



HEDGEHOG ROLL™

A Fun & Fuzzy Racing Game

1-4 players 🍁 Ages 4+



CONTENTS



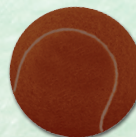
1 GAME BOARD



4 HEDGEHOG PAWNS
(in 4 different colors)



1 HEDGEHOG
FACE TOKEN



1 FUZZY BALL
(hedgehog)



18 FOREST GOODIES
(6x flowers, 6x leaves, 6x pine cones)



1 FOX PAWN



1 COOPERATIVE "FOX" BOARD

OVERVIEW

In this game you'll be helping your hedgehog reach its house by rolling a fuzzy ball and collecting forest goodies such as flowers, leaves, and pine cones. Choose the path wisely, master your dexterity skills, and toss in a teensy bit of luck in order to make it home as quickly as possible.

Before you *get the ball rolling*, decide which play style best suits your group:

COMPETITIVE PLAY

In the competitive game, your hedgehogs will race against each other! Your goal is to lead your hedgehog home by rolling the fuzzy ball and being the first one to reach the house!

COOPERATIVE PLAY

In the cooperative game, all players will help *one* hedgehog outrun the fox that's chasing it! Lead your hedgehog home to safety before the fox catches up!

SETUP

Note: If this is your first time playing, punch out all the forest goodie tokens along with the hedgehog face.

1. Unfold the main game board and place it in the middle of the playing area.
2. Place the hedgehog face on the fuzzy (hedgehog) ball.
3. Scatter the 18 forest goodies near the board, making sure that the white sides are face up.

COMPETITIVE

4. Each player chooses a hedgehog pawn and places it on the rolling hedgehog space in the top left corner of the game board. Put any remaining hedgehog pawns back in the box.



COOPERATIVE

4. Add the cooperative "Fox" game board to the main board.
5. Place the fox pawn on the fox space.
6. Choose 1 hedgehog pawn that you'll all lead home together! Place it on the rolling hedgehog space in the top left corner of the main board, and put the remaining hedgehog pawns back in the box.



HOW TO PLAY

Whoever woke up the latest today takes the fuzzy hedgehog ball and goes first. Play proceeds left.

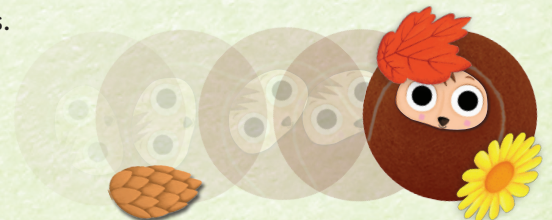
1. Roll the ball.

Roll the ball any way you like, with the goal of picking up some forest goodies.

Note: Once you've mastered the game, you can try some advanced ways of playing listed on the last page!

2. Collect tokens.

Collect all the forest goodies that either stuck to the ball or were flipped over by it (picture side up). Place them in front of you.

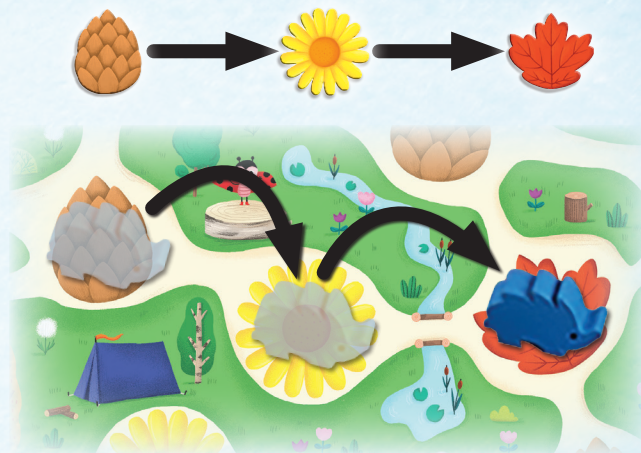


3. Move your hedgehog.

For each token you collected, you can move your hedgehog to an adjacent space on the board by spending a matching goodie.

