

Правила

I. Про гру

Настільна гра “ЗООрегата” – це сімейна пізнавальна гра, три пригоди в одній коробці! Гра знайомить дітей з географією і тваринним світом нашої планети в процесі захоплюючої парусної регати.

Небезпечні перегони: квест - бродилка, де кожен Гравець має подолати перешкоди і уникнути безлічі небезпек, які підстерігають його протягом гри. Переможе, звичайно ж той, хто першим фінішує!



ЗООрегата: захоплююча кругосвітня подорож, в якій Гравцеві необхідно першим доставити тварин з різних континентів у свій порт. Течії і вири зроблять пригоду динамічною, а гармати – несподіваною. Влучний постріл – і тварина з корабля суперника за течією повертається в рідні краї. За нею доведеться плисти знову! Винахідливість,

правильний розрахунок та фортуна допоможуть перемогти у цій кругосвітній регаті. Головна особливість – гра не має заданого маршруту, Гравець сам визначає шлях свого корабля.

Тримай Пірата: небезпечні пірати викрадають тварин по всій планеті. Тільки безстрашний морський патруль здатний стати на захист звірів. Пірати підступні й безжалюбні, але Патрульний відважний та завзятий у гонитві за ними. Хто виявиться хитрішим і спритнішим, чия візьме?

Кількість Гравців – 2–4 осіб.

Тривалість партії – 20–35 хв.

Вік Гравців – від 4 років.

II. Що входить до ігрового набору?

2.1. Правила гри українською та російською мовами.

2.2. Кораблі – 4 збірні моделі пластикових кораблів, з різнокольоровими вітрилами.

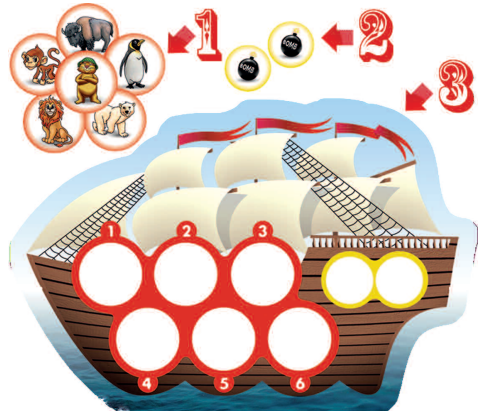
2.3. Ігрове поле розміром 53x46 см.

З одного боку поля зображена карта світу, розбита на клітинки шестикутної форми (гекси) для ігор “ЗООрегата” та “Тримай Пірата”, з іншого боку – карта для вітрильної гонки.

2.4. Ігрові елементи (див. на малюнку):

- жетони тварин (1) – 24 шт.;
- жетони стрільби (2) – 8 шт.;
- картки кораблів (3) – 4 шт.

2.5. Кубик – 1 шт.



III. Правила гри

3.1. НЕБЕЗПЕЧНІ ПЕРЕГОНИ

Для перемоги у грі “Небезпечні перегони” Гравець повинен першим подолати шлях від форту на старті до форту на фініші. Можна грати і у зворотному напрямку: кораблі стартують з фінішу, хто перший добереться до старту – той виграв.

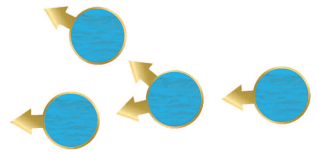
3.1.1. Підготовка до гри

На початку гри кораблики Гравців розташовуються на першому кружку, біля форту з написом “START”. Далі Гравці визначають черговість ходів і обирають порти, з яких кожен з них починатиме гру. Черговість визначають підкиданням кубика: той Гравець, у якого випало найбільше число очок, обирає першим корабель і встановлює його на старт, потім наступний Гравець обирає корабель і т. д. Такою ж є черговість ходу – спочатку ходить Гравець, який викинув більше всіх очок, за ним – другий за кількістю викинутих очок Гравець і далі по колу.

3.1.2. Переміщення по карті



Кожен Гравець по черзі підкидає кубик. Скільки очок випало на кубик – на таку кількість кружків у напрямку руху, що вказують стрілки, повинен переміститися кораблик Гравця по полю. На полі є кружки із розгалуженням шляхів, в яких Гравець може обрати один з двох варіантів: довгий звичайний шлях, або короткий, але небезпечніший. Ходити можна тільки в напрямку від старту до фінішу. У зворотному напрямку ходити не можна, крім випадків, спеціально обумовлених Правилами. Кораблі інших Гравців, які стоять на шляху, не є перешкодою.



На одному кружку може стояти кілька кораблів.







