

2-4 ГРАВЦІ

ВІК 7+

20 ХВ

SONIC

СУПЕРКОМАНДИ

ПРАВИЛА ГРИ



Автор гри: Макс Гершамбо

Адаптація: L'atelier

Дизайн: Studio Slingshot Suzy

Видавець: Zygomatic Game Studio

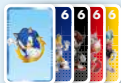
Українське видання: Geekach спільно з White Games

© Asmodee Group 2022. Усі права застережено.

©SEGA. Усі права застережено. SEGA — зареєстрована й запатентована в США торгова марка. SEGA та SONIC THE HEDGEHOG — офіційно зареєстровані торгові марки SEGA CORPORATION.

КОМПОНЕНТИ

- 1 ігрове поле
- 73 карти



- 48 карт переміщення (12 карт кожного кольору зі значеннями від «1» до «6»)



- 1 особлива карта

- 8 фігурок (2 персонажі кожного кольору)



- 20 бонусних карт



- 4 командних карти

МЕТА ГРИ

Мета кожної команди — першою перетнути фінішну лінію.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Покладіть ігрове поле в центрі столу.
- Кожен гравець бере 2 персонажів одного кольору й отримує командну карту такого ж кольору.

У грі удвох кожен гравець вибирає 2 команди.

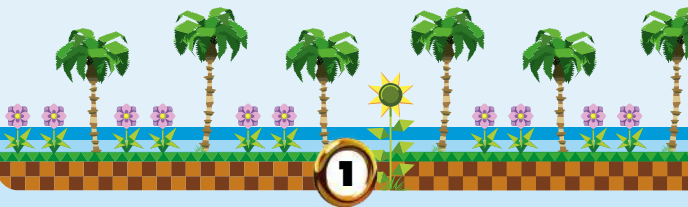
У грі утрьох кожен гравець вибирає 1 команду (поверніть 2 персонажів, командну карту й карти переміщення зайвої команди в коробку).

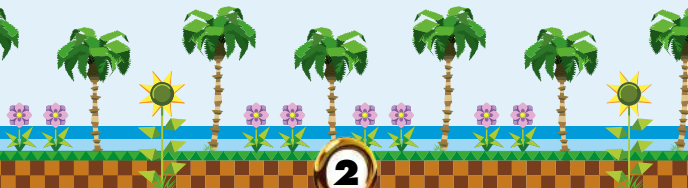
У грі вчотирьох гравці діляться на 2 команди по 2 гравці в кожній і сідають навколо столу в такому порядку, щоб команди чергувалися.

- Розмістіть вибраних персонажів на старті.
- Перетасуйте 20 бонусних карт і розмістіть цю колоду долілиць у відповідній комірці на ігровому полі.
- Перетасуйте 48 карт переміщення (36 карт, якщо ви граєте утрьох) й особливу карту і розмістіть цю колоду долілиць у відповідній комірці на ігровому полі. Потім роздайте кожному гравцеві по 6 карт.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли всі персонажі однієї команди перетнуть фінішну лінію (4 персонажі, якщо ви граєте удвох або вчотирьох; 2 персонажі, якщо ви граєте утрьох). Гравці цієї команди перемагають.





ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою.
Першим ходить наймолодший гравець.

У свій хід гравець викладає карту зі значенням від «1» до «6». Потім він вибирає одного персонажа такого ж кольору, що й карта, і переміщує його вперед на стільки клітинок, яке значення викладеної карти. Залежно від кольору карти гравці можуть переміщувати не лише своїх персонажів, а й персонажів своїх партнерів по команді або навіть суперників.



- На одній клітинці може перебувати будь-яка кількість персонажів.
- Гравці не переміщують персонажів, які перетнули фінішну лінію.

КОМАНДИ ГРАВЕЦЬ



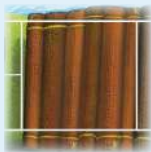
• Якщо персонаж зупиняється на бонусній клітинці, гравець цього кольору бере бонусну карту.



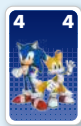
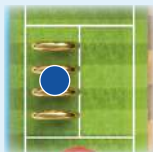
• Якщо персонаж зупиняється на подвійній клітинці (кільця + шипи, кільця + звичайна або шипи + звичайна), **гравець, який переміщує цього персонажа**, може вибрати будь-яку половину клітинки.



• Якщо персонаж зупиняється на звичайній клітинці (трава, бонусна, міст або старт), він переміщується далі за звичайними правилами.

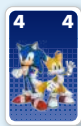


• Якщо персонаж перебуває на кільцях, значення викладеної для нього карти подвоюється (наприклад, виклавши карту зі значенням «4», перемістіть такого персонажа вперед на 8 клітинок).



