



5+ 2-4 20+

# ОСЛИК ВЕЗИ!

Наполни корзинку  
ослика своими  
фруктами!



Комплект игры: Каркас мостика (три детали), 1 деревянный ослик, 1 пластмассовая вьючная корзинка, 55 карточек, 9 деталей мостика (+1 дополнительная деталь с надписью "EXTRA"), 4 фруктовые корзинки и 36 фруктов (9 яблок, 9 груш, 9 апельсинов, 9 слив).

## Подготовка к игре:

Постройте мостик внутри коробки от игры (см. рисунки 1, 2, 3). Перемешайте детали мостика и поместите их в стопку пустой стороной вверх. Каждый игрок берёт себе фруктовую корзинку и кладёт в неё соответствующий фрукт. Вьючную корзинку надевают на ослика, а ослика ставят перед мостиком (см. рисунок 4).

Карточки перемешивают и раздают в зависимости от количества игроков:

- 4 игрока – по 4 карточки
- 3 игрока – по 5 карточек
- 2 игрока – по 6 карточек

Остальные карточки кладут в стопку лицом вниз.

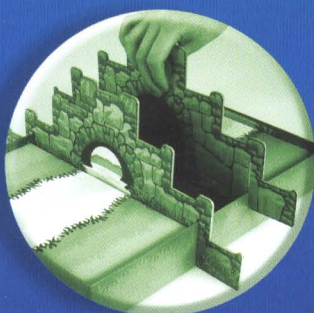


Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3



Рисунок 4

## Цель игры:

Ослик ушёл с фермы и отправился на рынок. Будучи очень упрямым он не послушался фермера и ушёл один, без фруктов, которые должен был везти на себе. Игроки стараются загрузить во вьючную корзинку как можно больше своих фруктов до того, как ослик перейдёт мостик и попадёт на рынок. Выигрывает тот игрок, чьих фруктов к концу игры в корзинке окажется больше всего!

## Как играть?

Начинает самый младший игрок. Игроки смотрят свои карточки и во время своего хода разыгрывают одну из них, помещая её на стол картинкой вверх (в стопку разыгранных карточек).

На каждом ходу Вы можете разыграть карточку, на которой изображён...



... Ваш собственный фрукт;

Положите изображённый фрукт во вьючную корзинку ослика.

... ступенька;

Возьмите верхнюю ступеньку из стопки деталей мостика и переверните. Поместите деталь в первое пустое гнездо мостика.



- Если на этой детали изображён фрукт, то Вы должны переместить ослика на неё! Игрок, фрукт которого изображён на ступеньке, кладёт в корзинку ослика один свой фрукт (независимо от того, чей ход).





Рисунок 5



Рисунок 6



Рисунок 7

- Если установленная ступенька сломана (см. рисунок 5), то ослик не может идти вперёд, пока один из игроков не разыграет другую карточку со ступенькой. Вместо того, чтобы взять новую деталь мостика, сломанную ступеньку переворачивают, и ослик переходит на эту ступеньку. Игрок, который «починил» мостик, может положить во вьючную корзинку ослика любой свой фрукт!

**ПОЖАЛУЙСТА, ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** первая и последняя ступеньки мостика ставятся на стол (см. рисунок 6).



... -1: заберите один фрукт другого игрока из вьючной корзинки ослика. С этой карточкой Вы можете помешать своим соперникам выиграть!

... счастливый ослик: Эта карточка заменяет любую карточку. Вы можете выбрать, хотите ли Вы положить свой фрукт во вьючную корзинку, забрать один из фруктов соперника, добавить новую ступеньку или починить сломанную.



Когда карточка разыграна, Ваш ход завершён, и Вы должны взять из колоды новую карточку. Право хода переходит к игроку слева от Вас.

## Дополнительные правила для карточек:

- Если у Вас есть карточка с фруктом соперника, Вы можете поменять ее на новую. При этом Ваш ход заканчивается. Игрок, чей фрукт изображён на карточке, не может положить свой фрукт во вьючную корзинку, так как не он разыграл карточку.

- Если карточки, которые у Вас на руках, бесполезны, Вы можете заменить их все. При этом Ваш ход заканчивается.
- Когда колода карточек заканчивается, стопку разыгранных карточек перемешивают и кладут на стол лицевой стороной вниз. Они становятся новой игровой колодой.

## Победа в игре

Игра заканчивается, когда ослик доходит до рынка, ступив на последнюю ступеньку мостика (см. рисунки 6 и 7). Выигрывает тот игрок, чьих фруктов во вьючной корзинке окажется больше всего!

В случае равного результата выигрывает тот игрок, у которого на руках больше карточек с фруктами. Если победителя нельзя определить и таким способом, то игра заканчивается с равным счётом, и выигрывают все!