3.1.3. Особливі кружки

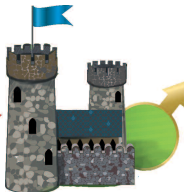

Крім звичайних кружків (блакитного кольору), на карті є й кольорові кружки. Зупинившись на такому кружку, Гравець зустрічається із додатковими труднощами або отримує додаткові переваги:

  Кружок темно-рожевого кольору із зображенням акули поруч – атака акули. Гравець повинен пропустити два ходи;

  Кружок червоного кольору із зображенням восьминога – атака восьминога, який хапає корабель своїми щупальцями. Гравця відкинуто назад, на кружок, до якого веде червона пунктирна лінія;

  Кружки сірого кольору – корабель атакують ворожі стрільці, берегові батареї або кораблі супротивника. Гравець має переміститися назад на стільки кружків, скільки пострілів влучило у корабель (постріли позначені зірочками на пунктирній лінії від стріляючих до кружка);

  Блакитний кружок із зображенням рифу – корабель налетів на підводну скелю. Для ремонту потрібно пропустити один хід;

  Кружок зеленого кольору поряд з фортом – корабель отримав допомогу від форту. Додатковий хід, Гравець ще раз кидає кубик та ходить.

3.2. ЗООРЕГАТА

Гравці виступають в ролі капітанів вітрильних кораблів, яким доручено надзвичайно важливе завдання: *“Здійснити навколосвітню подорож і привезти звірів та птахів (по одному з кожного континенту) для відкриття зоопарку у своєму місті”*.

Перемагає той Гравець, хто першим приведе свій корабель з повною колекцією тварин до порту, звідки він вирушив у навколосвітню подорож.

3.2.1. Підготовка до гри

На ігровому полі розкладаються жетони із зображенням тварин відповідно до середовища їх проживання: мавпа – у Південній Америці, пінгвін – в Антарктиді, білий ведмідь – в Арктиці, лев – в Африці, бізон – в Північній Америці, вомбат – в Австралії. Відповідні гекси позначені червоною рамкою. Кількість жетонів кожної тварини, що викладаються на ігрове поле, має відповідати кількості Гравців. Тобто якщо грають два Гравці, то на кожен континент викладаються по 2 жетони тварин, три Гравці – по 3 жетони, чотири Гравці – усі 4 жетони тварин викладаються у свої гекси.

Далі Гравці визначають порти, з яких кожен з них буде починати регату. Кожен



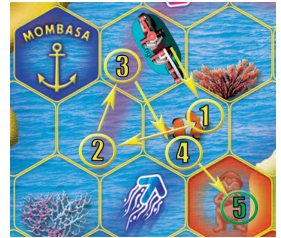
Гравець по черзі підкидає кубик: той Гравець, у якого випало найбільше число очок, обирає порт і колір свого корабля першим і встановлює у порт свій вітрильник, потім обирає порт і корабель наступний за кількістю викинутих очок Гравець і т. д. Черговість ходу така ж – спочатку ходить Гравець, який викинув більше всіх очок, за ним – другий за кількістю викинутих очок Гравець і далі – по колу. Порти позначені на карті темно-синьою рамкою, якорем і назвою: Бостон (1),

Ріо-де-Жанейро (2), Момбаса (3), Дарвін (4).

3.2.2. Підняти вітрила!

Гра поділена на раунди. Протягом одного раунду всі Гравці по черзі виконують ходи своїми кораблями. Кількість раундів у грі необмежена.

Скільки гексів можна пройти за один хід – визначить кубик, який кожний Гравець підкидає перед початком свого ходу. Скільки очок випало на кубіку, стільки гексів на карті треба подолати – ходити на меншу відстань не можна. А свій шлях Гравець обирає вільно. Рухатись корабель може в будь-якому напрямку на один з 6 сусідніх гексів. На кожне переміщення на сусідній гекс витрачається 1 очко. На малюнку показано приклад ходу на 5 очок – кораблик Гравця виконує петлю, щоб використати “зайві” очки і завершити хід на гексі із твариною.



Корабель не може ходити:

- на гекс, який зайнятий іншим кораблем;
- у межах одного ходу не можна пересунутись на гекс, з якого корабель щойно приплив (тобто не можна соватися взад-вперед – на малюнку червоною стрілкою позначений невірний рух кораблика);
- на ту частину карти, де немає окреслених гексів.

Порти і гекси з тваринами (навіть якщо там знаходяться жетони тварин) у грі використовуються як звичайні морські гекси, ходити по них можна.