Notes:

- You must always follow the path and cannot skip over any spaces.
- Hedgehogs may share the same space on the board.
- You may use some or all of your collected forest goodies, but each may only be used once, and you cannot save any leftover goodies for future turns.
- If you don't collect any forest goodies during a turn (or you don't have the goodie you need to move to an adjacent space) your hedgehog stays where it is.



MOVE THE FOX (COOPERATIVE MODE ONLY)

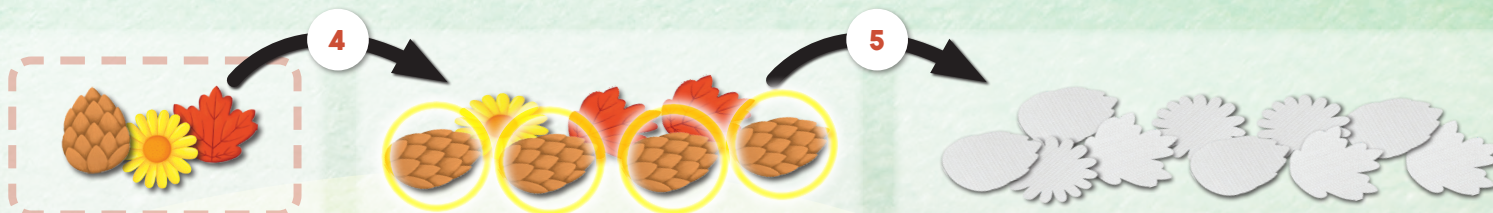
After moving the hedgehog, move the fox 2 spaces forward. (The fox always follows the hedgehog using the shortest path.)

4. Place goodies in the pile.

Place all collected forest goodies in a pile to the side of the board, picture side up.

5. Check the pile.

Does the face-up pile have 4 or more of the same kind of forest goodie? If so, return all of the face-up goodies back to the main pile with the white side up and shuffle them around.



ENDING THE GAME

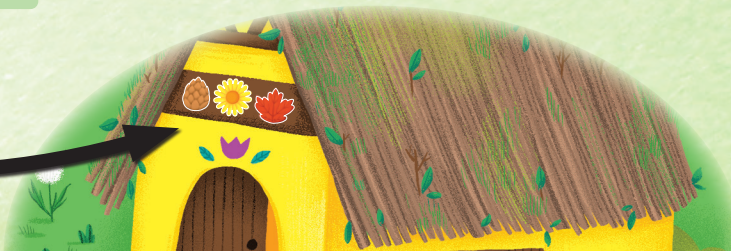
COMPETITIVE MODE

As soon as a hedgehog enters the house, each player who hasn't yet rolled the ball this round takes one last turn (so that everyone has had the same number of rolls throughout the game). All players who reached the house share in the victory!

COOPERATIVE MODE

If your hedgehog safely reaches the house, your team wins! Otherwise, if the fox catches the hedgehog first (lands on the same space as your hedgehog), you lose. Reset the game and try again!

Note: The hedgehog house requires 1 forest goodie to enter, but you can use any one of them.



MORE FUN

Already played a few times, and looking for a greater challenge? First, choose if you're a **Pro** or a **Star**. Now, before each roll, check which goodie your hedgehog is standing on and roll the ball according to the chart below:

PRO



WEAK HAND

Roll using your non-dominant hand.



ELBOW ON TABLE

The elbow of your rolling hand must touch the table.



NO THUMB

You cannot touch the ball with your thumb.

STAR



FLICK ROLL

Place the ball on the table and flick it.



CLOSED EYES

Put your hand on the ball and then close your eyes before rolling.



HIGH ROLL

Before rolling, drop the ball from at least 4 inches off the table.

Note: For your first roll, use your non-dominant hand.

