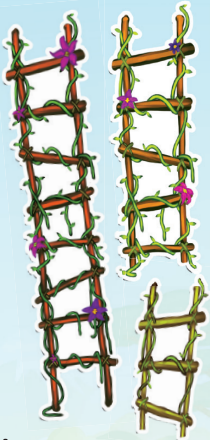


ПРАВИЛА ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ
ЯНИВ КАХАНА

ЗМЕИ ЛЕСТНИЦЫ БРОДИЛКА

СОСТАВ ИГРЫ



15 жетонов лестниц
(по 5 каждого типа)



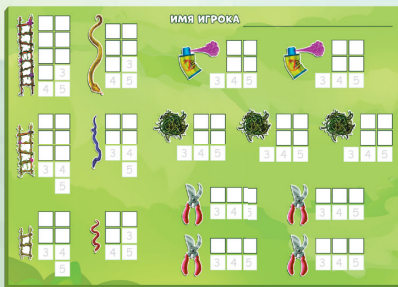
15 жетонов змей
(по 5 каждого типа)



10 жетонов спрея



15 жетонов лиан



Блокнот



20 жетонов ножниц



Кубик D6 специальный

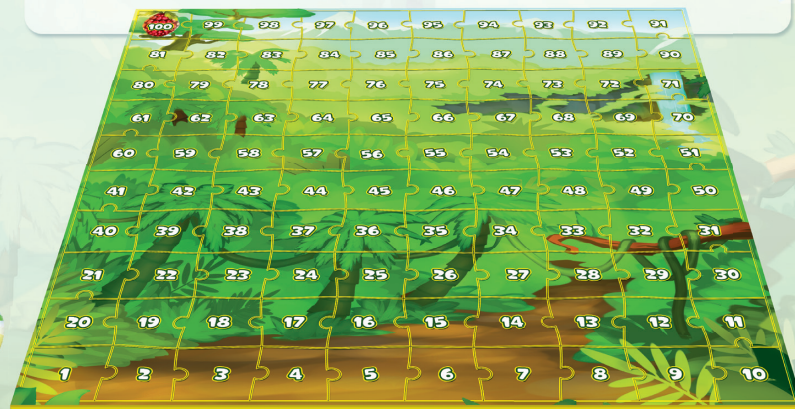


5 фишек игроков с подставками

В диких-диких джунглях растёт очень необычный и крайне редкий хрустофрукт. Многие путешественники пытались до него добраться и съесть, но, напуганные, возвращались ни с чем.

Однажды и обитателям джунглей тоже захотелось узнать, каков на вкус этот загадочный хрустофрукт. Доподлинно известно, что он очень маленький и съесть его сможет только один зверёк. Решили провести гонку, а призом для победителя станет тот самый хрустофрукт. Зверушки подготовились: они нашли лестницы, ножницы для разрезания лиан и спреи, отпугивающие змей, – всё это растеряли в джунглях неудачливые путешественники.

Теперь все на старт, и да начнётся гонка!



Игровое поле

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед первой игрой аккуратно выдавите жетоны и фишки из картонных рамок.
- Каждый игрок берёт один лист из блокнота и кладёт его перед собой. Это **лист игрока**.
- Для игры каждому игроку понадобится карандаш или ручка.
- Каждый игрок выбирает персонажа, берёт соответствующую фишку и вставляет её в подставку.
- Положите игровое поле в центр стола.
- Поставьте фишки игроков на стол, **рядом с клеткой 1**.
- Каждый игрок берёт 3 жетона лестниц (по 1 длинной, средней и короткой), 3 жетона змей (по 1 длинной, средней и короткой), 2 жетона спрея, 3 жетона лиан и 4 жетона ножниц. Это **личный запас** каждого игрока.
- Всё, что осталось лишним после раздачи, уберите обратно в коробку.
- В игре есть **режим для малышей**, правила к нему описаны на стр. 10 (но сначала прочитайте основные правила игры).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Бросая кубик и перемещая фишки по полю, быстрее всех добраться до хрустофрукта на клетке 100. После того как фишка игрока встала на эту клетку, остальные игроки уже **не делают ходов** – игра мгновенно заканчивается.

