



7-99 лет



2-4 игрока



30 минут

В комплекте: 1 игровое поле, 40 жетонов «морской еж» (20 желтых, 20 красных), 4 фишки игроков.

Принцип игры. Ловить морских ежей не так-то просто! Они очень колючие. Чтобы собрать морских ежей, не поранившись, перемещайте их и составляйте квадраты по правилам.

Цель игры — заработать как можно больше жетонов «морской еж».

Подготовка к игре. Положите игровое поле в центре между игроками. Жетоны «морской еж» выложите рядом двумя стопками по цвету. Это банк. Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее перед собой.

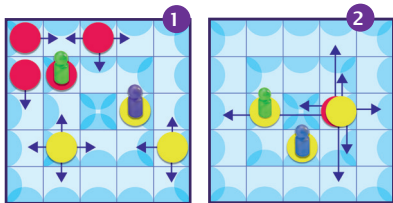
Ход игры. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Во время своего хода каждый игрок выполняет следующие действия:

- 1• Факультативно:** он может переместить один жетон «морской еж», лежащий на поле.
- 2• Обязательно:**
 - он либо берет из банка жетон «морской еж» любого цвета и выкладывает его на поле;
 - либо перемещает жетон «морской еж», уже лежащий на поле.
- 3• Обязательно:** он перемещает свою фишку на жетон «морской еж», лежащий на поле.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Перемещение жетона «морской еж». Жетон можно перемещать, если на нём нет фишки:

- Если жетон лежит один, его можно переместить на соседнюю пустую клетку по горизонтали или по вертикали (*рис. 1*).
- Если это верхний жетон из пары, его можно переместить на любую свободную клетку по горизонтали или по вертикали. На пути перемещения может находиться другой жетон (*рис. 2*).



Примеры возможных перемещений для синего игрока.

Добавление жетона. Игрок берет в банке жетон любого цвета и выкладывает его:

- на пустую клетку игрового поля;
- поверх другого жетона «морской еж», уже лежащего на поле, чтобы получилась пара жетонов.

Внимание! Жетон нельзя выкладывать:

- на жетон, уже занятый фишкой (включая собственную фишку);
- на пару жетонов;
- на жетон такого же цвета.

Примечание. Если игроки не добавляли или не убирали жетоны с поля в течение 3 полных раундов, следующий игрок должен добавить жетон.

Перемещение фишки. Игрок может перемещать свою фишку на любой жетон или пару жетонов на поле, если на них нет фишки другого игрока.

Как зарабатывать жетоны «морской еж». Если во время своего хода игрок выложил квадрат из жетонов «морской еж», он забирает жетоны квадрата.

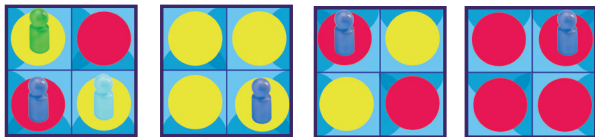
Квадрат — это 4 жетона или пары жетонов, образующие квадрат 2x2 клетки.

Цвет пары жетонов определяется по верхнему жетону.

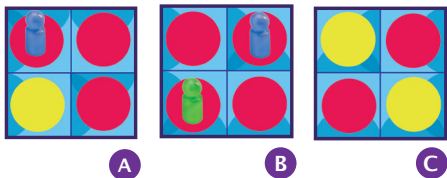
Правила составления квадратов:

- На диагоналях квадрата должны находиться жетоны одного цвета.
- Фишка игрока должна находиться на жетоне или паре жетонов из этого квадрата.
- На диагонали квадрата, на которой стоит фишка игрока, не должно быть других фишек.

Примеры верно составленных квадратов для синей фишки:



Примеры неверно составленных квадратов для синей фишки:



- A** На одной из диагоналей лежит красный и желтый жетон.
- B** Зеленая фишка стоит на диагонали синей фишки.
- C** Синяя фишка не стоит на одном из жетонов квадрата.

Если игрок верно составил квадрат, он получает все входящие в него жетоны (все жетоны пар, а также жетоны под его фишкой), кроме тех, на которых стоит фишка другого игрока.

Игрок кладет заработанные жетоны перед собой, и они больше не используются в игре.

Он забирает свою фишку, чтобы выставить ее на поле во время своего следующего хода.

Конец партии

Партия заканчивается, когда в банке не осталось жетонов «морской еж» любого из двух цветов

Каждый игрок подсчитывает свои заработанные жетоны. Побеждает тот, кто заработал их больше всех.

Авторы игры: Жан-Жак Дергазьян и Ален Риволле