



# Лошадки

Всем любителям лошадей от мала до велика непременно понравятся резвые лошадки. В коробке вы найдёте целых 2 игры: «Сквозь равнины и леса», предназначенную для игроков от 7 лет, и «Радостный день рождения!», в которую можно играть с 5 лет.

## Состав игры:

- 1 игровое поле
- 4 фишки-лошадки
- 1 кубок
- 1 торт
- 5 пластиковых подставок для фишек и наград
- 48 наградных жетонов в 6 категориях (с обратной стороны – турнирные ленты)
- 6 жетонов категорий
- 55 карточек лошадок
- 4 почётные доски
- 2 кубика «D6»





7+



2-4



20 мин.

# Путешествие «Сквозь равнины и леса»

Пришла пора путешествия!  
Скорее седлайте коней! По дороге вы узнаете, что умеет каждая лошадка. Например, Вектор любит прыгать, а Верди очень быстро скачет галопом. Сильные стороны каждой лошадки помогут на разных участках дороги.

Для игры вам понадобятся:  
поле (сторона с изогнутой дорожкой из кружочков), наградные жетоны и жетоны категорий, карточки и фишки лошадок, оба кубика, почётные доски и кубок.

Торт для игры «Сквозь равнины и леса» не нужен: оставьте его в коробке.

## Цель игры и определение победителя

Игрок, первым достигший финиша и собравший наградные жетоны всех 6 категорий, побеждает в игре «Сквозь равнины и леса».

## Подготовка к игре



Перед первой игрой аккуратно выдавите все жетоны и вставьте фишки лошадок и кубка в подставки. Положите поле и кубики в центр стола так, чтобы всем игрокам было удобно. Игроки выбирают себе фишки

лошадок и ставят на любой из 4 бежевых стартовых кружков на Беговом круге.

Разделите наградные жетоны по 6 категориям и положите их рядом с полем:



Длина гривы



Рост



Высота прыжка



Вес



Бег



Забота

Перемешайте карточки лошадок и раздайте каждому игроку по 7 карточек лицом вниз.

Игроки берут доставшиеся им карточки и изучают их. Подглядывать в чужие карточки или показывать свои другим игрокам нельзя.

Оставшиеся в колоде карточки положите рядом с полем лицом вниз.

Каждый игрок берёт почётную доску и кладёт перед собой. Вы готовы к путешествию «Сквозь равнины и леса»!

### Начало игры

Первым ходит младший игрок. Он говорит:

*«Сквозь равнины и леса  
Мы бежим на край земной!  
Там увидим чудеса  
И направимся домой!»* –

и игра начинается.

Ход передаётся по часовой стрелке.

### Беговой круг

Игрок, чья очередь ходить, бросает один кубик и перемещает свою лошадку на выпавшее количество шагов. Каждый шаг перемещает лошадку на соседний кружок поля. Внутри Бегового круга лошадка может двигаться как по часовой стрелке, так и против неё. Решить, в какую сторону победит лошадка, игроку надо после броска кубика, но до начала движения фишки: разворачиваться, начав двигаться, нельзя. Выход с Бегового круга находится на поле с фиолетовой подковой 🐾: закончив свой ход на нём, игрок в следующий ход может вывести свою лошадку на Верховую тропу. Если лошадка игрока остановилась на зелёной подкове 🐾, то её можно немедленно переставить на фиолетовую подкову 🐾 и покинуть Беговой круг на следующий ход. На фиолетовой

подкове 🐾 Бегового круга могут находиться несколько фишек-лошадок одновременно.



### Верховая тропа

Фишка-лошадка стоит на фиолетовой подкове 🐾 и собирается выбежать за пределы Бегового круга на Верховую тропу. Игрок дожидается своего следующего хода и бросает оба кубика, после чего двигает фишку вперёд на столько шагов, сколько выпало на верхних гранях.

### Значимые поля

На Верховой тропе лошадки будут попадать на кружочки поля с различными значками. В зависимости от этого с лошадками будут происходить разные события.

### Зелёная подкова:

🐾 Фишка-лошадка остановилась на зелёной подкове. Игрок может сократить свой путь, если среди карточек в его руке окажется лошадка, которая соответствует необходимым условиям (они указаны на поле). Если такая карточка у игрока найдётся – он может сыграть эту карточку и перепрыгнуть своей фишкой-лошадкой на ближайшую фиолетовую подкову 🐾!

## Условия прохождения:

На Беговом круге никаких требований лошадкам игроков не предъявляется.



Если фишка-лошадка прискакала к тоннелю: проверьте категорию **рост**. Если среди карточек на руке у игрока найдётся лошадка ниже 130 сантиметров – он может воспользоваться тоннелем.



Если фишка-лошадка доскакала до моста: проверьте категорию **вес**. Если среди карточек на руке у игрока найдётся лошадка легче 250 килограммов – мост выдержит его фишку.



Если фишка-лошадка добежала до дороги: проверьте категорию **забота**. Если среди карточек на руке у игрока найдётся лошадка, чей уровень заботы о седоке равен 7 (или больше) – можно пробежать короткой дорогой до фиолетовой подковы.