SPEEDY FOX (COOPERATIVE MODE ONLY)

For an increased level of difficulty in cooperative mode, you can either start the fox pawn further down the path on the Fox board, or move the fox more spaces each turn. (**Hard mode:** move the fox pawn 3 spaces per turn, **Ultra Hard mode:** move the fox pawn 4 spaces per turn.)

WORD FROM GAMEWRIGHT

As summer turns to fall and hibernation lingers on the mind, who can forget about the most kindly and hard-working of our animal friends: the hedgehog. And although the hedgehog is a friend of many a forest animal, there's no pleasing everyone (especially if you're a fox). Game inventor Urtis Šulinskas playfully captures the essence of racing and chasing in this lighthearted game that serves as a fun reminder how quickly time can pass while you're having fun!

Game by: Urtis Šulinskas • Illustrations by: Mélanie Grandgirard

Under license from:



Lifestyle Boardgames Ltd.
Ulitsa 2-ya Filevskaya, dom 7, korp.6,
bld. III, room 6A, Moscow, Russia, 121096
mail@lifestyleltd.ru • lifestyle-boardgames.com



FOLLOW US!



fb.com/gamewright

@gamewright

youtube.com/gamewright



70 Bridge Street, Newton, MA 02458

617-924-6006 • jester@gamewright.com • gamewright.com

©2021 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.



ERIZOS ¡A RODAR!™

1-4 jugadores 🍁 Edades 4+



Un juego de carreras
divertido y erizado.

CONTENIDO



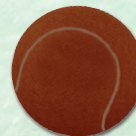
1 TABLERO DE JUEGO



4 PEONES DE ERIZO
(en 4 colores diferentes)



1 CARA
DE ERIZO



1 PELOTA ERIZADA
(erizo)



18 REGALOS DEL BOSQUE
(6 flores, 6 hojas, 6 piñas)



1 PEÓN DE ZORRO



1 TABLERO COOPERATIVO
DE "ZORRO"

VISIÓN GENERAL

En este juego, ayudarás a tu erizo a llegar a su casa haciendo rodar una pelota erizada y recolectando regalos del bosque como flores, hojas y piñas. Elige el camino sabiamente, domina tus habilidades de destreza y arroja un poco de suerte para llegar a casa lo más rápido posible.

Antes de rodar *la pelota rueda*, decide qué estilo de juego se adapta mejor a tu grupo:

JUEGO COMPETITIVO

En un juego competitivo, ¡sus erizos competirán entre sí! ¡Tu objetivo es llevar a tu erizo a casa haciendo rodar la pelota erizada y ser el primero en llegar a la casa!

JUEGO COOPERATIVO

En un juego cooperativo, todos los jugadores ayudarán a *un* erizo a correr más que el zorro que lo persigue. ¡Lleven a su erizo a casa a salvo antes de que el zorro lo alcance!

PREPARACIÓN

Nota: si es la primera vez que juegan, destroquela todas las fichas de regalos del bosque y la cara de erizo.

1. Despliega el tablero principal y colócalo en el medio del área de juego.
2. Coloca la cara de erizo en la pelota erizada (erizo).
3. Distribuye los 18 regalos del bosque cerca del tablero, asegurándote de que los lados blancos estén boca arriba.

COMPETITIVO

4. Cada jugador elige un peón de erizo y lo coloca en el espacio de erizo rodante en la esquina superior izquierda del tablero de juego. Vuelve a colocar los peones de erizo sobrantes en la caja.



COOPERATIVO

4. Agrega al tablero principal el tablero de juego cooperativo del "zorro".
5. Coloca el peón de zorro en la imagen del zorro.
6. ¡Eliján 1 peón de erizo que todos llevarán a casa juntos! Colóquenlo en el espacio del erizo rodante en la esquina superior izquierda del tablero principal y vuelvan a colocar los peones de erizo sobrantes en la caja.



CÓMO JUGAR

Quien se haya despertado último hoy toma la pelota erizada y va primero. El juego continúa a la izquierda.

