

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОСТОРОЖНО!

КРОКОДИЛ

Семейная настольная игра
для взрослых и детей старше 7 лет



STEP puzzle®
COMPANY

Доставьте ваш фотоаппарат, запаситесь средством от moskitov и вперёд, навстречу приключениям в самом сердце джунглей Амазонки! Вам предстоит пересечь реку, кишашую голодными крокодилами. Можно перепрыгивать с бревна на бревно или перебираться вплавь, но будьте осторожны — крокодилы, равно как и ваши соперники по игре, ждут не дождутся, чтобы вас сцапать.

Количество игроков: от 2 до 4.

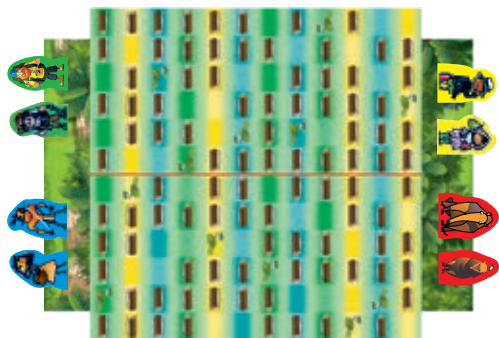
Возраст игроков: от 7 лет.

Время игры: 10–20 мин.

Состав игры: игровой планшет, 12 речных карточек, 8 фигурок, 3 игральные кубика, инструкция.

Цель игры — помогите двум вашим героям успешно пересечь реку, кишашую крокодилами. Победителем становится игрок, который первым переправит обоих своих героев на противоположный берег реки.

Подготовка к игре. На игровой доске установите в произвольном порядке речные карточки (полоски с изображением реки) между берегами. Рядом не должны оказаться две карточки одного цвета, при этом на шести карточках крокодилы должны смотреть в одном направлении, а на остальных шести — в противоположном (см. рисунок). Располагайте карточки так, чтобы на каждой стороне от центральной разделительной линии (линия представлена только на рисунке в инструкции) было по 5–7 крокодилов. Каждый игрок выбирает себе пару героев одного цвета и устанавливает их на одном из берегов реки. Если играют два игрока, каждая пара героев размещается друг напротив друга. Если играют три или четыре игрока, героев расставляют таким образом: один цвет — нижний левый угол, второй цвет — нижний правый угол и т. д.



Ход игры. Начинает игрок, последним встречавший крокодила, затем ход переходит к остальным игрокам по очереди.

Игрок бросает все три игральные кубика одновременно. Два кубика с цветными гранями позволяют перемещать речные карточки того же цвета (каждая карточка окрашена по центру) на одно деление влево или вправо, или, если один и тот же цвет выпадает дважды, вы можете передвинуть одну карточку на два деления или сделать по одному движению двумя карточками. Игральный кубик с цифрами позволяет делать один, два или три шага вашему герою.

Можно самим определять последовательность движений карточек и вашего героя: например, вы можете сначала передвинуть карточку, затем героя, после этого другую карточку. Можно выполнять не все шаги и передвижения.

В игре побеждает тот, кто первым в целостности и сохранности доставит обоих своих путешественников на другой берег реки.

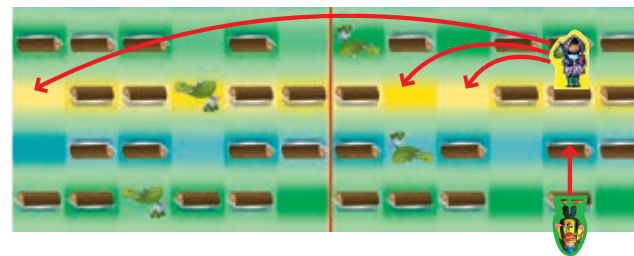
Перемещение персонажей

Путешественники перепрыгивают с бревна на бревно по прямой линии, но не по диагонали.

Можно перемещаться по горизонтали, передвигая речную карточку, на которой стоит герой (этот ход можно сделать по результату выпавших костей с цветными гранями) либо можно воспользоваться одним ходом героя.

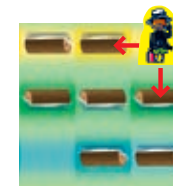
Путешественники могут перемещаться по карточке куда угодно, даже если карточки выходят за пределы доски.

Герои не могут стоять на одном бревне. Если вы попадёте на бревно рядом с другим героем, то сталкиваете последнего в воду — в клетку в пределах той же карточки (на всех карточках есть по три пустые клетки; когда герой попадает в воду, игрок может выбрать, на какую из этих клеток его переместить).



Пример. Игрок зелёного цвета перемещается на один шаг на бревно рядом с путешественником жёлтого цвета и сталкивает его в воду. Игрок с жёлтым путешественником может выбрать, какую из трёх пустых клеток занять.

Чтобы выбраться из воды, путешественнику нужно выбросить 2 или 3 на кубике с цифрами. Вы можете перескочить на бревно рядом с клеткой с водой в горизонтальном или вертикальном направлении.

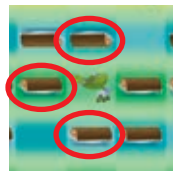


Крокодилы

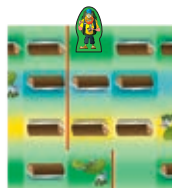
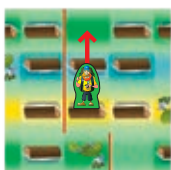
На крокодила наступать нельзя (правило действует и в реальной жизни). Вы можете в свой ход спокойно перемещаться, минуя животное, если ваш герой, выполняя свой ход, пробегает мимо крокодила, сидящего к нему спиной.



Клетки, обведённые красным цветом, являются зонами опасности. Их вы можете миновать в свой ход, но останавливаться на этих клетках нельзя. Клетки, которые никак не обозначены, безопасны (по крайней мере, в данный момент). Клетки с водой также могут относиться к зоне опасности.



Если крокодил перемещается на соседнюю с вами клетку, и вы тем самым попадаете в зону опасности, вы должны немедленно покинуть это место, перескакивая с бревна на бревно в направлении от крокодила в сторону берега, с которого вы начали движение, пока вы не упадёте в воду или не доберётесь до берега. Вы вынуждены передвигаться в направлении вашего берега (откуда вы начали свой путь), независимо от того, где находится крокодил.



Пример. Зелёная карточка смещается на один шаг вправо, при этом крокодил оказывается рядом с путешественником зелёного цвета. Путешественник зелёного цвета начинает двигаться по брёвнам, пока не доберётся до карточки с водой.

Упрощённая игра

Действуют те же правила игры. Игрок должен задействовать обоих своих героев, но для победы достаточно, чтобы противоположного берега достиг только один из них.

ЗАО «Степ Пазл».

142105, Россия,

Московская обл., г. Подольск,
ул. Большая Серпуховская, д. 63а.

Тел.: (495) 660-37-73,

www.StepPuzzle.ru

© Д. Е. Литвин, иллюстрации и дизайн, 2018

© ЗАО «Степ Пазл», 2018

Автор *Мартин Н. Андерсен*,

Редактор *Е. О. Панаева*.

Выпускающий редактор *О. Б. Юсова*.

Дизайнер *И. Г. Ловцов*.

Верстальщики *А. В. Прохоров; К. А. Соколовская*.