ХОД ИГРЫ

Первым игроком станет тот, кто последним поднимался по лестнице – он начинает игру.

Активным игроком называется тот игрок, чей сейчас ход, он **выполняет** следующие **действия**:

1. бросает кубик;
2. перемещает свою фишку по полю на столько клеток вперёд, сколько очков выпало на кубике. Перемещение на соседнюю клетку называется «шаг».

По желанию в любой момент своего хода активный игрок может разыграть один жетон из личного запаса. Это значит, что игрок может применить свойство жетона до броска кубика, после броска, во время перемещения фишки или после него.

В это время все остальные участники на своих листах напротив жетонов зачёркивают столько клеток, сколько очков выпало на кубике активного игрока. Это нужно для того, чтобы в свой ход они могли воспользоваться свойствами жетонов. Какие именно клетки зачёркивать – игроки решают сами. Количество клеток, которые нужно зачеркнуть, зависит от количества игроков:

- **2 игрока:** зачёркивайте только клетки без цифр внутри;
- **3 игрока:** зачёркивайте и пустые клетки, и клетки с цифрой 3;
- **4 игрока:** зачёркивайте и пустые клетки, и клетки с цифрами 3 и 4;

- **5 игроков:** зачёркивайте и пустые клетки, и клетки с цифрами 3, 4, 5.

Активный игрок не зачёркивает клетки на своём листе – он только бросает кубик и двигает свою фишку.

Можно зачёркивать клетки рядом с любым, ещё не разыгранным жетоном на своём листе, в любом порядке. Когда игрок зачеркнёт требуемое количество клеток рядом с каким-либо жетоном, он сможет разыграть этот жетон из личного запаса, когда станет **активным игроком**.

Если активный игрок не хочет или не может разыграть жетон из личного запаса, он передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

Помните: на клетке 100 нельзя размещать никакие жетоны, а также на ней не могут заканчиваться жетоны лестниц и змей. На клетке 99 не могут заканчиваться жетоны лестниц, но другие жетоны размещать на ней можно.

ПРИМЕР (игра втроём)



Активный игрок Вася кидает кубик, выпадает 4. Он двигает свою фишку на 4 клетки вперёд. Аня и Петя в это время на своих листах зачёркивают клетки рядом с любыми жетонами. Аня хочет быстрее выложить длинную лестницу, поэтому зачёркивает все 4 клетки рядом с этим жетоном. Петя хочет выложить жетон лиан, а потом – жетон синей змеи, чтобы не дать остальным вырваться вперёд. Поэтому он зачёркивает по 2 клетки рядом с жетоном лиан и синей змеи.

! ВАЖНО:

- фишки ходят только вперёд (следите за направлением и номерами клеток);
- нельзя ходить на меньшее число шагов, чем выпало очков на кубике;
- на одной клетке могут находиться несколько фишек игроков.

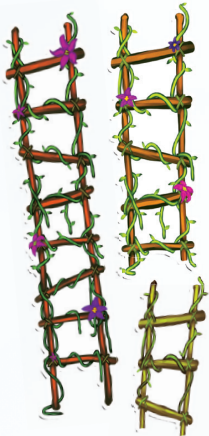
Игрок может разыграть из личного запаса в свой ход только один жетон. Подкладывать жетоны под фишки игроков и размещать их на клетках, занятых другими фишками или жетонами, нельзя. На одной клетке может лежать только один жетон. Все жетоны, лежащие на поле, действуют на всех игроков.

Если у игрока в запасе не осталось жетонов, он не может разыгрывать их (использовать жетоны из сброса или запасов других игроков нельзя).

Всего в игре есть **5 видов жетонов:**

- Лестницы – чтобы подняться на 1 или более рядов вверх;
- Змеи – чтобы спустить противников на 1 или более рядов вниз;
- Спреи – чтобы напугать змею;
- Лианы – чтобы задержать игрока;
- Ножницы – чтобы разрезать лианы и продолжить двигаться.

