

Бързи и Тревожасни

Животните са се развихрили във фермата! Патета, кокошки, зайчета, кучета и петли - всички те са готови да се състезават. Съотборниците се аплодират взаимно: щафетата със сигурност ще има вълнуващи моменти и драматични обрати... Кукуригууу! Състезанието започва! Пуснете правилните животни да тичат в точния момент, за да грабнете трофея!

Съдържание



6 карти за отбор морков (оранжево)



6 карти за отбор патладжан (лилаво)



6 карти за отбор царевица (жълто)



6 карти за отбор чушка (червено)



6 карти за отбор праз лук (зелено)

5 пионки (жълта, оранжева, червена, лилава, зелена)



3 карти със състезателно трасе





1 карта със стартовата линия



1 кутия с финалната линия

Начална подредба

1. Поставете картите със **стартовата линия** и **състезателното трасе**, както и **кутията с финалната линия** в средата на масата, както е изобразено по-долу.

Съвет от треньора: В първата си игра, използвайте страната с  на картите с трасето. Страната с  се използва само в определени състезания (вижте стр. 5).

2. Изберете отбор и вземете съответната **пионка**. Поставете я върху **стартовата линия** и вземете картите с цвета на вашия **отбор** (всеки отбор има по 1 куче, 1 кокошка, 1 пате, 1 зайче, 1 петел и 1 свирка).



Съвет от треньора: В първата ви игра, не ползвайте картите с петли. Поставете ги встрани за сега или ги оставете пред вас като напомняне за вашия цвят!

Подредба при 3-ма играчи:



Цел на играта

Избирайте точния момент, в който да изиграете своите карти, за да преместите **пионката** си и да прекосите **първи** финалната линия!

Общ преглед



По време на всеки рунд всички играят **едновременно**, като всеки играч трябва да **избере карта (1)** и да **приложи ефекта ѝ (2)**.

1. Избиране на карта

Всеки играч избира **1 карта** със състезател от ръката си и я поставя с **лицето надолу** в средата на масата.



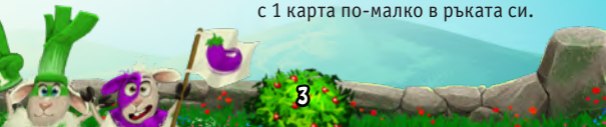
2. Прилагане на ефекта

След като всеки е поставил състезател върху масата, **разкрийте картите едновременно** и приложете ефектите им (детайли на стр. 4).

Картата, която сте изиграли току що, се оставя с **лицето нагоре** пред вас, до картите, които сте играли по-рано.



След това започвате нов рунд. Вече имате с 1 карта по-малко в ръката си.



Ефекти на картите

Всеки вид карта има **уникален ефект**:



Пате: Преместете **пионката** си с 1 позиция напред за всяко изиграно **пате** в този рунд, включително вашето.



Кокошка: Преместете **пионката** си с 3 позиции напред, ако никой не е играл **куче** в този рунд. В противен случай, не я придвижвайте.



Зайче: Преместете **пионката** си с 4 позиции напред, ако никой не е играл **куче** **И** ако вие сте единственият играч, който е играл **зайче** в този рунд. В противен случай, не го придвижвайте.



Куче: Ако опонентите ви играят **кокошка** или **зайче**, кучето блокира ефектите им. Преместете **пионката** си с толкова позиции напред, колкото са картите, които кучето ви е блокирало в този рунд. Всички **кучета**, изиграни в този рунд, се придвижват с еднакъв брой позиции.



Свирка: В края на този рунд, вземете всички карти, които сте изиграли от началото на играта, и ги върнете обратно в ръката си (включително **картата със свирка**). Така отново ще разполагате с всичките си карти.



Петел (вариант на игра): Копирайте картата, която сте изиграли в предишния рунд. *Пример: Ако сте играли пате, петелът ще се придвижи като пате. Ако това е първият рунд в играта или ако на масата пред вас няма карти с лицето нагоре, не се придвижвате.*

Край на играта

Когато някой играч премине финалната линия (влезе в кутията), играта приключва. Ако няколко играчи преминат финалната линия едновременно, този който се е придвижил най-далеч, печели играта. В случай на равенство, най-младият играч е победител.

