

AQUA RACING

Правила гри



AQUA RACING

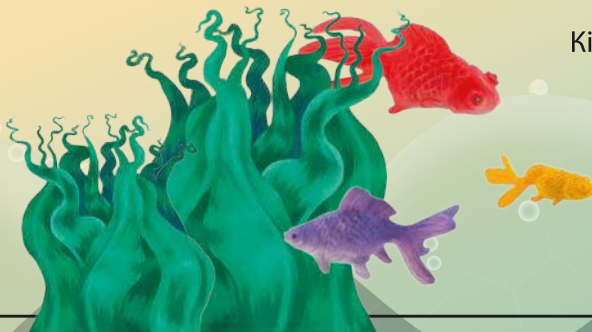
Усі хочуть бути сильними, швидкими та сміливими. І навіть маленькі рибки! І що ж їм необхідно для цього? Ну авжеж спорт. Саме тому малюки щодня тренуються, поспішаючи до фінішу, долаючи перешкоди та стрибаючи по хвилях.

«Aquaracing» – гра-гонка. Перемагає тут той, чия рибка швидше добереться до фінішу. Для участі в змаганнях недостатньо володіти лише удачею. Гравцям необхідна кмітливність, щоб подолати перешкоди – ріки, кам'яні осипи, водорості, бар'єри. Для спрощення освоєння правил гри, вони розбиті на декілька етапів:

- ★ Розминка: рибки плывуть по полю після підкидання кубика та долають перешкоди (берег і каміння), зображені на карті.
- ★ Ускладнення: до гри додаються хвилі, за допомогою яких рибки можуть долати перешкоди, швидше плисти.
- ★ Гонка: перед початком гонки на полі виставляються додаткові перешкоди. Тепер необхідно не тільки вдало кинути кубик, а й продумати, як створити труднощі для суперника.

Можна починати гру одразу, використовуючи всі компоненти – тоді прочитайте правила до кінця і починайте. Або можете спершу провести три тренувальні гонки, поступово додаючи перешкоди та хвилі. Вирішувати вам!

Кількість гравців – 2-4 гравця
Час партії – 15-25 хв
Вік гравців – від 4 років



1. Підготовка

Ігрове поле необхідно розташувати на столі. Акул, водорості і хвилі потрібно закріпити на підставці. Кидайте кубик, щоб визначити, хто буде ходити першим. Хто викине більше – буде першим. За годинниковою стрілкою (починаючи з першого гравця) гравці обирають рибку і відправляють їх на поле, у стартову зону.

Гравцям необхідно домовитися, скільки кіл їх рибки мають проплисти по полю. Якщо не домовилися – одне коло.

2. Перемога

Перемагає той, чия рибка першою досягне фінішу, пропливши перед цим необхідну кількість кіл.

Важливо!

Під час гри рибки можуть змінювати доріжку, по якій плывуть. Але закінчити гру вони мають саме на тій доріжці, з якої починали шлях. Рибка, яка перетнула фінішну пряму, перебуваючи на чужій доріжці, замість перемоги отримує додаткове коло.

3. Послідовність ходів

Спочатку ходить Перший гравець, далі хід передається наступному гравцю за годинниковою стрілкою і так до тих пір, поки не зроблять свій хід усі учасники. Потім хід знову повертається до Першого гравця.

4. Розминка

Починаючи хід, гравець повинен обрати одну з трьох дій:

- бігти вперед по доріжці, на якій знаходиться його рибка;
- змінити доріжку;
- залишитися на місці, пропускаючи хід.

Якщо гравець вирішив рухатися вперед, йому потрібно кинути кубик, а потім рухати свою рибку на стільки клітинок вперед, скільки випало на кубуку. Гравець не може бігти назад, крім тих випадків, коли це спеціально зазначено в правилах.

На ігровому полі ви знайдете чотири види клітинок:

- ★ стартова – клітинка, з якої рибки починають гру;
- ★ бігова доріжка – звичайна клітинка одного з 4-х кольорів;
- ★ берег – засушливе місце, з якого доводиться довго вибиратися;
- ★ камені – все хитається та обвалюється, пробігти тут можна, але зупинитися – не вийде.

Якщо рибка починає хід із стартової клітинки або бігової доріжки – вона біжить як зазвичай. Якщо рибка перетинає клітинку берега або каменів – на одну таку клітинку вона витрачає одне очко, як і на будь-яку звичайну клітинку поля.

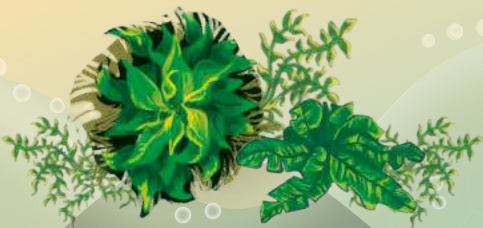
Якщо рибка починає хід з берега – від результату кидка кубика віднімається два очка. Наприклад, якщо гравець викинув 5 очок, то у нього залишається (5-2) всього 3 очки для бігу.

