



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# Сырный Край

4+

2-4  
ИГР  
2-4

20-30  
МИНУТ



ПРАВИЛА  
ИГРЫ

Автор игры: Манфред Людвиг

Иллюстраторы: Барбара Кинцебах, Манфред Людвиг, Анна Пецке

## Компоненты

- 1 игровое поле
- 1 фигурка кошки
- 18 фигурок мышат (5 синих, 5 красных, 4 зелёных и 4 жёлтых)
- 20 кусочков сыра (по 4 каждого из размеров: 1, 2, 3, 4 дольки и целые головки)
- 1 деревянный кубик
- Правила игры

Мышата покидают свою уютную нору, чтобы отправиться в путь. Их цель — Сырный край, место, полное вкуснейшего сыра всех возможных сортов. Но вот беда: голодная кошка напала на их след. Смогут ли мышата уйти от погони целыми и невредимыми и ухватить свой кусочек сыра?

## Обзор



## Подготовка к игре



1. Положите игровое поле и деревянный кубик в центр стола.
2. При игре втроём или вчетвером каждый игрок берёт 4 фигурки мышат выбранного им цвета и помещает их в мышиную нору (в центре игрового поля). При игре вдвоём игроки берут по 5 фигурок мышат (красного или синего цвета).
3. Разложите все кусочки сыра, разделённые на 1, 2, 3 или 4 дольки, по норам друзей в углах игрового поля в зависимости от их размера (обратите внимание на иллюстрации на игровом поле). Целые головки сыра положите в Сырный край (в центре поля по соседству с мышиной норой).
4. Поставьте фигурку кошки на символ кошки с цифрой, соответствующей количеству игроков (при игре вдвоём — на символ кошки с цифрой 2, при игре втроём — на символ кошки с цифрой 3, при игре вчетвером — на символ кошки с цифрой 4).

## Цель игры

**Собрать больше всех долек сыра.**

## Ход игры

Ход передаётся по часовой стрелке.  
Самый юный игрок бросает кубик и начинает игру.



### На кубике выпало число?

Один из ваших мышат может покинуть мышиную нору. Передвиньте одного из своих мышат по направлению красной стрелки на количество клеток, выпавшее на кубике. Вы можете передвинуть только одного мышонка за ход.

**Примечание:** постарайтесь вывести как можно больше мышат из норы — как только кошка дойдёт до входа в мышиную нору, все мышата, которые всё ещё находятся внутри, уже не смогут участвовать в гонке и их надо будет убрать из игры.

На одной и той же клетке может одновременно находиться **не более 4 мышат**. Если ваш мышонок заканчивает своё передвижение на клетке, на которой уже есть 4 других мышонка, передвиньте своего мышонка на предыдущую клетку (если ему и там нет места, передвиньте его ещё на 1 клетку назад и т. д.).

### На кубике выпала кошка?

Сначала передвиньте одного из ваших мышат на 1 клетку вперёд, затем передвиньте кошку на 1 клетку вперёд. Ход переходит к следующему игроку.

Мышата продолжают один за другим передвигаться по кругу, пока не достигнут Сырного края. Кошка начинает своё передвижение дальше на дорожке, но делает **два круга** по игровому полю. В первый круг она всегда передвигается на 1 клетку вперёд по внутренней части круга каждый раз, когда на кубике выпадает изображение кошки. Во второй раз кошка передвигается по внешнему кругу (на поле отмечен стрелкой) и передвигается на 2 клетки вперёд каждый раз, когда на кубике выпадает изображение кошки.





### Помогите! Кошка близко!

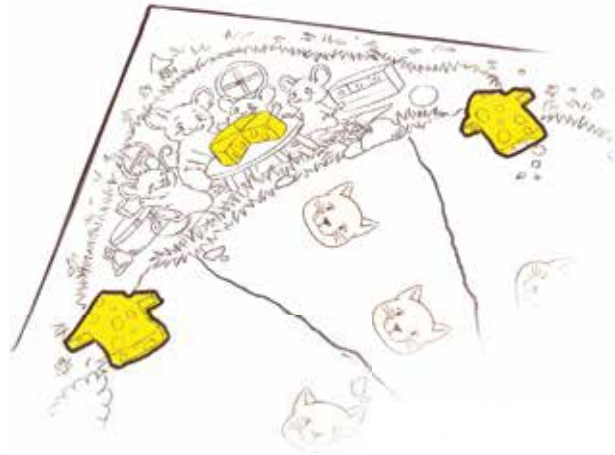
Если вы заметили, что кошка приближается к вашему мышонку, скорее уведите его дальше по дорожке.

Как только они окажутся на одной клетке или кошка обгонит мышат (пройдёт по клетке с ними), она их поймает, и вам придётся убрать этих мышат из игры.

**Подсказка:** хотя мышата и могут обогнать кошку, постарайтесь держать своих мышат позади неё в начале игры.

### Спрячьтесь у друзей!

Вы можете спасти ваших мышат до того, как кошка их догонит. Вам просто нужно вовремя добраться до одной из нор ваших друзей. Норы друзей расположены в углах игрового поля и попасть в них можно только через **клетки с сырными стрелочками**. Норы считаются клеткой поля, поэтому выпавших на кубике шагов должно быть достаточно, чтобы дойти до норы, а не только до клетки со стрелкой. Если у мышонка в норе остались ещё шаги, они сгорают. Если ваш мышонок благополучно добирается до норы, для него игра заканчивается. Чтобы успокоиться после погони, он получает от своих друзей **кусочек сыра**. **Чем ближе** норы друзей к Сырному краю, **тем больше** кусочки сыра, которые получает укрывшийся в норе мышонок. Если в норе закончились кусочки сыра к тому времени, как мышонок скрылся в ней, то ему не повезло и он ничего не получает. Мышата передвигаются только по часовой стрелке, поэтому, если вы прошли мимо норы друзей, вы уже не можете вернуться.





### У игрока не осталось мышат

Если вы потеряли всех своих мышат или все они уже добрались до Сырного края или попрятались в норах друзей, вы продолжаете бросать кубик в свой ход, пока на дорожке не останется ни одного мышонка. Если на кубике выпадает изображение кошки, передвиньте кошку вперёд. Если на кубике выпадает число, ваш ход на этом завершается и переходит к следующему игроку.

### Сырный край

Мышата, добравшиеся до Сырного края, в награду получают **целую головку сыра**



### Конец игры

На дорожке больше не осталось мышат? Тогда игра завершается, и игроки подсчитывают, сколько долек сыра они собрали. Игрок, чья команда мышат собрала больше всех долек, объявляется победителем.



Pegasus Spiele



© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de).

Все права защищены. Перепечатка и издание иллюстраций, правил и компонентов игры без разрешения владельца лицензии запрещена.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!