



Автор игры Ермакова Мария

УЛЁТНЫЙ СЮРПРИЗ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



Жетоны помощи — 4 шт.

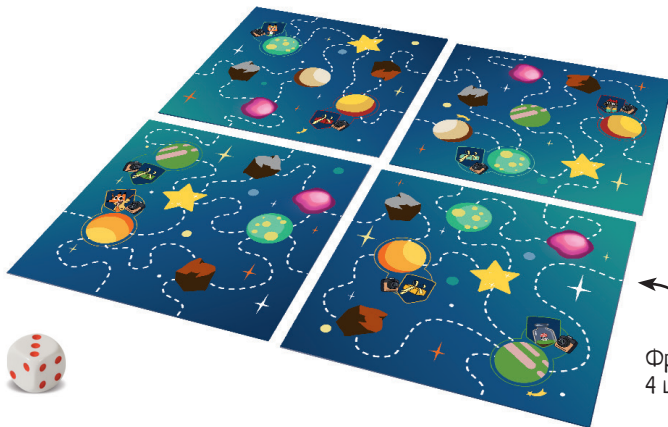


Фишки игроков — 4 шт.



Жетоны сюрпризов — 32 шт.

Кубик «D6»
специальный



Фрагменты карты —
4 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки будут составлять карту и перемещать по ней свои фишки, чтобы как можно быстрее избавиться от своих жетонов сюрпризов. Кто первым сделает это – победит.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите жетоны и фишки от картонных рамок. Вставьте фишки игроков в подставки.

Фрагменты карты сложите стопкой в центре стола, а кубик и все жетоны отложите в сторону. **Первым игроком** станет тот, кто быстрее всех скажет, как называется служба такси Лекса и Плу. Начиная с него и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает персонажа и берёт набор из 8 жетонов: по 1 жетону с коробкой **каждого** цвета и по 1 жетону с **каждым** персонажем.



Фишки и полученные жетоны каждый игрок размещает перед собой. Лишние жетоны сюрпризов и фишки уберите в коробку. Жетоны помощи переверните лицевой стороной вниз, перемешайте и положите рядом с кубиком – они потребуются позже.



Ход будет передаваться по часовой стрелке (игроку слева). Тот игрок, чей сейчас ход, называется **активным игроком**.

ЭТАП I. СОСТАВЛЕНИЕ КАРТЫ

Игроки совместно должны составить карту из четырёх фрагментов. Первый игрок становится активным игроком и выполняет **по порядку** следующие действия:

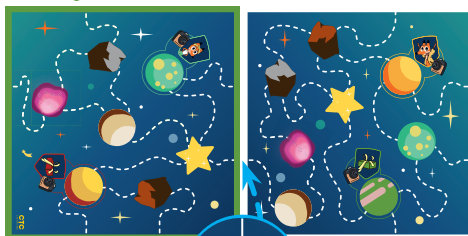
1. Берёт все фрагменты карты, перемешивает, наугад вытягивает один и кладёт его на стол. (Вращать фрагмент карты можно, переворачивать на другую сторону – нет.)
2. Ставит свою фишку на клетку «старт»  на этом фрагменте.
3. Наугад берёт один жетон помощи и кладёт его лицевой стороной вниз на клетку с символом  выложенного им фрагмента карты.
4. Передаёт оставшиеся фрагменты карты игроку слева.

Следующий игрок выполняет те же действия, но теперь он должен **присоединить** свой фрагмент к уже лежащему на столе.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ


Фрагменты стыкуются друг с другом **дорожками** по двум правилам:

- новый фрагмент (на примере в зелёной рамке) должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкоснуться с хотя бы одним **любым** уже выложенным ранее фрагментом;
- как минимум одна дорожка должна начинаться на одном фрагменте и продолжаться на другом.



Когда место для фрагмента выбрано, игрок объявляет об этом и говорит: «Готово!»

Пока игрок не присоединил фрагмент карты, он может вращать его, прикладывая к уже лежащим, но **не переворачивать**. Как только фрагмент присоединён, вращать и переключать его нельзя.

У каждого игрока своя фишка – её игрок **обязан** поставить на клетку «старт»  того фрагмента карты, который он выложил. Также каждый игрок **должен** положить на выложенный им фрагмент карты **один** жетон помощи.

Если игроков меньше, чем жетонов помощи, не подглядывая, уберите лишние в коробку. Но вне зависимости от количества игроков, **все 4 фрагмента карты** должны быть выложены: игроки по очереди присоединяют их к выложенным, но фишки уже не выставляют и не выкладывают жетоны. Когда все фрагменты карты будут выложены, игроки перейдут ко второму этапу.

ЭТАП II. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Возьмите кубик. Игрок, который выложил последний фрагмент карты, первым будет делать ход – он активный игрок. Он бросает кубик и двигает свою фишку на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «Шаг».

На любой клетке может стоять только одна фишка. Занятые чужими фишками клетки надо перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.

Поворачивать во время перемещения можно, а ходить взад-вперёд нельзя.

Цель каждого игрока – первым выложить все свои жетоны сюрпризов.