На ігровому полі також розташовано особливі морські гекси двох видів зі спеціальними правилами пересування: з *течіями* та *вирами*.

3.2.2.1. Течії

Течії позначені на карті стрілками (теплі течії – рожевими, холодні – синіми), які вказують напрямком течії у цьому гексі. Корабель, що перемістившись став на гекс із течією, робить додатковий хід на один гекс в напрямку течії (куди вказує стрілка), при цьому рух за течією не зменшує кількості очок пересування. Тобто, якщо Гравець викинув 3 очки, то походивши на гекс із течією, він зможе пересунути на 4 гекси замість 3. Приклад такого ходу зображений на картинці.

Якщо корабель став на гекс зі стрілкою течії, то рухатися по стрілці потрібно обов'язково, тобто вихід з такого гекса є тільки в напрямку, куди вказує стрілка. Якщо Гравцеві цей напрямок руху не підходить, то гекс з течією краще обійти.

А якщо виникне ситуація коли, наприклад, Гравець № 1 став на гекс із течією, але на гексі, у який він повинен переміститися, стоїть корабель Гравця № 2? Тоді Гравець № 2 (незалежно від того, чи ходив він у цьому раунді) позачергово повинен пересунути свій корабель на будь-який сусідній вільний гекс за своїм вибором (таким чином капітан другого корабля ухиляється від зіткнення), при цьому якщо Гравець № 2 ще не ходив у поточному раунді, то в свою чергу він ходить як завжди. А Гравець № 1 продовжує рух за всіма правилами, пересуваючи свій корабель у гекс, на який вказує стрілка.



3.2.2.2. Вирі

Щоб швидко подолати великі відстані у грі, відчайдушний капітан може скористатися вирами. На карті гекси з вирами (їх всього 6) позначені так, як показано на картинці.

Щоб використати вир, Гравець у свій хід підкидає кубик, проходить кількість гексів, що випала і, у разі якщо він закінчив пересування на вирі, підкидає кубик ще раз. Число, що випало на кубуку, визначить, у якій вир викинуло корабель, і Гравець переміщує корабель на гекс з виром під цим номером. Звідси він почне наступний хід.

Якщо на кубуку випав номер виру, в якому вже знаходиться корабель іншого Гравця, то корабель Гравця, який кидав кубик, “виринає” поруч із виром, у будь-якому сусідньому гексі (за вибором Гравця). Якщо кубик покаже кількість очок, рівну номеру виру, в якому знаходиться корабель Гравця, що кидав кубик – корабель такого Гравця залишається на місці. У разі, якщо кораблик “виринув” не у тому вирі, у якому хотів Гравець, можна не йти з виру і під час наступного ходу випробувати удачу знову.

3.2.2.3. Особливі умови

У грі можлива ситуація, коли Гравець не може використати всі очки, що випали на кубуку. Наприклад, якщо йому перекрив рух корабель іншого Гравця, і при цьому немає можливості зробити хід в іншому напрямку. Тільки в цьому випадку Гравцеві дозволяється залишитися на гексі, з якого у нього немає виходу, тоді всі його очки, що він не використав – втрачаються.

3.2.3. Завантаження тварин

Тварин з континенту можна брати на борт, тільки за умови якщо Гравець закінчив хід на гексі, на якому лежить жетон тварини. Якщо Гравець не закінчує хід на гексі з твариною, а просто проходить його не зупиняючись, то брати на борт тварину не можна. Завантаження тварини на корабель відбувається так: жетон тварини з ігрового поля переміщується у вільну каюту на картці корабля. Кюоти заповнюються тваринами в порядку черговості, тобто спочатку каюта з номером 1, потім з номером 2 і т. д. Не можна брати на борт корабля другу тварину одного і того ж виду, усі тварини на кораблі мають бути різними.

3.2.4. Гармати до бою!

Кожен Гравець має на початку гри у запасі 2 ядра (жетони із зображенням ядер Гравця) викладають на початку гри на картку свого корабля).

Для того щоб вистрілити, Гравець повинен завершити свій хід поруч із кораблем суперника, на будь-якому сусідньому гексі, тобто спочатку капітан робить свій хід, а потім – стріляє. Так само і з виром – спочатку корабель “виринає” з виру, на який вказав кубик, а потім може вистрілити, якщо на сусідньому гексі є корабель іншого Гравця. Якщо після завершення ходу кораблем, на сусідніх гексах від нього опинився не один, а відразу кілька кораблів суперників, то для пострілу обирається один з них, і Гравець відразу оголошує, у кого буде зроблено постріл. Щоб визначити результати стрільби, Гравець підкидає кубик, і очки на кубіку вказують ціль – номер каюти корабля суперника (тобто якщо на кубіку випало 6 – це відповідає 6-й каюті корабля, у який стріляли). Якщо каюта з номером, що випав, виявилася порожньою – постріл був невдалим. Якщо ж у такій каюті є тварина, то постріл вибиває ящик з твариною з каюти, а хвилі і вітер повертають цю тварину назад, до місця її природного проживання (капітан корабля, у який влучили, повертає жетон тварини у будь-який вільний червоний гекс на континенті, де мешкає ця тварина).

