

ФИКСИКИ

СУПЕРЗАРЯД



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра состоит из двух этапов: на первом игроки будут совместно выстраивать поле, а во втором – набирать победные очки и стараться прийти к финишу быстрее всех. Тот, кто наберёт наибольшее количество очков, станет победителем.

ДимДимыч вернулся из школы, хотел поставить телефон на зарядку, но оказалось, что в ящике все провода перепутались. Кроме того, среди всех проводов только один рабочий – нужно скорее найти его и зарядить телефон. Нолик, Симка, Верта, Шпуля и Файер спешат на помощь. Они и провод найдут, и быстро телефон зарядят. За дело!

СОСТАВ ИГРЫ

Жетоны зарядки – 35 шт.



Кубик «D6»
специальный



Финишный
жетон – 1 шт.



Фишки игроков – 5 шт.



Квадраты проводов – 42 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработать наибольшее количество победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно отделите картонные элементы от оснований. Среди квадратов проводов найдите стартовый квадрат и выложите его на центр стола лицевой стороной



квадрат «Финиш», фишки игроков, кубик, жетоны зарядки и финишный жетон.

Все оставшиеся квадраты переверните лицевой

стороной вниз, перемешайте и сформируйте из них стопку в центре стола.

Вне зависимости от количества игроков все квадраты участвуют в игре.

Первым игроком станет тот, кто быстрее всех скажет, как зовут собаку ДимДимыча. Этот игрок выбирает себе персонажа, ставит его перед собой, берёт 7 жетонов зарядки соответствующего цвета и кладёт их перед собой оборотом (серой стороной) вверх. Потом то же самое делает игрок, сидящий слева от первого и т. д. **Ход на обоих этапах передаётся по часовой стрелке.**

Лишние фишки игроков и жетоны зарядки уберите в коробку.

ХОД ИГРЫ. ЭТАП 1

На этом этапе игроки совместно будут составлять поле. Первый игрок берёт из стопки два квадрата проводов. Никому не показывая их, игрок выбирает один и присоединяет его к стартовому квадрату.

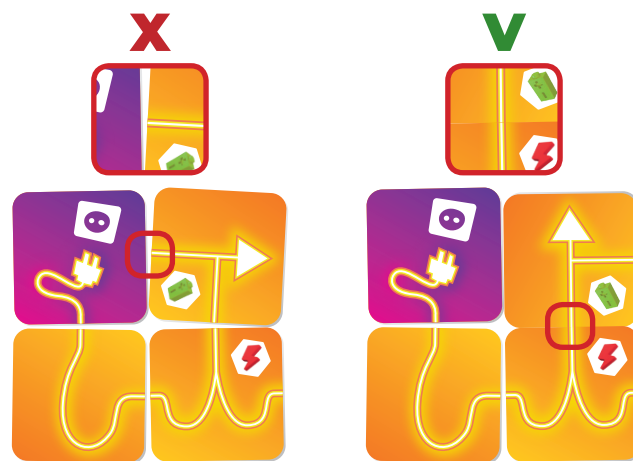
ПРИСОЕДИНЕНИЕ КВАДРАТОВ

Квадраты соединяются друг с другом **только проводами**, т. е. местами, где нарисованы концы проводов.

При этом должны соблюдаться следующие правила:

- квадрат должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее;

- на стыке квадратов нарисованные провода должны продолжаться друг друга;



- нельзя класть квадраты так, чтобы цепочка полностью замкнулась (как минимум один конец провода должен оставаться свободным, чтобы можно было продолжить присоединять квадраты).



Присоединив квадрат, игрок убирает второй под низ стопки (лицевой стороной вниз), ход переходит к следующему игроку. Он берёт из стопки два квадрата проводов, никому не показывая их, выбирает один, присоединяет его к уже лежащим на столе и передаёт ход следующему игроку и т. д.

Тот игрок, который выложил последний квадрат, будет ходить первым. Он кладёт на квадрат «Финиш» финишный жетон и ставит свою фишку на стартовый квадрат.

В свой ход игрок:

- 1.** Бросает кубик – так он определяет количество действий на этот ход.
- 2.** Перемещает свою фишку на выпавшее число шагов (1 шаг = 1 действие).