ЛЕСТНИЦЫ



С помощью лестниц можно подняться на 1 или более рядов вверх. Зачеркнув все нужные клетки рядом с одной из трёх лестниц, в свой ход игрок сможет разыграть этот жетон – выложить его на свободную клетку поля. Лестницы всегда размещаются на поле **строго вертикально** (без наклона). Выложив жетон лестницы на поле, на своём листе игрок полностью его зачёркивает.

Чтобы подняться по лестнице, игрок должен поставить фишку на клетку, где она начинается. **Подняться по лестнице любой длины – это всегда один шаг.** Если игроку не хватает шага, чтобы подняться по лестнице, он завершает ход на клетке, где лестница начинается (на первой ступеньке), если не хватает шага, чтобы сойти – завершает ход на клетке, где лестница заканчивается (на верхней ступеньке).

Жетон лестниц **действует на всех игроков** и остаётся на поле до конца игры – перемещать или забирать его обратно себе нельзя.

Подниматься по лестницам можно **только от самого их начала** и до конца – нельзя подняться или сойти в сторону с середины лестницы, но можно свободно проходить по клеткам, которые находятся под выложенными лестницами. (Если фишка игрока не попала на начало лестницы или игрок не хочет по ней подниматься, он двигает фишку по клеткам, находящимся под ней.) Спускаться по лестницам вниз нельзя.

Помните: если у игрока зачёркнуты все клетки рядом с **любым** жетоном, он не обязан сразу же разыгрывать его – он может сделать это в любой другой **свой ход.**

ПРИМЕР (игра втроём)

Активный игрок Вася, его фишка стоит на клетке 4, а на листе у него зачёркнуты все клетки рядом с жетоном короткой лестницы. Он бросает кубик, выпадает 3. Вася хочет вырваться вперёд. Он выкладывает жетон лестницы на клетку с цифрой 5, перемещает свою фишку на неё, т. е. на начало лестницы (1 шаг), передвигает фишку по лестнице на 1 ряд вверх, на клетку 16 (1 шаг), затем перемещает фишку на клетку 17 (1 шаг).



На своём листе игрока Вася полностью зачёркивает выложенную короткую лестницу и передаёт ход следующему игроку. (Вася кинул кубик, разыграл жетон и передвинул фишку – он использовал все свои действия, на этом его ход завершён.)

Обратите внимание: активный игрок может разыграть жетон из личного запаса в любой момент своего хода.



ЗМЕИ



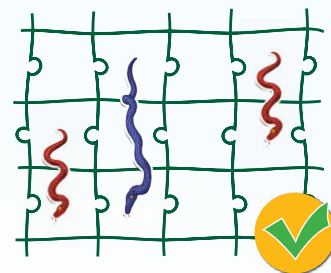
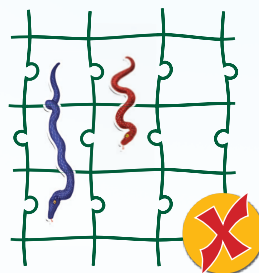
Жетоны змей нужны, чтобы спустить фишку игрока на 1 или более рядов вниз.

Зачеркнув все нужные клетки рядом с одной из трёх змей, в свой ход игрок сможет разыграть этот жетон – выложить его на свободную клетку поля.

Змеи всегда размещаются на поле **строго вертикально** (без наклона), **головой вниз**. Этот жетон **действует на всех игроков**, но только тогда, **когда игрок завершил свой ход на клетке с хвостом змеи**. Выложив жетон змеи на поле, на своём листе игрок полностью его зачёркивает. После размещения этот жетон остаётся на поле – перемещать и забирать его себе нельзя. Если же игрок завершил ход на **теле змеи** (не хвосте), то ничего не произойдёт – его фишка останется на этой клетке, т. к. **со змей спускаться можно только с хвоста до головы**. Если игроку хватает шагов, чтобы пройти через

клетку с хвостом змеи, он не спускается по ней, а проходит дальше, игнорируя её.

Помните: змеи между собой не дружат и поэтому кончики их хвостов не могут находиться на соседних клетках – между ними **всегда** должна быть **минимум одна клетка** (занимать её другими жетонами и фишками игроков можно).