Чтобы выполнить условия прохождения, игрок выкладывает карточку с нужной лошадкой в центр поля на всеобщее обозрение. Сыгранная карточка уходит в сброс. Добирать карточки из колоды в этом случае не нужно. У игрока на руках останется меньше карточек.

## Как выиграть наградной жетон

На отмеченных соответствующими символами кружочках можно выиграть наградные жетоны по категориям: **длина гривы, рост, высота прыжка, вес, бег, забота**.



Для того, чтобы выиграть наградной жетон, игрокам пригодятся карточки лошадок. Когда чья-то фишка-лошадка останавливается на кружочке с одним из символов категорий путешествие «Сквозь равнины и леса» приостанавливается и начинается

## Соревнование игроков

Игрокам нужно изучить свои карточки лошадок и выбрать только одну – лучшую в данной категории. Выбранную карточку игрок выкладывает перед собой лицом вниз. Поочерёдно, начиная с игрока, чья фишка остановилась на кружочке с символом, игроки переворачивают свои карточки и озвучивают значение категории.

*Джокер выигрывает автоматически.*

Если никто не сыграл джокера, то игрок, сыгравший лучшую карточку лошадки, получает наградной жетон разыгрываемой категории и кладёт на свою доску почёта. Лучшей считается карточка с самым высоким значением разыгрываемой категории.

Если у двух (или более) игроков совпали наибольшие значения карточек – соревнование продолжится. Изменится категория наградного жетона, за который борются игроки, у которых совпали наилучшие значения карточек.

Вам понадобятся 6 жетонов категорий. Уберите жетон, цвет которого совпадает с цветом категории, за которую вы соревновались. Переверните цветной стороной вниз и перемешайте остальные жетоны категорий. Теперь переверните один из них (пусть это сделает игрок, чья фишка-лошадка ходила последней). Цвет жетона покажет новую категорию, в которой игроки продолжают соревнование и получают наградной жетон.

Если несколько игроков сыграли джокера, то они продолжают соревнование в этой же катего-

рии между собой. Игрокам, сыгравшим джокера, нужно добрать карточку из колоды, а потом выбрать и положить перед собой лицом вниз карточку наилучшей лошадки из имеющихся у них на руках.

Сыгранные карточки уходят в сброс.

Все игроки добирают недостающие карточки из колоды (на руках должно оказаться по 7 штук).

### Турнирная лента



Если фишка-лошадка игрока остановилась на значке турнирной ленты – игрок ждёт соревнование в случайной категории. Возьмите 6 жетонов категорий. Переверните цветной стороной вниз и перемешайте. Игрок, чья фишка-лошадка остановилась на наградной ленте, выбирает один из жетонов категорий и переворачивает его. Его цвет укажет категорию, за наградной жетон которой будут соревноваться игроки. Если у игрока уже есть жетон в выпавшей категории, он может рискнуть и выбрать другой жетон (открытый, но не понравившийся жетон уберите в коробку). Всего есть 3 попытки.

Если и после 3 попыток удача не улыбнулась игроку – он может попробовать завоевать дополнительный жетон в уже «занятой» у него категории.

### Сердечко



Игрок берёт любой неразыгранный наградной жетон и дарит ДРУГОМУ игроку.

### Флажок



Игрок может поменять один из имеющихся у него жетонов на любой из ещё неразыгранных. Если у игрока нет ни одного жетона – ничего не происходит.

### Оранжевый цветок



Если фишка-лошадка игрока остановилась на кружочке с одним цветком – сделайте 1 шаг назад. Если в кружочке нарисованы 2 цветка – отступите на 2 шага. Если цветков 3 – то на 3 шага.

Отступая, лошадка оказалась на поле со значком? Незамедлительно действуйте!

### Жёлтый цветок



Лошадка игрока съела невкусную траву и хочет вернуться в конюшню. Вернитесь на 14 шагов назад.

### Змея



Лошадка испугалась змеи и убежала на 14 шагов назад.

### Автодорожный конус



Лошадка нервничает, когда видит автомобильные пробки! Вернитесь на 14 кружочков назад и успокойте её.

Если ваша фишка-лошадка должна остановиться на кружочке, уже занятом другой лошадкой, то лошадка другого игрока отступает на 7 шагов назад. Если при этом чужая лошадка попадёт на значимое поле – ничего не произойдёт.

Если фишка-лошадка достигла финишной черты, но игрок не собрал 6 наградных жетонов в разных категориях, то поступите так:

- возьмите жетоны категорий, положите их цветной стороной вниз и перемешайте;
- игрок переворачивает любой из жетонов категорий и, если цвет жетона показывает незаполненную на его почётной доске категорию, то игрок может взять наградной жетон этой категории из неразыгранных.