Незалежно від результату, постріл вважається використаним і жетон пострілу знімається з картки корабля того Гравця, який стріляв. Коли на картці не залишається більше жетонів пострілів – стріляти вже не можна. За бажанням Гравця обидва постріли можна зробити в один хід, два рази підкинувши кубик, а можна стріляти по одному разу в різних ходах. Успішний постріл істотно підвищує шанси на перемогу, адже Гравець, у корабель якого влучили, буде змушений повернутися за тваринами, що упливли, ще раз.

3.3. ТРИМАЙ ПІРАТА!

У гри “Тримай Пірата”, Гравці, що грають за піратів, повинні зібрати повну колекцію тварин – по одній з кожного континенту, а Патрульний – Гравець, що охороняє тваринний світ, повинен спіймати всіх піратів, тобто наздогнати корабель Пірата, ставши на сусідню з ним клітинку на карті.

Умови перемоги:

У гри перемагає Пірат, який першим зібрав всіх тварин на свій корабель. Перемога зараховується в той момент, коли він узяв останню тварину на борт.

У гри перемагає Патрульний, якщо він по черзі зловив всіх Піратів, ще до того, як бодай одному з них вдалося зібрати повну колекцію тварин.

3.3.1. Підготовка до гри

Для гри використовуються стандартні компоненти настільної гри ЗООрегата (п.3.2). Участь у грі беруть від двох до чотирьох гравців. Вони відбирають та розкладають на карті жетони тварин на відведені для цього місця. На полі викладаються жетони кожної тварини в кількості на одиницю менше, ніж Гравців. Далі, необхідно визначити Гравця, якому дістанеться роль «Патрульного», інші Гравці стають «Піратами». Патрульний визначається за допомогою жереба з гральним кубиком.

Пірати отримують кораблі з кольоровими вітрилами: жовтими, червоними або бузковими. Вони визначають черговість ходу та порт також за допомогою жереба. Так, Гравець, на кубіку якого випаде найбільше число, першим оберає собі порт і першим ходитиме.

Патрульний отримує кораблик з білими вітрилами та займає останній вільний порт. Хід патрульного в грі буде замикаючим, після всіх гравців.

3.3.2. Правила гри

Пірати ходять та беруть тварин на борт по черзі, за звичайними правилами ЗООрегати. Патрульний ходить за тими же правилами, але не бере на борт тварин, його завдання – поймати Піратів, тобто закінчити хід на сусідній з Піратом клітинці поля.

3.3.2.1. Вири.

Вири використовуються Гравцями, за звичайними правилами ЗООрегати, але набувають особливої цінності у грі “Тримай Пірата”.

Увага! Якщо Пірат виринув у вирі, в якому знаходиться Патрульний, або займає сусідню клітинку з таким виром, то Пірат вважається спійманим. І відповідно, якщо Патрульний виринув у вирі, де знаходиться Пірат, або він стоїть у сусідній з таким виром клітинці, то Пірат також вважається спійманим.

3.3.2.2. Заряди

У грі “Тримай Пірата” Гравці можуть використовувати два заряди на своєму кораблі двома способами.

I спосіб (стріляємо): використовуємо заряди для того, щоб вибити у Гравця-суперника тварину. Стрільба ведеться за стандартними правилами ЗООрегати. Але оскільки Гравці – справжнісінькі Пірати, то Гравцеві, що влучить у каюту суперника з твариною, дозволяється забрати цю тварину собі, якщо у нього на кораблі такої ще немає.

II спосіб (мінуємо): використовуємо заряди для мінування акваторії. У цьому випадку перед початком руху Гравець (Пірат або Патрульний) повідомляє іншим Гравцем, що він встановлює міну. Заряд знімається з корабля та викладається на карту в клітинку, яку займає Гравець. Далі Гравець переміщується по полю за стандартними правилами.

3.3.2.3. Міни та їх дія

Будь-який Гравець, який підірвався на міні, завершує свій хід на цій клітинці й пропускає наступний хід, а міна, що вибухнула, знімається з поля. Якщо Гравець обходить клітинку з міною, він продовжує гру без зупинки.

