

## Правила настольной игры «Вершки и корешки» (Mausgetrixt)

Автор игры: Карин Хетлинг (Karin Hetling)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 5 лет

### Кто защитит ценные цветные овощи от прожорливых мышек?

В ухоженном саду трудолюбивые козочки выращивают редкие овощи, которые ценятся по всей стране своими красивыми разноцветными корешками. Но вот беда! Наглые мышки подкапывают грядки и объедают цветные корни. Козочки пытаются поймать мышек, отчаянно бляя: «Какой корешок грызут мышки на этот раз?» Но куда там! Мышки быстро обглаживают корни, а козочки лишь бегают по грядкам, мешая друг другу. Какая досада! Цветных корешков становится все меньше.

Но козочек не так легко провести, и они начинают ловить мышек. Вооружившись кубиком, приносящим удачу, терпением и хорошей памятью, они один за другим спасают цветные корешки. Вскоре мышки приходят в ярость, и борьба за овощи разгорается не на шутку. Успеют ли жадные мышки выиграть или козочки их всех поймают?

### Компоненты игры

- 21 пучок ботвы с магнитиком
- 18 цветных корешков с магнитиками
- 3 мышки с магнитиками (синяя, розовая и жёлтая)
  - 1 объёмный сад
  - 6 разделителей грядок
  - 21 жетон раскопанной грядки
  - 1 кубик

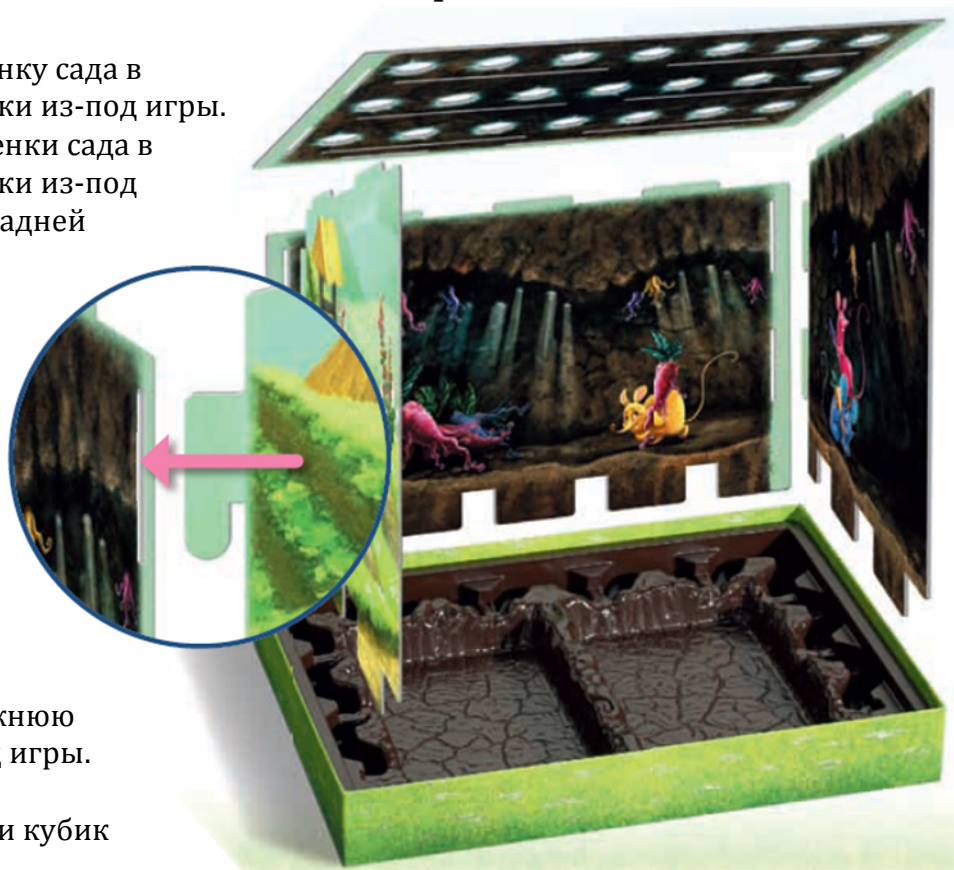


## Перед первой игрой

Аккуратно выдавите жетоны раскопанных грядок, разделители грядок и 4 части сада из картонных листов.

### Подготовка к игре

- Вставьте заднюю стенку сада в нижнюю часть коробки из-под игры.
- Вставьте боковые стенки сада в нижнюю часть коробки из-под игры, соединив их с задней стенкой.
- Прикрепите верхнюю часть сада к задней и боковым стенкам.
- Поместите пучки ботвы в грядки.
- Вставьте разделители грядок между грядками.
- Положите цветные корни и мышек в нижнюю часть коробки из-под игры.
- Поместите жетоны раскопанных грядок и кубик рядом с коробкой.



### Цель игры

Один участник играет за мышек, обгладывающих цветные корешки овощей прямо под грядками и пытающихся спастись от козочек. Все остальные участники играют за козочек, старающихся поймать трёх мышек и по возможности уберечь от них цветные корешки.

**Козочки выигрывают**, если успевают поймать 3-х мышек до того, как те съели все корешки, или если им удаётся спасти 9 цветных корешков.

