Правила игры

ТУРБО УЛИТКИ!

15 мин. 5+ 2-5 игроков

Состав игры

12 карточек фаворитов
6 магнитных улиток
2 кубика
Гоночная трасса из 3 частей
Планшет пьедестала почёта

Подготовка к игре

1. Соберите гоночную трассу из 3 частей и положите её в центр стола.
2. Поставьте коробку от игры в выемку получившейся трассы вертикально на любую из 4 сторон, как показано на рисунке справа.
3. Положите планшет пьедестала почёта внутрь коробки.
4. Поставьте все 6 улиток на стартовую клетку .
5. Перемешайте карточки фаворитов и раздайте игрокам по 1 карточке лицевой стороной вниз. Каждый игрок смотрит полученную карточку, не показывая её соперникам. На этой карточке указаны улитки, которые принесут вам победные очки, если дойдут до финиша.

Об игре

Каждая улитка мечтает подняться на пьедестал почёта ежегодной гонки за Кубок сада! Сезон за сезоном они пытаются, медленно, но верно, добраться до финиша. У вас есть свои фавориты среди этих маленьких гонщиков. Помогите им приползти к финишу раньше других, переползая через своих соперников и преодолевая путь, ведущий к победе!

Цель игры

Бросив кубики, в соответствии с выпавшими символами выберите улитку, которую хотите переместить вперёд. Но будьте внимательны, ведь только улитки, указанные на вашей карточке фаворитов, принесут вам победные очки в конце игры. Мораль истории такова: двигайтесь быстро, но с умом!



Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, который последним ел салат, ходит первым.
В свой ход бросьте оба кубика, чтобы определить, какая улитка продвинется вперёд и на какую клетку.

На кубике выпали разные символы

В этом случае выберите 1 из 2 кубиков и передвиньте улитку с таким же символом вперёд по трассе на ближайшую клетку с символом, выпавшем на втором кубике (не обращая внимания на другие символы на этой клетке, если они есть).

Пример 

У Ромы выпали символы  *. Он решает передвинуть* **фиолетовую** *улитку на ближайшую клетку с символом* *, совершив турбоускорение сразу на 6 клеток.*



На кубике выпали одинаковые символы

В этом случае у вас нет выбора: вы должны передвинуть улитку с выпавшим символом вперёд на ближайшую клетку с таким же символом (не обращая внимания на другие символы на этой клетке, если они есть).

Пример 

У Ани выпали 2 одинаковых символа  *. Она передвигает* **жёлтую** *улитку на ближайшую клетку с символом* *, перескочив 3 клетки. Настоящая турбоулитка!*



Внимание, башня из улиток!

Когда улитка останавливается на клетке трассы, она закрывает символ, изображённый на этой клетке. Теперь вы должны учитывать символ на самой улитке, когда будете передвигать других улиток. Таким образом, каждая улитка на трассе считается клеткой, на которой могут остановиться другие улитки. Да, вы можете ставить любое количество улиток друг на друга!



Пример

*У Леры выпали символы . Она двигает **розовую** улитку и ставит её на **зелёную** улитку, потому что зелёная улитка считается ближайшей клеткой с символом . Турбопрыжок!*

Важно! Когда одна улитка стоит на другой, нижняя улитка считается заблокированной и не может передвигаться. Если на кубике выпал символ заблокированной улитки, вы можете передвинуть вперёд по обычным правилам только улитку с символом, выпавшем на другом кубике. Если обе улитки, символы которых выпали на кубиках, заблокированы, передвиньте на 1 клетку вперёд улитку, которая находится дальше всех от финиша и может двигаться.

Отвесная стена!

Двигаться по отвесной стене – задача не из простых, поэтому улитки не могут останавливаться на другой улитке, ползущей по вертикальной стенке коробки. В этом случае не останавливайтесь на такой улитке и передвиньте выбранную вами улитку до следующей клетки с нужным символом или до следующей улитки, ползущей по горизонтальной поверхности (по трассе или верхней стороне коробки).



Пример

У Лизы выпали символы . Она передвигает вперёд **жёлтую** улитку, пропускает **фиолетовую** улитку и останавливается на ближайшей клетке с символом .

Конец игры

Пьедестал почёта

В конце трассы, если между улиткой, чей символ выпал на одном кубике, и пьедесталом почёта нет символа, выпавшего на другом кубике, такая улитка доползает до призового места. Первая финиширующая улитка занимает 1-е место, следующая – 2-е место, а последняя – 3-е место. Если обе улитки, символы которых выпали на кубиках, уже забрались на пьедестал почёта, продвиньте на 1 клетку вперёд улитку, которая находится дальше всех от финиша и может двигаться.



Пример

У Ромы выпали символы . Между **жёлтой** *улиткой и пьедесталом почёта нет клетки с символом . Жёлтая улитка сразу пересекает финишную линию и занимает 1-е место.*

Подсчёт победных очков

Игра заканчивается, когда улитки заняли все 3 места на пьедестале почёта.

Откройте свои карточки фаворитов и посчитайте победные очки.

- 3 очка, если на вашей карточке фаворитов есть улитка, занявшая 1-е место.
- 2 очка, если на вашей карточке фаворитов есть улитка, занявшая 2-е место.
- 1 очко, если на вашей карточке фаворитов есть улитка, занявшая 3-е место.

Победителем объявляется игрок, набравший больше всего очков. В случае ничьей игроки делят победу.



= 2 очка *= 3 очка* *= 1 очко*

Карточка фаворитов Ани



= 0 очков

= 3 очка

= 0 очков

Аня получает 3 очка за **синюю** улитку, при этом **жёлтая** и **оранжевая** улитки не приносят ей победных очков.

Карточка фаворитов Ромы



= 2 очка

= 0 очков

= 3 очка

Рома получает 2 очка за **розовую** улитку. За **фиолетовую** улитку Рома не получает победные очки, но **синяя** улитка приносит ему целых 3 очка.

В сумме Аня получает 3 очка, а Рома – 5 очков. Рома становится победителем!

Создатели игры

Авторы: Уилфред и Мари Фор
Художник: Габриэла Сильвейра
Издательство: The Flying Games
Менеджер проекта: Каролина Дёльян
Графический дизайнер: Алисон Машепи

THE FLYING GAMES

Эврикус®