Увага! Не можна мінувати порти і вири!

Присмної та веселої регати Піратам та Патрульним!

ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ ТА ДОРОСЛИХ



Купуйте в інтернет-магазині виробника:
www.bombatgame.com

Правила

I. Об игре

Настольная игра “ЗООрегата” – это семейная познавательная игра, которая знакомит Игроков с географией и животным миром нашей планеты в процессе увлекательной парусной регаты.

Опасная гонка: квест-бродилка, где каждый Игрок должен преодолеть препятствия и избежать множества опасностей, подстерегающих в игре. Победит конечно же тот, кто первым доберется к финишу!



Зоорегата: увлекательное кругосветное путешествие, в котором Игроку надо первым доставить животных с разных континентов в свой порт. Течения и водовороты сделают приключение динамичным, а пушки – неожиданным. Меткий выстрел – и животное с корабля соперника течением относит в родные края. За ним придётся плыть вновь! На-

ходчивость, точный расчет и удача помогут выйти победителем в этой кругосветной регате. Главная особенность – в игре нет заданного маршрута, Игрок сам определяет путь своего корабля.

Держи Пирата: опасные пираты похищают животных по всей планете. Только бесстрашный морской патруль способен встать на защиту зверей. Пираты коварны и безжалостны, но Патрульный отважен и упорен в погоне за ними. Кто окажется хитрее и проворнее, чья возьмёт?

Количество Игроков – 2–4 чел.

Длительность партии – 20–35 мин.

Возраст Игроков – от 4 лет.

II. Что входит в игровой набор?

2.1. Правила к настольной игре на русском и украинском языках.

2.2. Корабли – 4 сборных модели пластиковых кораблей с разноцветными парусами.

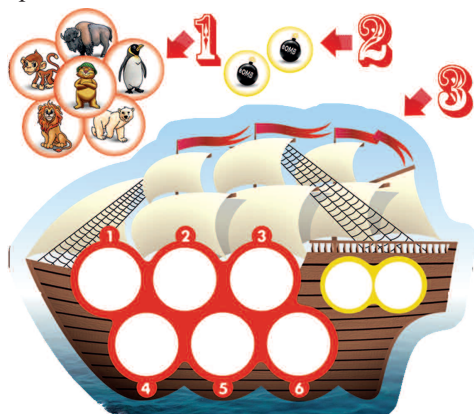
2.3. Игровое поле размером 53x46см.

С одной стороны поля изображена карта мира, разбитая на ячейки шестиугольной формы (гексы) для игры “ЗООрегата” и “Держи Пирата”, с другой стороны – карта для полной опасностей и приключений парусной гонки.

2.4. Игровые элементы (смотри на рисунке):

- жетоны животных (1) – 24 шт.;
- жетоны стрельбы (2) – 8 шт.;
- карточки кораблей (3) – 4 шт.

2.5. Кубик – 1 шт.



III. Правила игры

3.1. ОПАСНАЯ ГОНКА

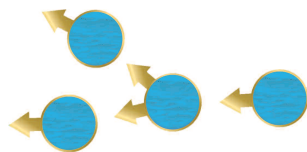
Для победы в игре “Опасная гонка” Игрок должен первым преодолеть путь от форта на старте, до форта на финише. Можно играть и в обратном направлении: корабли стартуют с финиша, кто первый доберется до старта – тот выиграл.

3.1.1. Подготовка к игре

В начале игры кораблики Игроков располагаются на первом кружке, возле форта с надписью “START”. Каждый Игрок по очереди бросает кубик: тот Игрок, у которого выпало наибольшее число очков, выбирает первым корабль и устанавливает его на старт, затем корабль выбирает следующий по количеству выброшенных очков Игрок и т. д. Очередность хода такая же – сначала ходит Игрок, который выбросил больше всех очков, за ним – второй по количеству очков игрок и далее по кругу.

3.1.2. Перемещения по карте



Игроки по очереди бросают кубик. Сколько очков выпало на кубике – на такое количество кружков, в направлении, которое указывают стрелки, должен переместиться кораблик Игрока по полю. На поле встречаются кружки с разветвлением пути, на которых Игрок может выбрать один из двух вариантов: безопасный длинный путь или короткую, но более опасную дорогу. Ходить можно только по направлению от старта к финишу. В обратном направлении ходить нельзя, кроме случаев, специально оговоренных Правилами. Корабли других Игроков, которые стоят на пути, не являются препятствием.




