



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



И тут мы как ломанулись!

Настольная игра Райнера Книциа
для 2—5 игроков в возрасте от 5 лет.
Длительность партии — около 20 минут.

Черепахи редко спешат, но даже им порой приходится побегать. Особенно когда до целого поля сочной капусты лапкой подать, а в панцирь дышат такие же упорные любители свежей зелени. Однако черепашки быстро устают и потому ценят каждый шанс прокатиться верхом на товарище. Правда, иногда они оказываются совсем не там, где хотели... Итак, кто же победит в черепашьем забеге?



Состав игры

- Игровое поле с дорожкой из 10 делений
- 5 деревянных черепахах разных цветов
- 52 карты: по 1 × , 5 ×  и 2 ×  каждого цвета, а также 3 × , 2 × , 5 ×  и 2 ×  разноцветных
- 5 квадратных жетонов с черепахами разных цветов
- Правила игры

Сыграв разноцветную карту, вы можете передвинуть любую черепаху по своему выбору. Конечно, если такая карта действует на последнюю черепаху, вы выбираете только из тех черепах, которые сильнее всего отстали от гонки.

Когда черепаха попадает на деление с другой черепахой, она залезает к ней на панцирь: поставьте новую черепаху на «старожила». Таким образом на делении может вырасти целая башня из черепах. На каждом делении может быть только одна башня (за исключением стартового, откуда все черепахи начинают гонку по отдельности). Передвигаясь, черепаха везёт с собой всех соперниц, которые сидят у неё на спине.

Пример игры

Игрок выложил разноцветную карту и теперь должен выбрать одну из черепах, сильнее всего отставших от гонки, — синюю, красную или жёлтую (1). Он решает переместить красную черепаху. Она и залезшая ей на спину жёлтая идут на одно деление вперёд, где забираются на панцирь фиолетовой черепахи (2).

Следующий игрок решил отправить фиолетовую черепаху на деление назад. Она вместе со всеми черепахами, которые сидят у неё на спине, отступает на панцирь синей черепахи (3).

Следующая карта позволяет сделать рывок красной черепахе. Прихватив с собой жёлтую, она переходит на два деления вперёд (4).



Сыграв карту и передвинув черепах, вытяните одну карту из колоды и передайте ход игроку слева. Если в колоде закончились карты, перетасуйте стопку сброса и используйте её как колоду.

Конец игры

Гонка завершается, как только хотя бы одна черепаха доберётся до капустного поля — финишного деления (если она должна уйти дальше, просто остановите её на последнем делении). Игроки раскрывают свои жетоны черепах, и тот из них, чья черепаха обогнала черепах других игроков, становится победителем. Ничейные черепахи на исход гонки не влияют. Если на победу претендует несколько черепах, стоящих одна на другой, выигрывает та из них, которая находится ниже.

Варианты игры

Можете провести серию игр, награждая первое место каждой партии тремя капустными листьями, второе — двумя, а третье — одним. В конце серии по сумме набранных листов определите абсолютного победителя.

Если вы играете с маленькими детьми, перед началом партии можете выбирать черепах в открытую, чтобы все видели, кто за какой цвет играет.

Автор игры: Райнер Книциа

Художник: Рольф Фогт

© 2011 Winning Moves Deutschland GmbH

Münsterstraße 359, D-40470 Düsseldorf

www.winningmoves.de

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов и Иван Попов

Перевод и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2011 ООО «Мир Хобби»

правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Подготовка

Разложите поле посередине стола и выставите на стартовое деление все пять черепах (по отдельности).

Сложите жетоны черепах на стол лицом вниз и перемешайте. Каждый игрок тянет один жетон и смотрит, какая черепаха ему досталась (не показывая соперникам). Эти жетоны до конца игры остаются лежать в закрытую перед игроками. Оставшиеся ничейными жетоны уберите в коробку, не глядя на их лицевую сторону.

Перетасуйте колоду карт и сдайте каждому игроку по пять карт. Оставшуюся колоду положите лицом вниз рядом с полем. Первым ходит самый юный игрок, от него право хода передаётся по часовой стрелке.

Цель игры

Каждый игрок стремится первым привести свою черепаху на капустное поле (последнее деление дорожки).

Ход игры

В свой ход сыграйте с рук одну карту и выполните указанное на ней действие. Разыгранные карты уходят в стопку сброса лицом вверх.



Черепаха проходит два деления вперёд.



Черепаха проходит одно деление вперёд.



Черепаха отступает на одно деление назад.

Такую карту нельзя сыграть, если черепаха этого цвета всё ещё стоит на стартовом делении. Если у вас нет других карт, пропускайте ход.



Последняя черепаха проходит одно деление вперёд. Если несколько черепах одинаково отстали от гонки, выберите любую из них.



Последняя черепаха проходит два деления вперёд. Если несколько черепах одинаково отстали от гонки, выберите любую из них.

Вы всегда двигаете черепаху того же цвета, что и сыгранная карта, даже если это не ваш цвет. Вы не обязаны разыгрывать карту своей черепахи, если у вас есть карты других.