

Обратите внимание:
мелкий шрифт.

Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

4+

2
4

10
МИН.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

САДОВЫЕ ГОНКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый год в самом сердце большого сада, где зреют сочные морковки, румяные яблоки и сладкие ягоды, звери устраивают пир! Вот только бдительный садовник совсем не рад незванным гостям и уже поджидает их, спрятавшись в кустах.

Только животные приступили к угощению, как раздался грозный крик: «А ну-ка, прочь с моих грядок!» Ой-ой-ой! Теперь нужно быстрее уносить лапки — иначе быть беде!

Кто же окажется самым проворным и успеет удрать от садовника?



КОМПОНЕНТЫ

4 фишки животных



4 тайла животных



7 двусторонних тайлов сада



Сторона
без эффекта

Сторона
с эффектом

1 двусторонний стартовый тайл

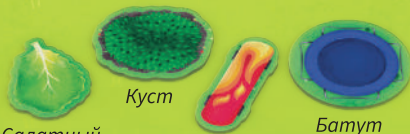


Сторона
без эффекта

Сторона
с эффектом

4 жетона предметов

(используются в варианте для игроков постарше)



Салатный
лист

Куст

Скейтборд

Батут

Компоненты могут отличаться от изображённых.

1 тайл калитки



2 кубика



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Доведите своё любимое животное до садовой калитки быстрее других!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите **стартовый тайл** в центр стола стороной **без эффекта** вверх.
- 2 Перемешайте и в случайном порядке выложите **7 тайлов сада** в ряд от стартового тайла (также стороной **без эффекта** вверх).
- 3 К концу ряда присоедините **тайл калитки**, завершив таким образом сад.
- 4 Поставьте **4 фишки животных** на стартовый тайл.
- 5 Каждый игрок вытягивает **один из тайлов животных**, чтобы определить своё любимое животное в этой партии. Игроки кладут свои тайлы перед собой. Лишние тайлы уберите обратно в коробку.
- 6 Положите **2 кубика** поблизости.



Пример подготовки к игре с 3 участниками



Примечание: вне зависимости от количества игроков в побеге из сада участвуют все 4 фишки животных, поэтому возможно и такое, что одно или сразу два животных не принадлежат ни одному из игроков.



ХОД ИГРЫ

Игрок, который последним ел салат, ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход бросьте оба кубика (🎲, 🎲) и примените эффект одного из них. Таким образом, в свой ход вы будете передвигать не только своё любимое животное, но и других.

Описание эффектов кубиков



**Передвиньте указанное животное
на 1 тайл вперёд.**



**Передвиньте одно из двух
указанных животных
на 1 тайл вперёд.**



**Примените эффект
красного кубика.**



Передвиньте любое животное на 1 тайл назад.

Используйте этот эффект, чтобы отбросить назад конкурентов!

(Фишку животного на стартовом тайле передвинуть назад нельзя.)



Примечание: на одном тайле сада могут одновременно находиться сразу несколько фишек животных.



Пример: сейчас ход Алисы. Она бросает кубики и решает применить эффект красного кубика, который позволяет передвинуть её любимое животное — черепаху — на 1 тайл вперёд. Ёжик, животное её соперника, выпавшее на жёлтом кубике, остаётся на своём месте.



Спасайся кто может! Продолжайте передавать ход и постарайтесь оторваться от соперников, продвигая своё любимое животное вперёд, а животных-конкурентов — назад! Пока не настанет...

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только одно из животных перемещается с последнего тайла сада на **тайл калитки**.

Игрок, который в начале игры вытянул тайл этого животного, побеждает! Фух, повезло так повезло!

Если никто из игроков не вытянул это животное, побеждает игра.



ВАРИАНТ ДЛЯ ИГРОКОВ ПОСТАРШЕ

(Рекомендован для детей от 6 лет.)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по базовым правилам со следующими изменениями:

🦋 Перемешайте и в случайном порядке выложите **6 из 7 тайлов сада** в ряд от стартового тайла (стороной **без эффекта** вверх). Не смотрите эффекты на их обратной стороне! Оставшийся тайл уберите в коробку, также не глядя на его сторону с эффектом.

🦋 Положите поблизости **4 жетона предметов**: салатный лист, куст, скейтборд и батут.

ХОД ИГРЫ



Игра проходит так же, но вводится новое правило:

Когда игрок передвигает вперёд фишку животного, находящуюся позади всех остальных в саду, он переворачивает тайл, с которого животное передвинулось, и применяет эффект этого тайла.



Эффекты тайлов сада



Передвиньте одно из двух указанных животных **на 1 тайл вперёд**.



Бросьте **красный кубик** и примените его эффект.



Бросьте **жёлтый кубик** и примените его эффект. Если на кубике выпал , то ничего не происходит.



Поместите **салатный лист** на любой тайл сада на ваш выбор. Животное, которое следующим передвинется на этот тайл, съест салатный лист (поместите фишку на салатный лист).