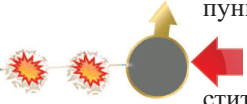
На одном кружке может стоять несколько кораблей.


3.1.3. Особые кружки

Кроме обычных кружков (голубого цвета), на карте есть и цветные кружки. При остановке на таком кружке Игрок встречается с дополнительными трудностями или получает преимущества:

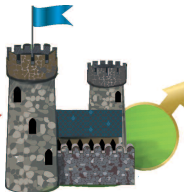
  Кружок тёмно-розового цвета с изображением акулы рядом – атака акулы. Игрок должен передвинуть кораблик на один кружок назад;

 Кружок красного цвета с изображённым осьминогом – атака осьминога, который хватает корабль щупальцами. Игрок отброшен назад, на кружок, к которому ведёт красная пунктирная линия;

 Кружки серого цвета – корабль атакуют вражеские стрелки, береговые батареи или корабли противника. Игрок должен переместиться назад на столько кружков, сколько выстрелов попало в корабль (показаны звёздочки на пункте от стреляющих к кружку);

 Голубой кружок с изображением рифа – корабль налетел на подводную скалу, для ремонта нужно пропустить один ход;

Кружок зелёного цвета рядом с фортом – корабль получил помощь от форта. Дополнительный ход, Игрок ещё раз бросает кубик и ходит.



3.2. ЗООРЕГАТА

Игроки выступают в роли капитанов парусных кораблей, которым поручено задание особой важности: *“Совершить кругосветное путешествие и привезти зверей и птиц (по одному с каждого континента) для открытия зоопарка в своем городе”*. Побеждает тот Игрок, кто первым приведет свой корабль с полной коллекцией животных в порт, из которого он отправился в кругосветное путешествие.

3.2.1. Подготовка к игре

Первоначально на игровом поле раскладываются жетоны животных по месту их обитания: обезьяна – в Южной Америке, пингвин – в Антарктиде, белый медведь – в Арктике, лев – в Африке, бизон – в Северной Америке, вомбат – в Австралии. Гексы животных отмечены красной рамкой. Количество жетонов каждого животного, которые выкладываются на игровое поле, должно соответствовать количеству Игроков. То есть, если играют двое Игроков, то на каждый континент выкладываются по 2 жетона животных, трое – по 3 жетона, четыре Игрока – тогда все 4 жетона животных выкладываются в свои гексы.

Далее Игроки определяют очередность хода и порты, из которых каждый из них будет начинать регату. Очередность определяют броском кубика: тот Игрок, у которого выпало наибольшее число очков, выбирает порт и цвет корабля первым и устанавливает в порт свой парусник, затем выбирает порт и цвет корабля следующий по количеству выброшенных очков Игрок и т. д. Очередность хода такая же – сначала ходит Игрок, выбросивший больше всех очков, за ним – второй по количеству выброшенных очков Игрок и т. д. Порты отмечены на карте тёмно-синей рамкой, якорем и названием: Бостон (1), Рио-де-Жанейро (2), Момбаса (3), Дарвин (4).

3.2.2. Поднять паруса!

Игра разделена на раунды. В течение одного раунда все Игроки по очереди выполняют ходы своими кораблями. Количество раундов в игре не ограничено.

Сколько гексов можно пройти за ход – укажет кубик, который каждый Игрок бросает перед своим ходом. Сколько очков выпало на кубике, столько гексов на карте и нужно преодолеть – ходить на меньшее расстояние нельзя. А маршрут путешествия Игрок выбирает сам. Двигаться корабль может в любом направлении на один из 6-ти соседних гексов. На каждое перемещение на соседний гекс расходуется 1 очко. На рисунке показан пример хода на 5 очков – кораблик Игрока описывает петлю, чтобы использовать “лишние” очки и закончить ход на гексе с животным.



Корабль не может ходить:

- на гекс, который занят другим кораблем;
- в рамках одного хода нельзя переместиться на гекс, с которого корабль только что приплыл (т.е. нельзя двигать корабль взад-вперёд – на рисунке красной стрелкой показано неправильное движение кораблика);
- на ту часть карты, на которой нет очерченных гексов.

Порты и гексы с животными (даже если там находятся жетоны животных) в игре используются как обычные морские гексы, ходить по ним можно.

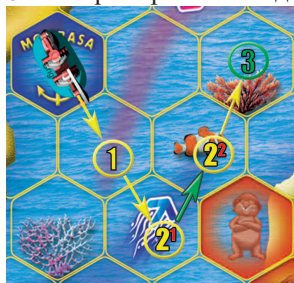
На игровом поле также расположены особые морские гексы двух видов со специальными правилами передвижения: с **течениями** и **водоворотами**.