Якщо рибка закінчила хід на каменях – потрібно одразу зробити один хід назад. А якщо на шляху опиняється інша рибка, то потрібно зупинитися перед нею. Перестрибувати іншу рибку не можна. Наприклад, гравець викинув 5 очок, але на четвертій клітці перед його рибкою стоїть інша, і тому рибка гравця зможе пройти всього 3 клітинки.

Якщо гравець вирішив змінити доріжку, він може перемістити свою рибку на клітинку будь-якої іншої доріжки цієї ж лінії. Але, ні в якому разі не можна займати клітинку, на якій уже стоїть інша рибка.

Важливо!

На деяких клітинках рибка не вміщається повністю. У такому випадку необхідно поставити її так, щоб на потрібній клітинці обов'язково опинилися її передні плавники.



5. Ускладнення

Розім'ялися? Саме час грати! Тепер у гру вступають хвилі. При підготовці до гри кожен гравець отримує по одній хвилі для своєї рибки. До початку гри необхідно домовитися, як їх розставляти:

★ перший варіант – хвилі встановлюються на доріжках перед грою і більше їх розташування не змінюється.

★ другий варіант – кожен гравець може поставити хвилю під час гри в будь-якій клітинці, і зробити це потрібно до кидка кубика. Хвиля залишиться там до кінця змагань.

Хвилі не можуть знаходитися на березі і на каменях.

Якщо під час гри рибка починає хід на клітинці, де розташована хвиля – вона кидає кубик ще раз і складає отримані результати – це буде кількість клітинок, яку рибка пропливе в цей хід.

Якщо рибка потрапила на клітинку з хвилею під час руху (тобто не закінчує тут хід, а ще може йти далі) – до результату кидка кубика додається два очка (наприклад, гравець кинув кубик на 6 очок, і на другій клітинці по ходу руху потрапить на хвилю. Він додає до 6 очок від першого кидка ще 2 очки і всього за цей хід отримує 8 очок для руху).

З чого складається гра?



Ігрове поле



Кубик – 1 шт.



Фігурки рибок – 4 шт.



Акули – 8 шт.



Хвилі – 4 шт.



Водорості – 4 шт.

Важливо!

Якщо рибка повертається на клітинку, де стоїть хвиля, то вона вважається вже використаною і більше бонусів до руху не приносить. Починаючи з наступного ходу хвиля буде знову працювати.

6. Гонка!

Саме час ускладнювати завдання – у гру додаються нові перешкоди. Готуючись до гри, крім того, що робили раніше, тепер гравці:

1. Встановлюють на полі 8 акул. Акули встановлюються поперек доріжок, перекриваючи їх усі по одній лінії. Місця установки акул вибираються за домовленістю. При цьому, акул не можна встановлювати на березі, на каменях, або в стартовій зоні.
2. Кожен гравець по черзі, починаючи з першого гравця, бере по одній водорості, і встановлює їх на будь-яку клітинку будь-якої з доріжок, окрім клітинок берега, каменів, клітинок в яких уже стоять акули, і стартової зони.

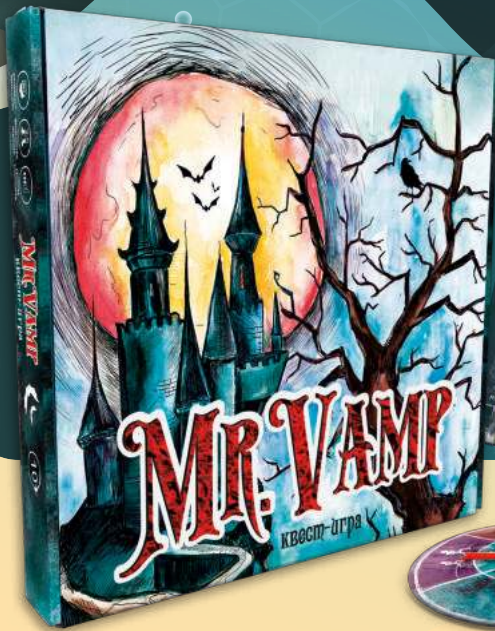
Ставити 2 водорості на одну доріжку не можна, якщо на одній із клітинок доріжки вони вже є, більше на клітинки цієї доріжки не можна ставити водорості.

Важливо!

На доріжці не можна встановлювати дві перешкоди поспіль. Наприклад – акула, а в наступній клітинці – водорості.

Під час гри:

Щоб перестрибнути водорості, гравцю потрібно витратити 2 очки, а акулу – 3 очки. Якщо очок недостатньо – гравець зупиняє свою рибку на клітинці перед перешкодою, яку вона не змогла перестрибнути. Тепер ви точно готові до справжньої гонки!



Гра для веселої компанії



Вчимося разом з друзями



STRATEG