**Мышки выигрывают**, если под грядками не осталось ни одного корешка и хотя бы 1 мышка ещё не поймана козочками.

### Ход игры

#### Игроки распределяют роли

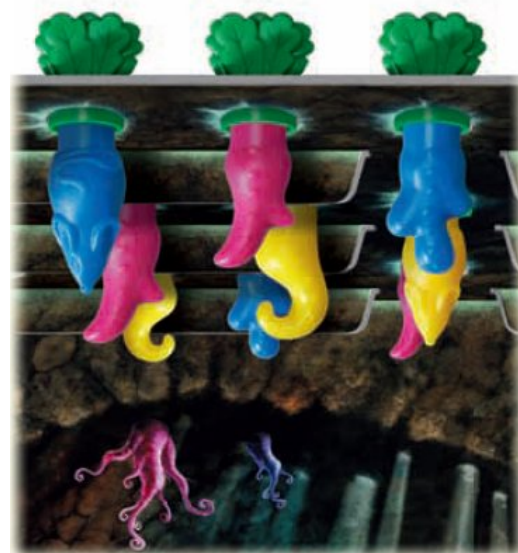
Кто хочет сыграть за мышек? Пусть этот игрок сядет с «открытой» стороны сада. Все свои действия он будет совершать «под землёй».

Остальные игроки рассаживаются с другой стороны сада, они играют «на поверхности» и не видят, что происходит под грядками.

Участник, играющий за мышек, прикрепляет цветные корешки и мышек к свисающим из грядок пучкам ботвы. Сделать это нетрудно – во всех фигурках имеются специальные магнитики.

### Бросок кубика

Только козочки могут бросать кубик. Все участники, играющие за козочек, играют в одной команде и кидают кубик по очереди. В самый первый раз кубик бросает самый младший участник, затем кубик передаётся следующему игроку. Результат кубика определяет текущее действие.



Можно спасти синий корешок или поймать синюю мышку.



Можно спасти розовый корешок или поймать розовую мышку.



Можно спасти жёлтый корешок или поймать жёлтую мышку.



Можно спасти любой корешок или поймать любую мышку.

***Пример.** На кубике выпал синий цвет. Участник, играющий за козочку, осторожно тянет за пучок ботвы и вытаскивает овощ. Если он синий, игрок оставляет его себе. Если он розовый или жёлтый – возвращает обратно. Если игрок вытаскивает синюю мышку, то также оставляет её себе – мышка считается пойманной. Если на пучке ботвы оказывается розовая или жёлтая мышка, она возвращается обратно на грядку. Хорошенько запомните, где она прячется!*

*Ход передаётся следующему игроку.*



Ход получает участник, играющий за мышек. Игрок, бросавший кубик, передаёт его следующему игроку. Участник, играющий за мышей, тайно «съедает» один цветной корешок. Для этого он тянет его вниз, пока тот не отсоединится от пучка ботвы.

**Важное замечание.** Игрок может обмануть соперников, перебирая пальцами несколько корешков, пока будет отсоединять один выбранный корешок от ботвы. Так игроки-козочки не смогут догадаться, какой именно корешок съели мышки, ведь всё, что им будет видно, это как колышутся несколько пучков ботвы. Отсоединённый корешок помещается в нижнюю часть коробки из-под игры, а его ботва остаётся на грядке.

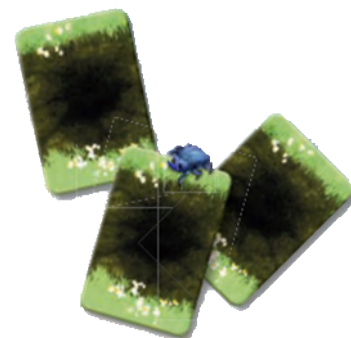
**Внимание!** Само собой, участник, играющий за мышек, не может убрать в коробку мышку! Мышек ловят только козочки. Если участник, играющий за мышей, убирает мышку, он, тем самым, подыгрывает козочкам.



## Раскопанные грядки

Участник, играющий за мышек, должен следить, чтобы противники не заглядывали «под землю» через дырки на грядках. Поэтому на каждую появляющуюся дыру он тут же выкладывает жетон раскопанной грядки. Если участник, играющий за козочку, после броска кубика вытягивает лишь пучок ботвы, то возвращает его обратно на грядку.

***Замечание.** Игрокам-козочкам полезно помнить, где на грядках размещаются пучки ботвы без корешков. Это сокращает область поиска цветных корешков и мышек.*



## Последняя мышка в игре

Если у участника, играющего за мышей, осталась последняя мышка, он может переместить её под любой пустой пучок ботвы. Он может делать это всякий раз, когда «съедает» корешок. Перемещая мышку, он по-прежнему может обманывать соперников, перебирая пальцами свисающие корешки.

## Конец игры

**Мышки выигрывают**, если под пучками ботвы не осталось ни одного цветного корешка. В этом случае участник, играющий за мышек, поворачивает сад открытой стороной к противникам, чтобы они могли убедиться, что их урожай уничтожен.

**Козочки выигрывают**, если поймали всех 3-х мышек или если собрали 9 цветных корешков (даже если под грядками сада не осталось ни одного корешка).

В следующей партии за мышек может играть уже кто-то другой.