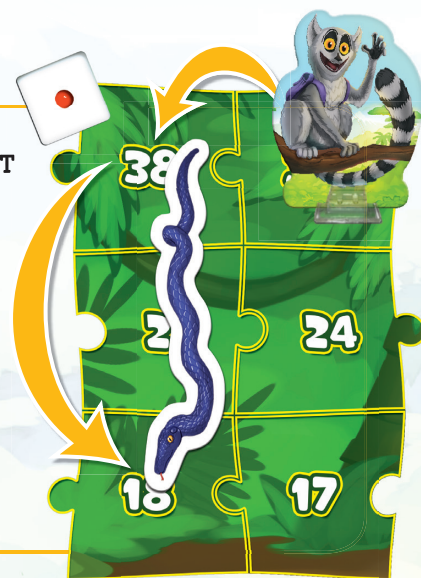


ПРИМЕР (игра втроём)

Активный игрок Аня, её фишка стоит на клетке 37, а на клетке 38 лежит жетон синей змеи. Аня кидает кубик, выпадает 1. Она перемещает свою фишку на клетку 38 и спускается вниз по змее.



Фишка Ани остаётся на клетке 18, Аня в этот же ход может разыграть из личного запаса любой жетон, рядом с которыми зачёркнуты все нужные клетки (потому что в этот ход она ещё не использовала это действие), например жетон лиан. После этого ход передаётся следующему игроку.



СПРЕЙ



Зачеркнув все нужные клетки рядом с жетоном спрея, в любой момент своего хода игрок сможет убрать с поля **любой** жетон змеи.

Когда игрок разыгрывает жетон спрея, он полностью зачёркивает у себя на листе один этот жетон, **перекладывает жетон спрея из личного запаса в сброс**, а так же **убирает с поля в сброс любой жетон змеи**. Оба жетона, переложённые таким образом в сброс, больше не участвуют в игре до конца партии. В этот ход игрок больше никакой жетон разыгрывать не может (потому что один уже разыграл) – его ход окончен.

Жетон спрея может лежать либо в личном запасе игрока, либо в сбросе – **на поле он не выкладывается**.

Запас жетонов спрея ограничен: у каждого игрока их всего 2, поэтому когда у игрока не останется в запасе спреев, придётся соскальзывать по змеям вниз. Например, чтобы не запутаться, можно жетоны, отправленные в сброс, убирать в коробку.

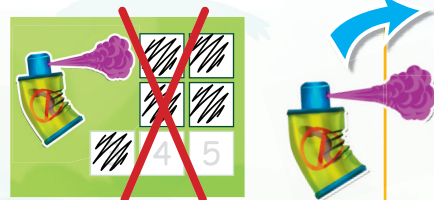
ПРИМЕР (игра втроем)

Активный игрок Петя, его фишка стоит на клетке 22, а на клетке 24 лежит жетон красной змеи. Петя кинул кубик, выпало 2. Поскольку у него на листе зачёркнуты все клетки рядом с жетоном спрея, он решает сначала разыграть этот жетон, а затем передвинуть свою фишку.

Петя полностью зачёркивает на своём листе один жетон спрея, берёт один этот жетон из личного запаса и перекладывает его в сброс.

Затем Петя берёт жетон змеи, лежащий перед ним (на клетке 24), и также убирает его с поля в сброс.

Теперь Петя двигает свою фишку на клетку 24 и передаёт ход следующему игроку. (Петя кинул кубик, разыграл жетон и передвинул фишку – он использовал все свои действия, на этом его ход завершён.)



ЛИАНЫ



Жетон лиан нужен, чтобы задержать противников. Зачёркнув все нужные клетки рядом с этим жетоном, в свой ход игрок сможет разыграть этот жетон – выложить его на свободную клетку поля.

Выложив жетон лиан на поле, на своём листе игрок полностью его зачёркивает. Этот жетон действует на всех игроков и остаётся лежать на поле до тех пор, пока кто-либо из игроков не использует защиту от него – жетон ножниц (см. стр. 8).

