

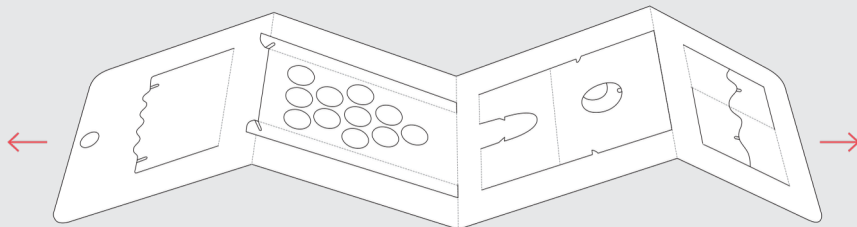
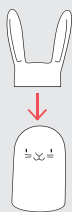
Ready, Steady, Go!

COOPERATION
GAME

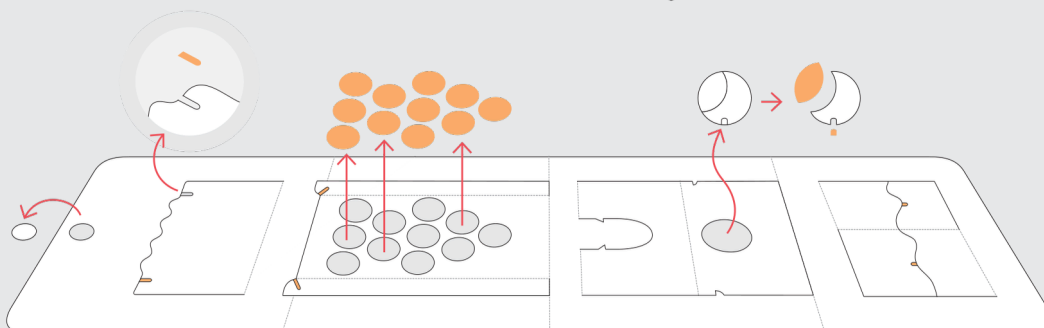
*The incredible race
of the Tortoises & the Hare*



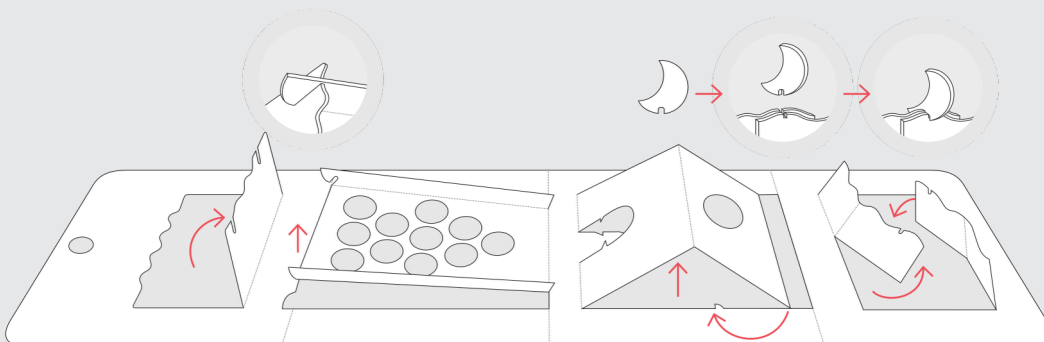
01



02

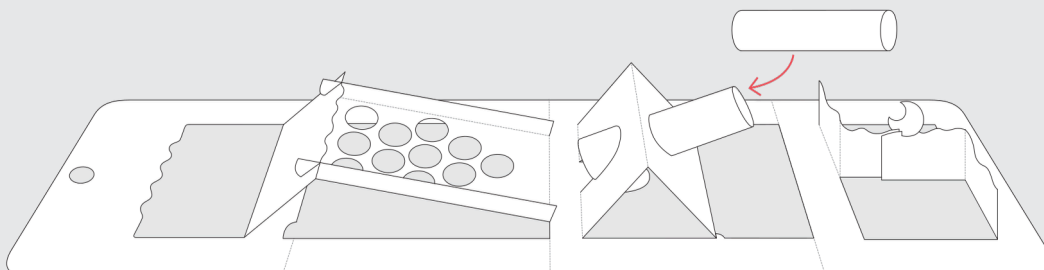


03



04

READY TO PLAY!