1. Haz rodar la pelota.

Haz rodar la pelota como quieras, con el objetivo de recoger algunos regalos del bosque.

Nota: Una vez que domines el juego, puedes probar algunas formas avanzadas de jugar que se enumeran en la última página.

2. Recolecta fichas.

Recolecta todos los regalos del bosque que se pegaron a la pelota o que la pelota volteó (quedando con la imagen hacia arriba). Colócalos frente a ti.

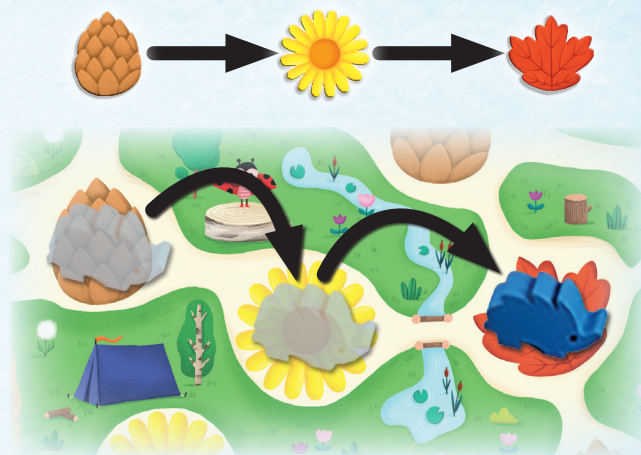


3. Mueve a tu erizo.

Por cada ficha que hayas recolectado, puedes mover tu erizo a un espacio adyacente en el tablero gastando un regalo correspondiente.

Notas:

- Debes seguir siempre el camino y no puedes saltarte ningún espacio.
- Los erizos pueden compartir el mismo espacio en el tablero.
- Puedes usar algunos o todos los regalos del bosque que has recolectado, pero cada uno solo puede usarse una vez, y no puedes guardar los regalos sobrantes para turnos futuros.
- Si no recolectas ningún regalo del bosque durante un turno (o no tienes los regalos que necesitas para moverte a un espacio adyacente), tu erizo se queda donde está.



MUEVE EL ZORRO (SOLO EN MODO COOPERATIVO)

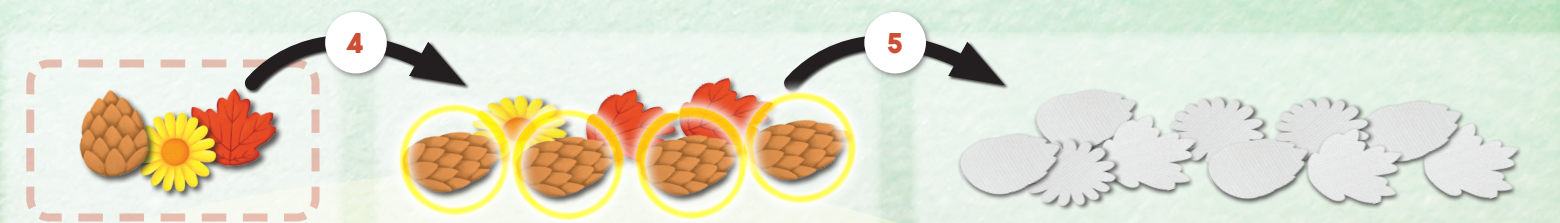
Después de mover el erizo, mueve el zorro 2 espacios hacia adelante. (El zorro siempre sigue al erizo por la ruta más corta).

4. Coloca los regalos en la pila.

Coloca todos los regalos del bosque recolectados en una pila a un lado del tablero, con la imagen hacia arriba.

5. Revisa la pila.

¿La pila boca arriba tiene 4 o más del mismo tipo de regalo del bosque? Si es así, devuelve todos los regalos boca arriba a la pila principal con el lado blanco hacia arriba y mézclalos.