3.2.2.1. Течения

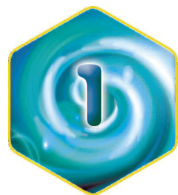
Течения обозначены на карте стрелками (тёплые течения – розовыми, холодные – синими), которые указывают направление течения в этом гексе. Корабль, который при перемещении стал на гекс с течением, дополнительно перемещается на один гекс в направлении течения (куда указывает стрелка), при этом движение по течению не уменьшает количество очков передвижения. То есть, если Игрок выбросил 3 очка, то походяв на гекс с течением, он сможет передвинуться на 4 гекса вместо 3-х. Пример такого хода показан на картинке.

Если корабль стал на гекс со стрелкой течения, то двигаться по стрелке нужно обязательно, т.е. выход из такого гекса есть только в направлении, куда указывает стрелка. Если Игроку это направление движения не подходит, то гекс с течением лучше обойти.

А если возникнет ситуация, в которой, например, Игрок №1 стал на гекс с течением, но на гексе, в который он должен переместиться, есть корабль Игрока №2? Тогда Игрок №2 (независимо от того, ходил он в этом раунде, или нет) вне очереди должен переместить свой корабль на любой соседний свободный гекс по своему выбору (таким образом капитан второго корабля уклоняется от столкновения), при этом если Игрок №2 ещё не ходил в текущем раунде, то в свою очередь он ходит как обычно. А Игрок №1 продолжает свое движение по всем правилам, перемещая свой корабль в гекс, на который указывает стрелка.



3.2.2.2. Водовороты



Чтобы быстро преодолеть большие расстояния в игре, отчаянный капитан может использовать водовороты. На карте гексы водоворотов (их всего 6) отмечены так, как показано на картинке.

Чтобы использовать водоворот, Игрок в свой ход бросает кубик, проходит выпавшее количество гексов, и в случае если он остановился на водовороте, бросает кубик еще раз. Число, выпавшее на кубике, укажет, в какой водоворот выбросило корабль, и Игрок перемещает корабль на гекс с водоворотом под этим номером. Отсюда он начнет следующий свой ход.

Если на кубике выпал номер водоворота, в котором уже находится корабль другого Игрока, то корабль Игрока, который бросал кубик, “выныривает” рядом с водоворотом в любом соседнем гексе (по выбору Игрока). Если кубик покажет количество очков, равное номеру водоворота, в котором находится корабль Игрока, бросавшего кубик – корабль такого Игрока остается на месте. В случае, если кораблик “вынырнул” не в том водовороте, в котором хотел Игрок, можно не уходить с водоворота и в следующий ход испытать удачу вновь.

3.2.2.3. Особые условия

В игре может сложиться ситуация, при которой Игрок не может использовать в свой ход все выпавшие на кубике очки. Например, если ему перекрыто движение корабль другого Игрока, и при этом нет возможности походить в другом направлении. Только в этом случае Игроку разрешается остаться на гексе, из которого у него нет выхода, и все его очки, которые он не использовал, сгорают.

3.1.3. Погрузка животных

Животных с континента можно брать на борт, только если Игрок закончил ход на гексе, в котором лежит жетон животного. Если Игрок не заканчивает ход на гексе с животным, а просто проходит его во время своего хода, то взять на борт животное нельзя. Погрузка животного на корабль происходит так: жетон животного с игрового поля перемещается в свободную каюту на карточке корабля. Каюты заполняются животными в порядке очередности, то есть сначала каюта с номером 1, потом – с номером 2 и т. д. Нельзя брать на борт второе животное одного вида, все животные на корабле должны быть разные.

3.2.4. Орудия к бою!

Каждый Игрок имеет в начале игры в запасе 2 ядра (жетоны с изображением ядер Игроки выкладывают в начале игры на карточку своего корабля).

Для того чтобы выстрелить, Игрок должен завершить свой ход рядом с кораблем соперника, на любом соседнем гексе, т.е. в свой ход капитан сначала ходит, а потом – стреляет. Так же и с водоворотом – сначала корабль “выныривает” из водоворота, который указал кубик, а потом может выстрелить, если на соседнем гексе есть корабль другого Игрока. Если, после завершения хода Игроком, на соседних с его кораблём гексах оказался не один, а сразу несколько кораблей соперников, то для выстрела выбирается один из них, и Игрок сразу объявляет в кого будет произведен выстрел. Чтобы определить результаты стрельбы, Игрок бросает кубик, и очки на кубике указывают цель – номер каюты корабля соперника (т.е. если на кубике выпало 6 – это соответствует 6-й каюте корабля, по которому стреляли). Если каюта с выпавшим номером оказалась пуста – выстрел был неудачным. Если в каюте с выпавшим номером есть животное, то выстрел выбивает ящик с животным из каюты, а волны и ветер возвращают это животное назад в место его природного обитания (капитан корабля, в который попали, возвращает жетон животного в любой свободный красный гекс на континенте этого животного).