Если перед фишкой игрока лежит жетон лиан, до которого он может прийти в этом ходу, а у игрока зачёркнуты ещё

не все нужные клетки рядом с жетоном ножниц, игрок завершает ход на **клетке ПЕРЕД жетоном лиан**. В этот же ход игрок может разыграть из личного запаса любой жетон, рядом с которым зачёркнуты все нужные клетки.

Даже если игрок не может переместить фишку, он всё равно **должен бросить кубик** для того, чтобы остальные игроки продолжили зачёркивать клетки на своих листах. При этом, если у игрока зачёркнуты все нужные клетки рядом с любым, ещё не разыгранным жетоном, игрок может разыграть его.

ПРИМЕР (игра втроем)

Активный игрок Аня, её фишка стоит на клетке 44, а на клетке 46 лежит жетон лиан. Аня кидает кубик, выпадает 4. Она перемещает свою фишку на клетку 45 и завершает ход на ней (перед клеткой с жетоном лиан), потому что на её листе игрока рядом с жетоном ножниц зачёркнуты ещё не все нужные клетки.



В этот же ход Аня может разыграть из личного запаса любой жетон, рядом с которым зачёркнуты все нужные клетки (потому что в этот ход она не использовала это действие). После этого ход передаётся следующему игроку.

Обратите внимание: активный игрок может разыграть жетон из личного запаса в любой момент своего хода.

НОЖНИЦЫ



Зачеркнув все нужные клетки рядом с жетоном ножниц, в свой ход игрок сможет убрать с поля **любой** жетон лиан.

Разыгрывая жетон ножниц, игрок полностью зачёркивает у себя на листе этот жетон, **перекладывает один жетон ножниц из личного запаса в сброс**, а **так же убирает с поля в сброс любой жетон лиан**. Оба жетона, переложённые таким образом в сброс, больше не участвуют в игре до конца партии. В этот ход игрок больше никакой жетон разыграть не может (потому что один уже разыграл) – его ход окончен.

Если фишка игрока стоит перед жетоном лиан, а игрок не хочет разыгрывать жетон ножниц, то его фишка остаётся на месте до тех пор, пока он или кто-либо другой не разыграет жетон ножниц против этого жетона лиан.

Если в личном запасе жетонов ножниц нет, воспользоваться ими нельзя.

Как и жетон спрея, жетон ножниц может лежать либо в личном запасе игрока, либо в сбросе – **на поле он не выкладывается**.

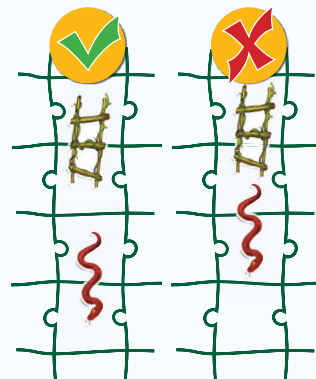
ПРИМЕР (игра втроём)

Активный игрок Петя, его фишка стоит на клетке 44, а на клетке 46 лежит жетон лиан. Петя кидает кубик, выпадает 3. На листе Пети зачёркнуты все клетки рядом с жетоном ножниц, поэтому он может продвинуть свою фишку на все 3 шага. Проходя через клетку 46, он убирает жетон лиан в сброс, а также перекладывает в сброс жетон ножниц из личного запаса и зачёркивает на своём листе один жетон ножниц. Петя завершает ход на клетке 47 – он использовал все свои действия, на этом его ход завершён и переходит к следующему игроку.