FINALIZANDO EL JUEGO

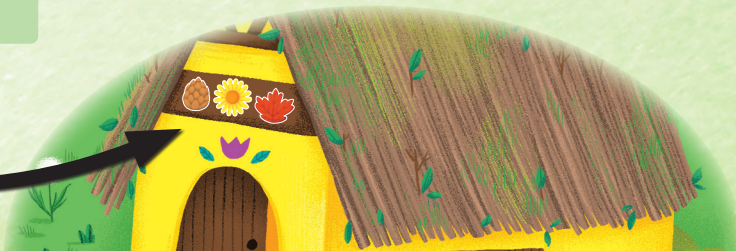
MODO COMPETITIVO

Tan pronto como un erizo entra en la casa, cualquier jugador que aún no haya rodado la pelota en esta ronda toma un último turno (para que todos hayan tenido el mismo número de lanzamientos durante el juego). ¡Todos los jugadores que llegaron a la casa comparten la victoria!

MODO COOPERATIVO

Si tu erizo llega sano y salvo a la casa, ¡tu equipo gana! De lo contrario, si el zorro atrapa al erizo primero (cae en el mismo espacio que su erizo), pierden. ¡Reinicia el juego y vuelve a intentarlo!

Nota: La casa de los erizos requiere 1 regalo del bosque para entrar, pero puedes usar cualquiera de ellos.



MÁS DIVERSIÓN

¿Ya jugaste varias veces y buscas más desafíos? Primero, elige si eres un **profesional** o una **estrella**. Ahora, antes de cada lanzamiento, verifica en qué regalo está parado tu erizo y haz rodar la pelota de acuerdo con la tabla a continuación.

PROFESIONAL



MANO DÉBIL

Rueda la pelota usando tu mano no dominante.



CODO SOBRE LA MESA

Tu codo debe tocar la mesa al rodar la pelota.



SIN PULGAR

No puedes tocar la pelota con tu pulgar.

ESTRELLA



EMPUJONCITO

Coloca la pelota sobre la mesa y muévela con el dedo índice.



OJOS CERRADOS

Pon tu mano sobre la pelota y luego cierra los ojos antes de hacerla rodar.



RUEDA ALTO

Antes de rodarla, deja caer la pelota desde al menos 4" (10 cm) de la mesa.

Nota: Para tu primera rodada, usa tu mano no dominante.

ZORRO VELOZ (SOLO PARA MODO COOPERATIVO)

Para un mayor nivel de dificultad en el modo cooperativo, puedes iniciar el peón de zorro más adelante en el camino en el tablero de zorro o mover al zorro más espacios en cada turno. (**Modo Difícil:** mueve el peón de zorro 3 espacios por turno, **Modo Ultra Difícil:** mueve el peón de zorro 4 espacios por turno).

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

A medida que el verano se convierte en otoño y la hibernación permanece en la mente, ¿quién puede olvidarse del más amable y trabajador de nuestros amigos animales: el erizo? Y aunque el erizo es amigo de muchos animales del bosque, no agrada a todos (especialmente si eres un zorro). El inventor del juego, Urtis Šulinskas, captura de manera lúdica la esencia de las carreras y la persecución en este juego alegre que sirve como un recordatorio divertido de lo rápido que puede pasar el tiempo mientras te diviertes.

Juego de: Urtis Šulinskas • Ilustraciones de: Mélanie Grandgirard

Bajo licencia de:



Lifestyle Boardgames Ltd.
Ulitsa 2-ya Filevskaya, dom 7, korp.6,
bld. III, room 6A, Moscow, Russia, 121096
mail@lifestyleltd.ru • lifestyle-boardgames.com



¡SÍGUENOS!



70 Bridge Street, Newton, MA 02458
617-924-6006 • jester@gamewright.com • gamewright.com
©2021 Gamewright una division de Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.



fb.com/gamewright

@gamewright

youtube.com/gamewright