У игрока есть 3 попытки. Если и после этих 3 попыток игроку не повезло собрать все наградные жетоны – он вновь возвращается на начало Верховой тропы, однако теперь ему не нужно полностью проходить её. Как только он соберёт все недостающие жетоны, то станет победителем (если только ещё кто-то из игроков за это время не

перейдёт финишную черту с полным комплектом наградных жетонов во всех категориях). Побеждает игрок, который первым пересечёт финишную черту с полным комплектом наградных жетонов.

Победителю игры все аплодируют и вручают кубок.



5+



2-4



20 мин.

## «Радостный день рождения»



### Цель игры

Для игры вам понадобятся: обратная сторона поля (с квадратными дорожками), обратная сторона наградных жетонов (с турнирными лентами), все карточки лошадок, фишки-лошадки, почётные доски, один кубик и жетоны категорий. Ещё нужен торт! Второй кубик и кубок спрячьте в коробку.

В данной игре важен только возраст лошадок – он указан на карточках в левом нижнем углу на значке торта.

Счастливчик, самый старший конь в конюшне, пригласил всех друзей на день рождения. Множество лошадей со всего мира собрались к нему на праздник. Кто успеет первым отведать торт и собрать 6 турнирных лент на праздничных конкурсах, тот и победит.

## Подготовка к игре

Положите игровое поле и кубик на стол так, чтобы всем было удобно. Жетоны турнирных лент положите рядом с игровым полем.

Броском кубика определите первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.



В порядке очерёдности игроки выбирают фишки лошадок и ставят их на стартовые позиции на поле.

Почётные доски игроки кладут рядом с собой.

Перемешайте карточки лошадок и раздайте игрокам поровну. Лишние карточки верните в коробку. Сложите свои карточки в стопку и положите перед собой лицом вниз.

*Внимание:* нельзя менять порядок карточек в течение игры.

Вставьте жетон торта в держатель (для кубка и торта держатель один) и поставьте его в центр поля.

Счастливчик заждался! Вперёд!

## Игра

Первым ходит игрок, у которого на кубике выпало самое большое число.

В свой ход надо бросить кубик и передвинуть фишку-лошадку по стрелке на столько клеток, сколько выпало на кубике.

Если фишка-лошадка закончила свой ход на клетке с картинкой – произойдёт следующее:

### Торт



Настало время карточек. Лошадки спорят между собой о возрасте. Игроки берут верхнюю карточку из своих стопок, но не открывают их. Игрок, чья фишка-лошадка остановилась на клетке с тортом, решает, победит стар-

шая или младшая лошадка. Игроки поочередно переворачивают карточки и называют возраст лошадок. Если у кого-то выпал джокер – он выигрывает. Если джокера нет, то побеждает старшая (или младшая лошадка) – как сказал игрок, чья фишка остановилась на клетке с тортом. Победитель получает турнирную ленту и кладёт на свою доску почёта. Если две или более лошадок оказались ровесницами или выпало несколько джокеров – игрокам этих карточек нужно взять следующие карточки из колоды и сравнить уже их.

Сыгранные карточки уходят в сброс. Если у кого-то из игроков осталось по 3 карточки или меньше – перетасуйте сброс и раздайте игрокам заново.

### Сердечко



Возьмите турнирную ленту и подарите другому игроку.

### Оранжевый цветок



Если фишка остановилась на клетке с оранжевым цветком – отступите на шаг назад. Если цветков 2 – отступите на 2 шага. Если при этом вы попали на поле с картинкой – выполняйте действия, которые предусмотрены этой картинкой.

### Жёлтый цветок



Лошадка съела ядовитый цветок. Отступите на клетку с жёлтым цветком на более удалённой от центра дорожке. Если вы находитесь на внешней дорожке – ничего не происходит.



### Зелёная подкова



Короткий путь! Передвиньте фишку-лошадку на ближайшую фиолетовую подкову.

### Флажок



Вы можете поменять одну из своих турнирных лент на одну из неразыгранных. Если у вас нет ни одной ленты или вы не желаете их менять – ничего не происходит.

### Турнирная лента



Переверните жетоны категорий цветной стороной вниз и перемешайте. Выберите один и переверните. Возьмите турнирную ленту соответствующего цвета и положите на свою почётную доску.

Если ваша лошадка бежит в среднем или внешнем круге и её ход закончился на поле, занятом чужой лошадкой, то переставьте чужую лошадку на любую свободную клетку внешнего круга. Клетка должна быть без картинки.

### Примечание

Если фишка-лошадка находится во внутреннем круге – другие игроки не могут переместить её в средний или внешний круг.

### Конец игры

Игрок, первым собравший 6 турнирных лент и первым добежавший до зелёного кружка с тортом, побеждает и получает именной торт.

### Примечание

Чтобы хорошо отметить день рождения Счастливого, вам необходимо собрать 6 разных турнирных лент и бросить на кубике точное число шагов, для того чтобы дойти до торта. Остановившись, не пройдя всех шагов, выпавших на кубике, нельзя.



Автор игры Эйма Рэнторф Яспер  
Фотограф: Эйма Рэнторф Яспер  
Художники: Юффе Дэниэлсен, Торе Полсен  
Дизайн HUCH! & friends

© 2013 HUCH! & friends  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

