

ГОНКИ ЖУКОВ

BUG RACE

Правила игры

Цель игры

Гонки жуков — захватывающее зрелище. Шестиногие скакуны быстро мчатся по беговой дорожке, стараясь не споткнуться и не зацепиться одной лапой за другую. Приз — огромное красное яблоко — достанется только лучшему из лучших. Победителем станет игрок, чей жук (или робо-жук) первым пересечет финишную черту.

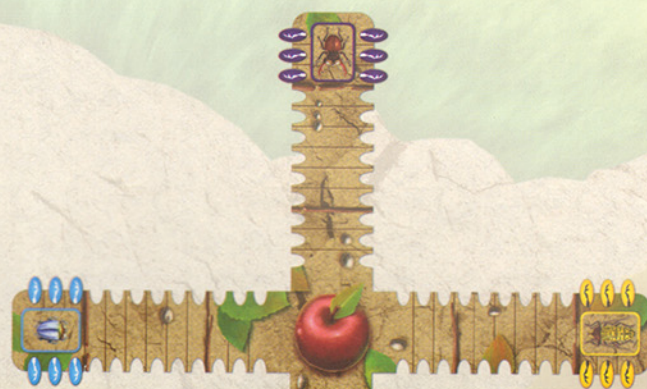
Подготовка к игре

Сначала соберите игровое поле. Оно состоит из девяти частей и в собранном виде имеет крестообразную форму. Сперва положите центральный элемент поля, на котором изображено яблоко — желанная цель жуков-гонщиков. К центральному элементу примыкают четыре беговых дорожки (каждая собирается из двух элементов). Если в игре участвует меньше четырех игроков, необязательно использовать все дорожки, можно собрать только две или три. Как вы, наверное, заметили, изображения на разных сторонах элементов поля различаются. Можно сделать «лесную» трассу, а можно устроить гонки на космической станции. Какую из сторон поля собрать, вы решаете сами, это никак не повлияет на игру.

Когда поле собрано, каждый игрок выбирает себе жука и берет 6 фишек лап, соответствующих ему по цвету. Вы можете положить фишку жука любой стороной — робо-жуки вполне могут участвовать в лесных гонках.

Затем каждый игрок ставит своего жука на одну из свободных беговых дорожек перед стартовой чертой и располагает фишки лап так, как показано на рисунке 1.

Колода игровых карточек тщательно перемешивается и размещается рядом с игровым полем.



1.

Как жуки двигаются?

Жуки двигаются по беговой дорожке в направлении центра поля. На дорожку нанесены деления, и жук может перемещаться только по этим делениям. Между делениями по бокам дорожки располагаются пазы для фишек лап. Чтобы иметь возможность передвинуть жука, нужно правильным образом расположить его лапы. **Главное правило — жук не может терять свои лапы!** Лапы должны находиться рядом с телом жука или по диагонали от него. (Сначала мы двигаем лапы, потом жука [см. рисунок 2]).

2.



Какие фишки лап двигаются, определяется каждый раз с помощью специальных карточек. На карточке изображен силуэт жука и шесть его лап, а также показаны фишки лап, которые можно передвинуть с помощью этой карточки.

Разные карточки позволяют двигать разные лапы. Сыграв карточку, можно переместить только те лапы, которые на ней обозначены. Можно передвинуть все из указанных лап или только некоторые. Лапы перемещаются по очереди. Случается, что для фишки лапы нет места — паз на беговой дорожке, куда она должна переместиться, занят другой лапой жука. В этом случае двигать лапу нельзя. Перепрыгивать собственные лапы жук не может, ведь иначе он запутается и упадет (см. рисунок 3)...



3.

В любой момент хода вы можете подвинуть фишку жука, если расположение его лап позволяет это сделать. Жука можно двигать между розыгрышем карт или даже между перемещением лап, обозначенных на одной карте.

Порядок хода

Игра идет по ходам. Каждый ход состоит из двух фаз:

1. Каждый игрок берет две карточки из колоды. Одну из этих карточек он оставляет себе, а другую передает

соседу слева. Если игроков двое, они просто обменяются второй карточкой. Если в игре участвует трое или четверо игроков, то в следующий ход каждый из них будет передавать свою вторую карточку соседу справа. Потом опять налево, в следующий ход — опять направо и так далее.

2. Каждый игрок разыгрывает по своему выбору одну из двух имеющихся у него карточек и перемещает обозначенные на ней фишки лап (и самого жука, если это возможно). Игрок должен переместить все лапы, обозначенные на карточке, если может это сделать. Затем играется вторая карточка, и игрок перемещает указанные на ней фишки лап. Когда обе карточки сыграны — ход завершается.

Все сыгранные карточки сбрасываются. Если колода закончилась, сразу же перемешайте сброс и сделайте из него новую колоду.

Правила для опытных игроков

Попробуйте брать в начале каждого хода не две, а четыре карточки. Оставив себе одну из них, передайте оставшиеся три соседу слева. Получив от игрока справа его карточки, выберите еще одну, и остальные опять передайте налево. Продолжайте, пока не будет передана последняя карточка. Собрав в итоге четыре карточки, последовательно разыграйте их во вторую фазу хода. В следующий ход передавайте карточки, соответственно, направо.

Конец игры

Игра заканчивается, если по завершении хода хотя бы один из жуков полностью пересек финишную черту. Учитывается только тело жука: некоторые его лапы могут остаться позади. Владелец этого жука объявляется победителем. Если интересно, игру можно продолжить, чтобы определить, кто займет второе и третье места.

Если в последний ход несколько жуков пересекли финишную черту, то победитель определяется по расположению лап. Чьи лапы продвинулись дальше — тот жук и победил. Вначале сравнивают заднюю пару лап, затем среднюю, а при их равенстве смотрят на передние лапы.

Авторы игры: Алексей Коннов, Анатолий Шкляров

Оформление игры: М. Маргитыч

Иллюстрация на коробке: Д. Капустин

© 000 «Правильные игры», 2014

Специальная благодарность: Алексею Пальцеву, Юрию Тапилину

Благодарность: Андрею Бордуну, Сергею Мачину,

Федору Мячину, Александру Осипенко, Ивану Туловскому.

