Склад припасов



### Перепрыгивание другого игрока

Если фишка в процессе перемещения перепрыгнула другую фишку и при этом ход оказался результативным — считается, что один игрок обскакал другого, за это он временно получает его жетон-корзинку. Результативным считается ход, в результате которого собраны припасы. Подарок считается результативным ходом, портал — нет.

### Правила «обскока»:

- Хозяин забранной корзинки обязан выкупить её, отдав за неё добычу от своего первого результативного хода, после этого корзина возвращается к нему.
- Можно обскакать и несколько игроков за один ход, забрав их корзинки.
- Если обскакали игрока, корзина которого находится у другого игрока, то корзина переходит новому обскакальщику, старый ничего за неё не получает.
- Если игрок результативно обскакивает своего обскакальщика, то забирает свою корзину назад без выкупа.



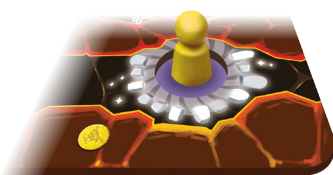
Жетон-корзина

### Переход между полями

Переход между полями может происходить в трёх случаях:

1. В результате перемещения фишки игрок оказался на кружке-портале. Игрок кидает кубик ещё раз, выпавшее число — это номер разворота, на который нужно перевернуть поле (если выпал номер текущего поля, то переход на другое поле не происходит).
2. В свой ход игрок решает не перемещаться по полю, а выкладывает карту-«копалку». Выложить её он может и до, и после броска кубика (например, увидев, что перемещение по полю не принесёт желаемого результата). В этом случае игрок бросает кубик ещё раз, чтобы определить, на какой разворот нужно перевернуть поле.
3. Игрок берёт в качестве подарка карту-«копалку» и сразу использует её.

После перехода на новый разворот все игроки получают возможность собрать припасы с тех кружков, на которых они оказались.



Кружок-портал



Карта-«копалка»



Нумерация полей

### Подсчёт очков

В конце игры каждый игрок подсчитывает количество набранных им припасов. Номинал добытых им карт суммируется, за исключением карт, использованных в игре как вычитаемое — их номинал отнимается от суммы призовых очков.

## УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА

В игре используется только сложение.

Удалите из игры:

- корзинки (правило «обскока» не используется),
- две карты-«копалки» (в игре их должно остаться пять),
- карты припасов с номиналом 8, 9 и 10.



## НАЧАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Карты не раздаются игрокам на руки, они доступны всем игрокам, для удобства карты можно рассортировать по видам припасов и номиналу карт, как в кассе.

В свой ход игрок кидает кубик, ходит на выпавшее количество шагов в любую сторону и получает припасы, забирая себе в добычу соответствующие карты. Можно забрать одной картой, а можно двумя-тремя, которые дадут нужную сумму, а можно и со сдачей.

Усложнение игры: можно из карт каждого вида припасов убрать карты с частью чисел — такое количество припасов станет невозможно забрать одной картой, придётся подбирать комбинации из нескольких карт.

Если фишка останавливается на складе припасов, игрок может выбрать на своё усмотрение карты с припасами какого вида взять. Если фишка приходит на подарок, то игрок не получает карты, но делает ещё один ход.

У каждого игрока в запасе есть одна карта-«копалка», которую он может использовать вместо перехода по полю, чтобы сменить разворот. При смене разворота все игроки могут взять те припасы, которые им выпали.

Игра завершается, когда в колоде заканчивается какой-то вид припасов.

### Подсчёт очков

В конце игры подсчитывается количество припасов каждого вида. Каких припасов меньше всего — столько очков и получает игрок. Такой подсчёт очков мотивирует малышей подсчитывать свои припасы во время игры и рассчитывать ходы так, чтобы собирать все припасы равномерно.

Как это объяснить детям? Дело в том, что суслику, чтобы пообедать, нужно съесть один жёлудь, один колосок и одну клубничку на десерт. Если чего-то не будет в обеде — суслик даже не притронется! Поэтому в конце мы и считаем количество собранных обедов, то есть наименьший по количеству вид припасов.



Другие обучающие игры на сайте  
[www.bandauumnikov.ru](http://www.bandauumnikov.ru)

V2 2017 RUS