ПАМЯТКА

1. Игрок может в свой ход разыграть из личного запаса только один жетон, рядом с которым зачёркнуты все нужные клетки.
2. На одной клетке поля может лежать только один жетон.
3. Нельзя размещать жетоны на клетках, уже занятых жетонами и фишками игроков. Выбирайте свободные от фишек и жетонов клетки.
4. Выложенные на поле жетоны нельзя перемещать и забирать себе.
5. Жетоны, лежащие на поле, действуют на всех игроков.
6. Жетоны змей и лестниц размещаются строго вертикально и не должны заканчиваться/начинаться на одной клетке.
7. Змеи всегда размещаются головой вниз. По ним можно спускаться только с хвоста до головы (с середины нельзя). Кончики хвостов змей не могут находиться на соседних клетках – между ними всегда должна быть минимум одна клетка.
8. Жетоны спреев и ножниц после розыгрыша переключаются из личного запаса в сброс и больше не участвуют в игре до конца партии.
9. По лестницам можно подниматься только от начала и до конца (нельзя подняться по лестнице с середины или сойти с неё раньше, чем она заканчивается).
10. Подняться по лестнице любой длины – это всегда один шаг.
11. На клетке 100 нельзя размещать никакие жетоны, а также на ней не могут заканчиваться жетоны лестниц и змей. На клетке 99 не могут заканчиваться жетоны лестниц, но другие жетоны размещать на ней можно.
12. На одной клетке могут стоять несколько фишек игроков.
13. Назад ходить нельзя.
14. Нельзя ходить на меньшее число шагов, чем выпало очков на кубике. Исключение – когда перед игроком лежит жетон лиан и при этом не разыгрывается жетон ножниц.
15. Ход всегда передаётся следующему игроку по часовой стрелке: даже если он не может переместить фишку, он всё равно должен бросить кубик.



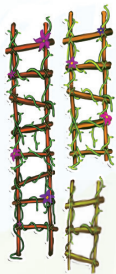
ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ (ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 5 ЛЕТ)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Для этого варианта игры вам не потребуется блокнот – уберите его обратно в коробку.
2. Положите игровое поле в центр стола и разместите на нём жетоны лестниц следующим образом:
 - короткие – на клетки: 9-12, 59-62, 88-93;
 - средние – на клетки: 5-25, 30-50, 37-57, 69-89;
 - длинные – на клетки: 19-42, 47-74.
3. Разместите жетоны змей (первая клетка указана для хвоста) следующим образом:
 - красные – на клетки: 46-35, 80-61, 95-86;
 - синие – на клетки: 27-7, 97-77;
 - жёлтую – на клетки: 83-58.
4. Разместите жетоны лиан на клетки: 26, 45, 65, 75, 82, 99.
5. Выберите персонажей и возьмите соответствующие фишки. Вставьте их в подставки. Поставьте фишки игроков на стол, **рядом** с клеткой 1.

Определите первого игрока: им станет тот, кто последним сидел на табурете. Он становится **активным игроком**. Начиная с него и далее по часовой стрелке, игроки по очереди будут бросать кубик и перемещать свои фишки по полю на столько клеток вперёд, сколько очков выпало на кубике.

В этом варианте игры 3 вида жетонов, **действующих на всех игроков**.



Лестницы – по ним можно подняться на 1 или более рядов вверх. Игрок ставит свою фишку на нижнюю ступеньку лестницы и **за один шаг** перемещает фишку на верхнюю ступеньку. Далее двигает фишку на оставшееся количество шагов, а если их не осталось – оставляет фишку на месте и передаёт ход следующему игроку. Подниматься по лестнице или обойти её – игрок решает сам. Проходить по клеткам под лестницами можно, а вот спускаться по ней вниз нельзя.

ПРИМЕР

Активный игрок Вася, его фишка стоит на клетке 3. Он кидает кубик, выпадает 4. Вася перемещает свою фишку на клетку 5 (2 шага), затем передвигает на клетку 25 (1 шаг) и завершает ход на клетке 26 (1 шаг). Ход передаётся следующему игроку.





Лианы – замедляют ход игрока. Если на пути игрока лежит жетон лиан, то игрок завершает ход на клетке **ПЕРЕД** жетоном лиан (т. е. оставшиеся шаги сгорают). В конце своего хода игрок снимает с поля жетон лиан, лежащий перед ним, и убирает его в сброс – этот жетон не участвует в игре до конца партии.

ПРИМЕР

Активный игрок Петя, его фишка стоит на клетке 43. Он кидает кубик, выпадает 4. Петя перемещает свою фишку на клетку 44 и на ней завершает ход, потому что на клетке 45 лежит жетон лиан (т. е. оставшиеся 3 шага сгорают). Затем Петя убирает жетон лиан, лежащий перед ним, в сброс и передаёт ход другому игроку. В следующий свой ход Петя будет перемещать фишку по полю как обычно.