ENGLISH

READY, STEADY, GO!

ГРА НА СТРАТЕГІЮ ТА ВЗАЄМОДІЮ

Гравці разом розробляють стратегію, щоб не дозволити зайцю перемогти в гонці.

ОДНОГО РАЗУ...

...самовпевнений заєць вирішив, що він найшвидший у всьому лісі. Одного дня черепашки запропонували йому влаштувати перегони, і він погодився. Черепашки знали: якщо вони працюватимуть разом, то матимуть шанс на перемогу.

Кількість гравців: 2–4

Вік: від 5 років

Тривалість гри: близько 25 хвилин

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

- Ігрове поле з лісовою трасою
- 1 **x1** Картонна трубка 
- 2 **x1** Дерев'яна кулька 
- 3 **x1** Дерев'яна фігурка зайця 
- 4 **x4** Дерев'яні фігурки черепашок 
- 5 **x20** Фішки салату 
- 6 **x1** • Двостороння фішка зайця: бадьорий / сонний 
- 7 **x1** • Фішка морквинки 
- 8 **x4** • Трофеї: за 1-е / 2-е / 3-є місце та «Суперчерепашка» 
- 9 **x2** • Маркери рівня складності: 1 салат (легкий рівень) / 2 салати (складний рівень) 

МЕТА ГРИ

Усі черепашки мають дістатися фінішу раніше за зайця. Якщо їм це вдається, гравець, чия черепашка фінішує останньою, отримує нагороду за те, що виявилася найчерепашковішою черепашкою – трофей «Суперчерепашка».



1 x1



2 x1



3 x1



4 x4



5 x20



6 x1



7 x1



8 x4



9 x2

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

- 1 Відкрийте ігрове поле та підготуйте його відповідно до схеми (див. сторінку 3).
- 2 Кожен гравець обирає черепашку та ставить її на стартову клітинку. Заєць також починає гру з цієї клітинки.
- 3 Кожен гравець отримує 3 фішки салату, а решту покладіть окремою стопкою.
- 4 Покладіть фішку зайця в центр столу стороною «бадьорий» догори. Поруч покладіть фішку морквинки.
- 5 Оберть рівень складності та покладіть відповідний маркер:
 -  1 салат — легкий рівень
 -  2 салати — складний рівень



ГРА

Гра проходить за годинниковою стрілкою. Першим ходить гравець, який може зробити найдовший стрибок зайця. 

У свій хід гравець прокочує дерев'яну кульку через картонну трубку. Якщо кулька потрапляє в нумерований отвір від 1 до 4, гравець може:
 А) пересунути свою черепашку вперед на відповідну кількість клітинок;
 Б) пересунути вперед на відповідну кількість клітинок черепашку, яка знаходиться найдалі позаду.

* Деякі отвори також дають гравцеві додаткову фішку салату. 

Якщо кулька не потрапляє в отвір, вона скочується до кінця доріжки, де вказано $\times 1$, $\times 2$ або $\times 3$.

У такому випадку заєць рухається вперед на відповідну кількість клітинок. 

ДОДАТКОВІ ДІЇ

Після кидка кульки або після переміщення черепашки ви можете виконувати додаткові дії за допомогою фішок салату. 

Для кожної такої дії активний гравець має витратити 1 або 2 фішки салату — залежно від обраного рівня складності.

Використані фішки салату повертаються до спільної стопки.

ДОДАТКОВИЙ КИДОК

Якщо вас не влаштує результат кидка кульки, ви можете кинути її ще раз, витративши необхідну кількість фішок салату.

СТРИБОК

На ігровому полі є різні тварини, які хочуть допомогти черепашкам. Але для цього черепашка має опинитися на одній із двох відповідних клітинок та витратити необхідну кількість фішок салату.

Якщо у вас немає фішок салату — виконати цю дію неможливо.



Клітинки допомоги

Мишки  (на роликах):

Якщо черепашка потрапляє на клітинку 4 або 5, вона може перестрибнути одразу на клітинку 10.

Їжачки (на ракеті)

Якщо черепашка потрапляє на клітинку 14 або 15, вона може перестрибнути одразу на клітинку 21.