А с полным желудком бежать тяжело! Поэтому в следующий раз, когда это животное нужно будет передвинуть вперёд или назад, оно останется на своём месте. После этого сбросьте салатный лист и продолжайте передвигать животное, как обычно.



Поместите **куст** на ваш тайл животного: теперь вы можете один раз за игру в свой ход перебросить кубики. После использования сбросьте куст.



Поместите **батут** на ближний к калитке тайл сада, где есть хотя бы одна фишка животного. Теперь каждое животное, которое попадает на этот тайл, сразу же передвигается на 1 дополнительный тайл вперёд.

Примечания:

- ▶ Если фишка животного попадает на тайл с батутом в результате передвижения назад, она не перемещается на 1 дополнительный тайл назад.
- ▶ Если вам необходимо перевернуть тайл, на котором находится батут, сбросьте батут.



Поместите **скейтборд** под животное, которое только что передвинулось с этого тайла вперёд. До конца игры это животное будет передвигаться сразу на 2 тайла вперёд вместо 1.

Примечания:

- ▶ Эффект батута не применяется к животному на скейтборде.
- ▶ Назад животное на скейтборде всегда передвигается на 1 тайл, а не на 2.
- ▶ Если животное на скейтборде проезжает тайл с салатным листом и на этом тайле нет другого животного, оно немедленно останавливается на этом тайле (поместите фишку вместе со скейтбордом на салатный лист). В следующий раз, когда это животное должно будет передвинуться, сбросьте салатный лист — животное при этом не передвигается. А уже со следующего раза продолжайте передвигать животное и применять к нему эффект скейтборда, как обычно.



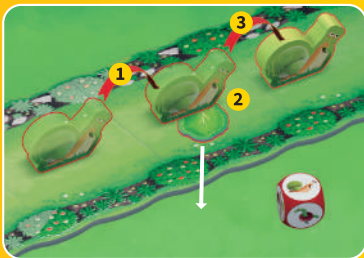
Примечание: каждый эффект тайла применяется лишь один раз. За один ход возможно перевернуть сразу несколько тайлов. В таком случае эффекты применяются по порядку от начала сада до его конца.

Примеры применения эффектов

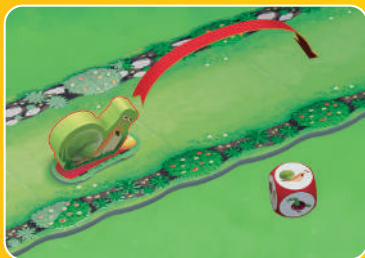


Пример: ① Никита в свой ход бросает кубики. Его любимое животное — гусеница, однако он может передвинуть вперёд только черепаху или ёжика. Он решает продвинуть вперёд черепаху, животное Алисы, которое находится дальше

всех в саду. Никита переворачивает тайл, на котором черепаха стояла до передвижения. ② Повезло! Эффект этого тайла указывает продвинуть вперёд на 1 тайл черепаху или гусеницу. Конечно же, Никита выбирает гусеницу и, продвинув её на 1 тайл вперёд, равняется с ёжиком.



Пример: ① Маша передвигает улитку, своё любимое животное, на 1 тайл вперёд. Увы, на этом тайле лежит салатный лист. ② Улитка объелась и в следующий раз пропускает своё передвижение. После этого салатный лист сбрасывается. ③ На третий раз улитка продолжит передвижение, как обычно.



Пример: Маша вновь передвигает вперёд свою улитку, стоящую позади всех в саду. Она переворачивает тайл, который улитка только что покинула. Ура, это скейтборд! Теперь улитка прокатится с ветерком: каждый раз, когда кто-либо должен будет передвинуть её на 1 тайл вперёд, она будет сразу же проезжать ещё на 1 дополнительный

тайл и получит возможность нагнать остальных.



Пример: эффект только что перевёрнутого тайла указывает положить батут на ближний к калитке тайл сада, где находится хотя бы одно животное. Получается, что это самый последний тайл сада — там стоит черепаха Алисы, которая уже вот-вот дойдёт до финиша! Никита вырывает у неё победу, ведь в свой ход ему повезло передвинуть свою гусеницу

на тайл с батутом, а затем сразу же переместиться на тайл калитки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в базовом режиме, побеждает игрок, чьё любимое животное первым достигло **тайла калитки**. Если первым до калитки добралось животное, которое не принадлежит никому, побеждает игра.

Авторы игры: Жонатан Фавр-Годаль, Корентен Лебра
Иллюстратор: Ваутер Пасман
Арт-директор: Анастасия Дурова
Руководитель редакции: Анастасия Губанова

Редактор: Маргарита Наташина
Корректор: Полина Басалаева
Дизайнер: Артур Бурлаков
Технолог: Алёна Александрова



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



Издано по лицензии Gigamic Sarl.
 © 2025. Все права защищены.