Змеи – по ним фишки игроков спускаются на 1 или более рядов вниз. Если ход игрока завершился на клетке с хвостом змеи, его фишка **сразу же** спускается вниз по змее и останавливается на клетке с её головой. Если же игрок завершил ход на **теле змеи** (не хвосте), то ничего не произойдёт – его фишка останется на этой клетке, т. к. **со змей спускаться можно только с хвоста до головы**. Если игроку хватает шагов, чтобы пройти через клетку с хвостом змеи, он не спускается по ней, а проходит дальше, игнорируя её.

ПРИМЕР

Активный игрок Вася, его фишка стоит на клетке 93. Он кидает кубик, выпадает 2. Вася перемещает свою фишку на клетку 95 и тут же спускает её вниз по змее, на клетку 86 (потому что его ход завершился на хвосте змеи). Ход передаётся следующему игроку.



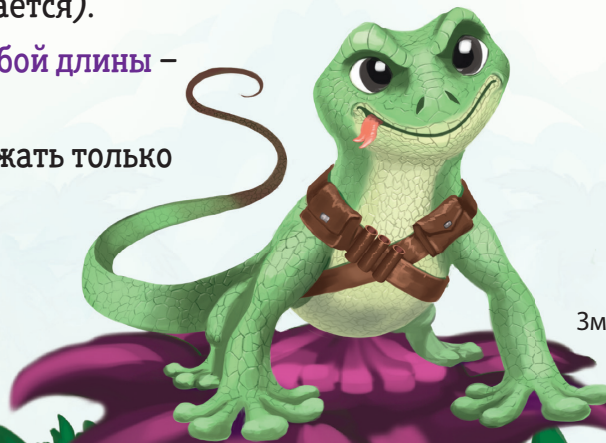
ПОБЕДА

Победит тот игрок, чья фишка первой окажется на клетке 100. После того как фишка игрока встала на эту клетку, остальные игроки уже **не делают ходов** – игра мгновенно заканчивается.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ РЕЖИМА ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕЙ

Вы можете разместить на поле жетоны змей, лестниц и лиан по своему усмотрению, но помните о базовых правилах, которые составлены так, чтобы всем игрокам было интересно, весело, и чтобы все принимали участие в игре:

1. **Змеи всегда размещаются головой вниз.** По ним можно спускаться только с хвоста до головы (с середины нельзя). Игрок, спустившийся по змее, завершает ход на клетке с её головой и передаёт ход следующему игроку.
2. Кончики хвостов змей не могут находиться на соседних клетках – между ними **всегда** должна быть **минимум одна клетка** (занимать её другими жетонами и фишками игроков можно).
3. Жетоны змей и лестниц не могут заканчиваться/начинаться на одной клетке.
4. По лестницам можно подниматься только от начала и до конца (нельзя подняться по лестнице с середины или сойти с неё раньше, чем она заканчивается).
5. **Подняться по лестнице любой длины** – это всегда **один шаг**.
6. На одной клетке может лежать только один жетон.
7. Жетоны, лежащие на поле, действуют на всех игроков. Перемещать их по полю нельзя.
8. **На клетку 100 нельзя выкладывать никакие жетоны**, а также на ней не могут заканчиваться жетоны лестниц и змей.
9. **На клетке 99 не могут заканчиваться жетоны лестниц**, но **другие жетоны** размещать на ней **можно**.
10. **Назад ходить нельзя.**
11. На одной клетке **могут** стоять несколько фишек игроков.
12. Ход всегда передаётся следующему игроку по часовой стрелке (т. е. налево).



Автор благодарит за помощь и поддержку Эрана Кахану, Итаи Кахану, Галита Кахану, Янива Офира, Витала Пинчаса, Тамира Алуша, Якира Морчаима, Изи Эшкинази и Салли Халон.

Змеи и лестницы ©2021 Yaniv Kahana
Автор игры: Янив Кахана
Иллюстратор: Максим Ермаков