Варианти

След като усвоите стандартните правила, може да разнообразите играта, като промените подредбата.




Карта с петел

Петелът е допълнителна карта, чийто ефект може да доведе до драматичен обрат! Когато изберете отбор в началото на играта, вземете в ръката си и картата с петела. Започвате играта с 6 карти, вместо с 5. Ефектът на петела е описан на страница 4.



Оранжево трасе

Когато нареждате трасето, може да използвате страната на картите с . Когато достигнете или преминете през определени позиции, може да получите специален ефект. Може да поставите тези карти във всякакъв ред и може дори да ги застъпите!

СЪВЕТ ОТ ТРЕНЬОРА:

- За по-бърза игра, може да скъсите **трасето** като застъпвате картите.
- Може да изберете да използвате само 1 карта с **трасе** вместо 3.
- Подредете картите както желаете и играйте с различни комбинации!



Ефекти на трасето



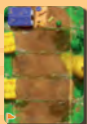
- **Кална локва - спрете незабавно!**

Когато достигнете или трябва да преминете през тази позиция с вашата пионка, трябва да спрете върху нея. В



следващия рунд, може да продължите както обикновено.

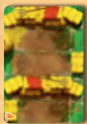
Пример: Ако играете кокошката, обикновено бихте се преместили с 3 позиции. Но тъй като има кална локва точно пред вас, може да се придвижите само с 1 позиция в този рунд. В следващия рунд може да се преместите както обикновено според картата, която играете.



- **Кучешка колибка - прибери кучето!**

Когато достигнете или преминете през тази позиция, незабавно поставете кучето си обратно в кутията. Няма да го използвате повече в тази игра.





• Бали със сено - прескочете препятствието!

Трябва да прескочите балите. Ако завършите движението си на тази позиция, незабавно се върнете с 1 позиция назад. Не може да приключите хода си върху бали със сено.

Соло вариант



За соло игра добавете **въображаем играч**.

1. След като изберете отбора си по време на началната подредба, вземете компонентите на втория играч (както е описано на стр. 2).

2. Размесете картите на въображамия играч и ги сложете на масата с **лицето надолу**.

3. Преди да разкриете своята карта, която сте изиграли с лицето надолу (в стъпка 1), изтеглете 1 карта за въображамия играч. След това разкрийте двете карти и приложете ефектите им както обикновено.

Когато разкриете картата със свирка на въображамия играч, размесете картите му, за да съставите ново тесте.

Съвет от треньора:

Този вариант може да се приложи и в игра с 2-ма, 3-ма или 4-ма играчи за още повече изненади!



Щафетно бягане



В леката атлетика щафетното бягане е дисциплина, в която членове от един и същи отбор се редуват да бягат. Когато един бегач приключи своята обиколка и започва реда на негов съотборник, те си подават дървен или метален цилиндър, който се нарича щафета. В някои други спортове бегачите просто докосват ръцете си, но в *Бързи и Тревопасни* животните си подават... зеленчуци!

Заслуги



Автор: Люк Ремо

Художник: Алфонсо Пардо Мартинес

Ръководител на проекта: Адриан Фенуйе

Графичен дизайн: Шарли Мез

Превод: Силвия Стоянова

Редакция: Леда Герова, Александър Геров

Специални благодарности от художника и екипа

Благодарности на отбора на Tout за вдъхновението за тази игра. Огромни благодарности на Робин и Артур, както и на Изабел, Микал, Матиас, Обан и Лола. Поздравяваме Робин, по-специално за идеята му за застъпване на картите за по-бърза игра, което кара играчите по-лесно да кажат "Да играем отново!".

Благодарим и на училищата и учителите от Heillecourt и Ludres за обратната им връзка.

Българско издание 2023

Фантазмагория ООД

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: BigBag.bg

© IELLO SAS 2022

Всички права

запазени