Независимо от результата, выстрел считается использованным и жетон выстрела снимается с карточки корабля того Игрока, который стрелял. Когда на карточке не осталось больше жетонов выстрела – стрелять уже нельзя. Если Игрок хочет, он может израсходовать оба выстрела в один ход, два раза кинув кубик, а может стрелять по одному разу в разных ходах. Успешный выстрел безусловно существенно повышает шансы на победу, так как Игрок, по которому попали, будет вынужден вернуться за уплывшим животным еще раз.

3.3. ДЕРЖИ ПИРАТА!

В игре “Держи Пирата”, Игроки, которые играют за Пиратов, должны собрать полную коллекцию животных – по одному с каждого континента, а Патрульный – Игрок охраняющий животных, должен поймать всех Пиратов, то есть догнать корабль Пирата, став на соседнюю с ним клетку карты.

Условия победы:

В игре побеждает Пират, первым собравший всех животных на свой корабль. Победа наступает в момент, когда он взял последнее животное на борт.

В игре побеждает Патрульный, если он, по очереди, поймал всех Пиратов, до того, как хотя бы одному из них удалось собрать полную коллекцию животных.

3.3.1. Подготовка к игре

В игре используются стандартные компоненты настольной игры Зоорегата (п.3.2.). Участие в игре принимают от 2-х до 4-х игроков. Они отбирают и раскладывают на карте жетоны животных на отведенные для этого места. На поле выкладываются жетоны каждого животного в количестве на единицу меньше, чем Игроков. Далее необходимо определить Игрока, которому достается роль «Патрульного», остальные Игроки становятся «Пиратами». Участники бросают жребий с помощью кубика.

Пираты получают корабли с цветными парусами: желтыми, красными или синеватыми. Они определяют очередность хода и порт также путем жребия с помощью кубика. Так, Игрок, у которого на кубике выпадет наибольшее число очков первым выберет себе порт и первым будет ходить.

Патрульный получает корабль с белыми парусами и занимает последний незанятый порт. Ход Патрульного в игре будет последним, после всех Игроков.

3.3.2. Правила

Пираты ходят и берут животных на борт по очереди, по обычным правилам ЗООрегаты. Патрульный ходит по тем же правилам, но не берет на борт животных, его задача поймать Пиратов, т.е. закончить ход на соседней с Пиратом ячейке поля.

3.3.2.1. Водовороты

Водовороты используются игроками по обычным правилам ЗООрегаты, но приобретают особую ценность в игре “Держи Пирата”.

Внимание! Если Пират вынырнул в водовороте, в котором находится Патрульный, или занимает соседнюю ячейку с таким водоворотом, то Пират считается пойманным. И соответственно, если Патрульный вынырнул в водовороте, где находится Пират, или стоит в соседней с таким водоворотом ячейке, то Пират также считается пойманным.

3.3.2.2. Заряды

В игре “Держи Пирата” Игроки могут использовать 2 заряда на своем корабле двумя способами.

I способ (стреляем): используем заряды для того, чтобы выбить у Игрока-соперника животное (стрельба ведется по стандартным правилам ЗООрегаты). Но поскольку Игроки самые настоящие Пираты, то Игроку, который стрелял, при попадании в каюту соперника с животным, разрешается забрать это животное себе, если у него на корабле такого еще нет.

II способ (минируем): используем заряды для минирования акватории. В этом случае, перед началом движения Игрок (Пират или Патрульный) сообщает другим Игрокам, что он ставит мину. Заряд снимается с корабля и выкладывается на карту в клетку, которую занимает Игрок. Далее Игрок осуществляет перемещение по стандартным правилам.

3.3.2.3. Мины и их действие

На Пиратов и Патрульных мины действуют одинаково. Игрок, который подорвался на mine, завершает свой ход на этой клетке и пропускает следующий ход, а взорвавшаяся мина снимается с поля. Если игрок обходит клетку с миной, то он продолжает движение.

Внимание! Нельзя минировать порты и водовороты!

Приятной и веселой регаты Пиратам и Патрульным!



Покупайте в интернет-магазине производителя:
www.bombatgame.com