Шаг – перемещение фишки на один соседний квадрат. Соседними называются квадраты, граничащие друг с другом сторонами и на стыке которых провода продолжают друг друга. Ходить можно на соседние квадраты по вертикали и горизонтали. Поворачивать в процессе хода

Если ни один из двух квадратов нельзя присоединить, не нарушая правил, то игрок показывает их остальным участникам. Они проверяют игрока: если выложить квадрат действительно невозможно, то он берёт из общей стопки ещё один квадрат и снова проверяет условия – до тех пор, пока не сможет выложить квадрат. Оставшиеся в руке квадраты игрок замешивает в стопку, а следующий игрок возьмёт из стопки два квадрата.

Когда в стопке закончились квадраты и у игрока нет выбора из двух квадратов, он берёт в руку отложенный квадрат «Финиш», выбирает из этих квадратов один и присоединяет его. Оставшийся квадрат он передаёт следующему игроку – он присоединяет последний квадрат и этим завершает первый этап.

ЭТАП 2

можно, а ходить вперёд-назад несколько раз подряд и по диагонали – нельзя. На одном квадрате может стоять несколько фишек. Проходить через квадраты, занятые другими фишками, можно.

- 3.** Когда фишка игрока попадает на квадрат с символом жетона зарядки такого же цвета, он переворачивает свой жетон зарядки с этим символом.

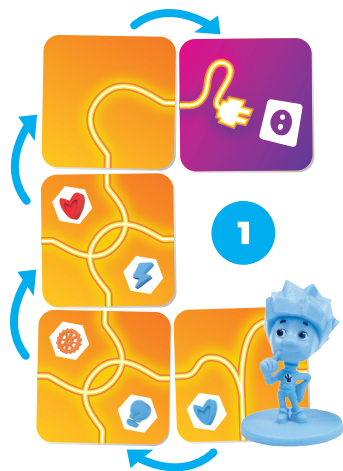
Для этого игроку нужно потратить 1 действие. Если действий в этот ход не хватило, можно перевернуть свой жетон в начале следующего хода.

В ход можно выложить несколько жетонов, главное, чтобы хватало действий.

- 4.** Передаёт ход игроку слева.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

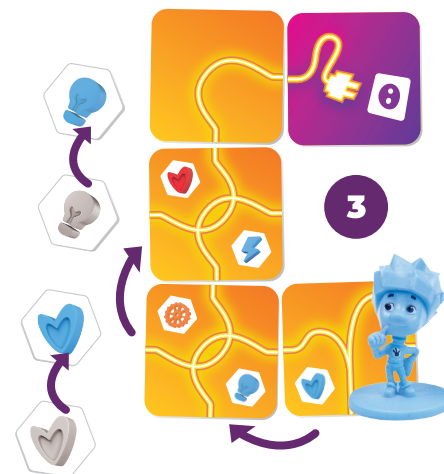
Нолику выпало 4. У него есть несколько вариантов, как потратить 4 действия:



Пройти на 4 шага вперёд, чтобы быстрее побежать к финишу (но см. условия окончания игры).




Пройти 1 шаг, перевернуть 1 жетон зарядки и продвигнуться на 2 шага вперёд.



Перевернуть жетон, пройти 1 шаг, перевернуть 1 жетон и продвинуться ещё на 1 шаг вперёд.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Чтобы добраться до финиша и победить, игрок должен перевернуть **не меньше 5 жетонов** зарядки. Как только фишка любого игрока пришла к финишу, наступает конец игры. Все игроки делают по последнему ходу. После этого начинается подсчёт очков.

Все игроки (даже те, кто не успел финишировать) по очереди считают количество своих перевернутых жетонов зарядки. Каждый такой жетон приносит 1 победное очко, кроме жетона с символом  – он принесёт 2 победных очка. Тот, чья фишка добралась до финиша первой, **забирает финишный жетон** (с квадрата «Финиш»).



2 ОЧКА



1 ОЧКО



1 ОЧКО

Он приносит игроку 1 победное очко. Если игрок пришёл к финишу, но перевернул менее 5 жетонов зарядки – он проиграл.

8882



© Zvezda. All rights reserved.

© АО «АЭРОПЛАН», 2010