Сови (на катапульти)

Якщо черепашка потрапляє на клітинку 25 або 26, вона може перестрибнути одразу на клітинку 33. 

Лисиці (на самокаті)

Якщо черепашка потрапляє на клітинку 39 або 40, вона може перестрибнути одразу на клітинку 45. 



ПРАВИЛА ГРИ

СПЕЦІАЛЬНІ КЛІТИНКИ:



САЛАТИ (клітинки 2, 9, 16, 36, 44 та 48): 

Якщо черепашка потрапляє на клітинку із салатом, гравець отримує одну фішку салату зі спільної стопки. 

МОРКВИНКИ (клітинки 3, 8, 17, 34, 35 та 43):



Якщо заєць потрапляє на клітинку з морковиною, покладіть фішку морквинок на фігурку зайця. 

Наступного разу, коли заєць рухатиметься, він просувається на подвійну кількість клітинок, яку показала кулька.

Після цього поверніть фішку морквинок в центр столу.

- КОРОТКИЙ ШЛЯХ ДЛЯ ЧЕРЕПАШОК (КЛІТИНКИ 19–32):

Якщо черепашка потрапляє на клітинку 19, вона може скористатися коротким шляхом і одразу перейти на клітинку 32

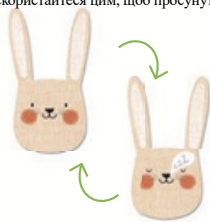
СОННИЙ ЛІС

(від клітинки 19 до 33 та 4 клітинки короткого шляху)

Щоразу, коли заєць потрапляє на одну з блакитних клітинок Сонного лісу, переверніть фішку зайця на сонну сторону.

фігурку зайця перевернув на бік, де він спав.

Наступного разу, коли зайчик випадає, замість того, щоб рухатися, він прокидається: переверніть фішку на сторону «прокинувся» і не рухайте її — це означає, що він пропускає один хід. Блукаючи лісом, зайчик неодмінно кілька разів засне на короткий час — скористайтеся цим, щоб просунути черепах вперед!



- «Засць повертається» (квадрати 12, 37 і 49):

Якщо засць потрапляє на одну з цих клітинок, він повинен відсунутися назад на вказану кількість клітинок.



-ЗНОВУ ОБЙТИ «СОННИЙ ЛІС» (клітинка 32):

Якщо засць потрапляє на клітинку 32, він повинен обійти «Сонний ліс» знову, скориставшись скороченим шляхом.

ПЕРЕСУВАННЯ ЧЕРЕПАХ

- (А) Якщо черепаха потрапляє на клітинку, де вже знаходиться одна або кілька черепах, вона піднімається

поверх іншої (інших). Таким чином, вона отримує користь від усіх рухів, які виконує черепаха, що знаходиться знизу, перебуваючи поверх неї.

Б) Черепаха, що посідає останнє місце, — це та, що зверху, а не та, що знизу.

- (В) Якщо засць потрапляє на клітинку, де знаходиться одна або кілька черепах, або якщо черепаха потрапляє на клітинку, де знаходиться засць, засць залазить на черепах. Тепер черепахи не можуть рухатися, доки не рушить засць.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо всі черепашки дістануться фінішу раніше за зайця — перемагають усі гравці! 

Черепашка, яка дістанеться фінішу останньою, отримує нагороду «Суперчерепашка».

Якщо ж засць дістанеться фінішу раніше, ніж усі черепашки, — гравці програють. 

ВАРІАНТ ГРИ — ПІДРАХУНОК БАЛІВ

ГРА ЗА БАЛАМИ

Спробуйте зіграти за системою підрахунку балів!

На зворотному боці фішок салату вказано 1 бал, а на зворотному боці трофеїв зазначена додаткова кількість балів.

Якщо всі черепашки дістануться фінішу раніше за зайця, гравці підраховують свої бали:

 1 бал за кожну фішку салату

 + бали за отримані трофеї

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість балів! 

БІЛЬШЕ, НІЖ ПРОСТО ГРА

ЦЯ ГРА...

 розвиває навички командної роботи

 знайомить зі стратегічним мисленням

 стимулює вміння приймати рішення

 дарує веселі сюрпризи та спільні рішення

(В/Б) Ця черепаха — та, що ззаду.