ЖЕТОНЫ СЮРПРИЗОВ



Жетоны сюрпризов выкладываются на **специальные** клетки по следующим правилам:

- Игрок должен **сначала передвинуть свою фишку** минимум на 1 шаг.
- Фишка игрока должна **остановиться** на специальной клетке с изображением персонажа или подарка.
- На клетку с изображением подарка кладётся жетон с изображением персонажа. Рамка этого жетона должна совпадать с цветом подарка.
- На клетку с изображением персонажа кладётся жетон подарка, цвет которого совпадает с персонажем.



- Как только игрок выкладывает жетон сюрприза на клетку, не пройденные шаги сгорают, но **при этом игрок сразу же обязан** передвинуть свою фишку на **1 шаг в любую сторону**.
- В ход можно выложить только 1 жетон сюрприза.
- Новый жетон кладётся поверх предыдущего.

Пример. Плу выпало 3.

Он двигается на 1 клетку **1**

и останавливается, чтобы выложить жетон

сюрприза **2**.

Оставшиеся шаги сгорели, но Плу положил жетон сюрприза и **обязан** отойти на 1 шаг в сторону (на рисунке показаны возможные варианты: **3, 4, 5**).

Шаги на выкладывание жетонов сюрпризов не тратятся – они расходуются только на то, чтобы дойти до клеток с жетоном. Если специальная клетка занята фишкой другого игрока, то выложить жетон сюрприза нельзя – ищите другую свободную клетку. Чтобы быстрее добираться до нужных клеток, игроки могут использовать **жетоны помощи** и **телепорты**.



ТЕЛЕПОРТЫ

На стартовых клетках  находятся телепорты. Ими можно воспользоваться **по желанию**, когда **во время хода** фишка **встанет** на эту клетку. Использование телепорта требует 1 шага. При этом фишка игрока перемещается **на такую же клетку** в любой части карты, если она **свободна** (на ней нет другой фишки). Если игрок не хочет использовать телепорт, его фишка проходит эту клетку как обычно или останавливается на ней, если не осталось шагов. В начале хода воспользоваться телепортом уже будет нельзя.

Пример. Трише выпало 4. Она использует телепорт: проходит 1 шаг до клетки с ним **1** и ещё 1 шаг ей нужен, чтобы оказаться на другой части карты **2**. (Один телепорт она использовать не может, т. к. там стоит Лекс.) Триша за 2 шага **3**, **4** доходит до клетки с жетоном и выкладывает его **5**, а затем отходит на 1 шаг в сторону **6** (по обычным правилам). На этом её ход окончен.



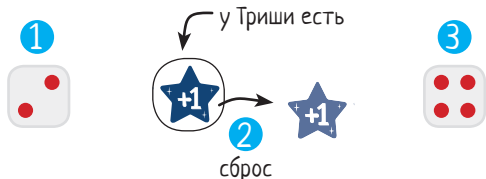
ЖЕТОНЫ ПОМОЩИ И ИХ СВОЙСТВА

Жетоны помощи уникальны, у игрока может быть только 1 такой жетон. Дойдя до клетки с этим жетоном, игрок забирает его себе и кладёт перед собой лицевой стороной вверх. Если шаги остались, – проходит дальше, если нет – остаётся на этой клетке. У каждого жетона свои условия – будьте внимательны, когда решите применить его свойства. Жетоны помощи одноразовые и после применения

убираются в сброс (т. е. в коробку). Если игрок не хочет применять свойство жетона помощи, он может этого не делать. **На окончание игры** и определение победителя **вливают только жетоны сюрпризов.**



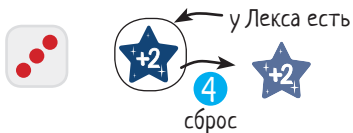
Перебросьте кубик и пройдите на 1 шаг больше.



Триша бросила кубик 1 – выпало 2. Она сбрасывает жетон помощи 2 и бросает кубик снова 3 – выпало 4. Триша может сделать не больше 5 шагов. Чтобы выложить жетон, ей нужно 4 шага 4–7.



Пройдите ещё 2 шага (не меньше!).



Лексу выпало 3, он делает 1 шаг ①, выкладывает жетон ②, затем отходит на 1 шаг ③ (по обычным правилам), сбрасывает свой жетон помощи ④ и проходит ещё на 2 шага ⑤, ⑥. Лекс встаёт на стартовую клетку-**телепорт**, но свойством его воспользоваться не может, т. к. шагов у него не осталось.



После окончания движения игрок бросает кубик ещё раз и проходит на выпавшее количество шагов (или меньше), если ещё **не выкладывал** жетон сюрприза в этот ход.



Плу бросил кубик ① – выпало 1, он делает 1 шаг ②. Он сбрасывает свой жетон помощи ③ и бросает кубик ещё раз ④ – выпало 3. Плу может сделать **не больше** 3 шагов (например ⑤, ⑥, ⑦) и выложить жетон сюрприза.



Игрок **обязан** пройти **все** оставшиеся шаги, если он в этот ход **выложил** жетон сюрприза.



Криспи выпало 3, он делает 1 шаг ① и выкладывает жетон ②. После этого он **обязан** отойти на 1 шаг в любую сторону ③ (по обычным правилам). Теперь он кладёт в сброс свой жетон помощи ④, чтобы пройти оставшиеся 2 шага (не меньше!), например ⑤, ⑥, но телепортом воспользоваться не может, т. к. у него не осталось шагов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра мгновенно закончится, как только кто-то из игроков **выложит** свой последний **жетон сюрприза**. Этот игрок объявляется победителем.