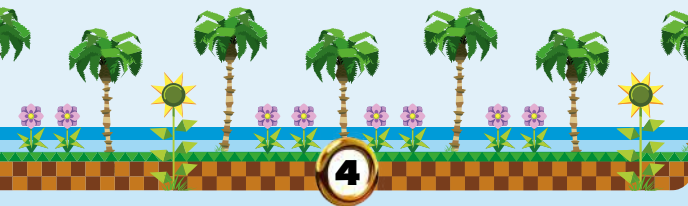
8

• Якщо персонаж перебуває на шипах, значення будь-якої викладеної для нього карти дорівнює «1» (наприклад, виклавши карту зі значенням «4», перемістіть такого персонажа вперед лише на 1 клітинку).



1

• Коричневі клітинки утворюють петлі. Коли персонаж зупиняється на клітинці петлі, він повинен переміститися назад на найближчу звичайну клітинку. Щоб перебратися через петлю, персонаж повинен пройти всі клітинки петлі протягом одного ходу.





СИНЯ КОМАНДА

СОНІК І ТЕЙЛЗ



ЧЕРВОНА КОМАНДА

ЕМІ РОУЗ І НАКЛЗ



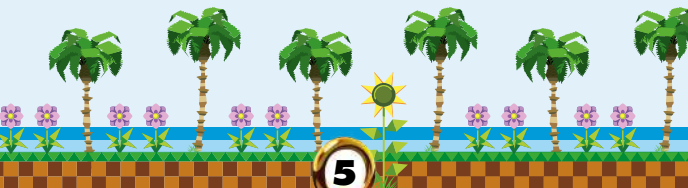
ЧОРНА КОМАНДА

ТІНЬ І СІЛЬВЕР

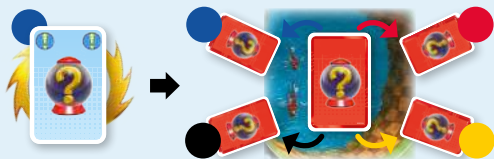


ЖОВТА КОМАНДА

МЕТАЛ СОНІК І РУЖ



• Колода карт переміщення містить 1 особливу карту. Узявши цю карту з колоди, гравець відразу її скидає. Кожен гравець бере бонусну карту.



• Якщо персонаж переміщується, гравець, який ним грає, або його партнер по команді можуть викласти з руки бонусну карту (навіть якщо персонажа перемістив суперник). Гравець, який переміщує персонажа, мусить використати цю бонусну карту.



Гравець може викласти лише одну бонусну карту за хід.
Детальніше про бонусні карти — у розділі «Опис бонусних карт» на наступній сторінці.



Червоний гравець викладає синю карту зі значенням «3», щоб перемістити синього персонажа, який перебуває на шипах. Він може переміститися вперед лише на одну клітинку. Утім, синій гравець викладає бонусну карту «Щит» (див. «Опис бонусних карт»). Тепер червоний гравець повинен проігнорувати ефект шипів і перемістити синього персонажа на 3 клітинки вперед.

• Коли всі гравці викладуть по 6 карт, роздайте кожному гравцеві ще по 6 карт.

• Якщо колода вичерпається, перетасуйте 49 карт (48 карт переміщення та 1 особливу карту) та знову роздайте кожному гравцеві по 6 карт.

• Навіть якщо всі персонажі певного кольору перетнули фінішну лінію, карти цього кольору все ще можна викладати. Тепер вони впливатимуть на персонажів іншого кольору тієї ж команди (крім гри втрьох).

КОМАНДИ ГРАВЕЦЬ



Синій і жовтий гравці — товариші по команді. Червоний гравець викладає синю карту. Обидва сині персонажі вже перетнули фінішну лінію, тому червоний гравець переміщує жовтого персонажа.

ОПИС БОНУСНИХ КАРТ



Не обов'язково вивчати цей розділ перед початком гри.
Ви можете дивитися на значення бонусних карт протягом гри.



БОНУС ШВИДКОСТІ

Додайте «1» до значення викладеної карти («3» стає «4», «6» стає «7» і т. д.).



→ 5

Якщо персонаж перебуває на шипах, значення карти дорівнює «1» навіть із бонусом швидкості.



→ 1

Якщо персонаж перебуває на кільцях, бонус швидкості додають перед подвоєнням значення.

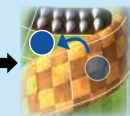


→ 10



БОНУС ВПРАВНОСТІ

Якщо персонаж зупиняється на клітинці петлі, перемістіть його на наступну звичайну клітинку.



СУПЕРБОНУС

Лише для персонажів на звичайних клітинках.

Значення викладеної карти подвоюється (ніби персонаж перебуває на кільцях).



→ 8



ЩИТ

Якщо персонаж перебуває на шипах, ігноруйте ефект шипів і переміщуйтеся далі за звичайними правилами.



СУПЕРСТРИБОК

УЗЯВШИ ТАКУ КАРТУ, НЕГАЙНО ЇЇ РОЗІГРАЙТЕ!

Відразу перемістіть персонажа на наступні кільця.

Якщо ви взяли цю карту завдяки ефекту особливої карти, виберіть персонажа самостійно.

