

СОРОКОНОГИ

Правила предназначены для чтения взрослыми детям



Состав игры

15 жетонов ног в башмаках (3 жёлтых, 3 красных, 3 зелёных, 3 синих, 3 чёрных)

4 кубика

4 жетона сороконожек

Правила игры

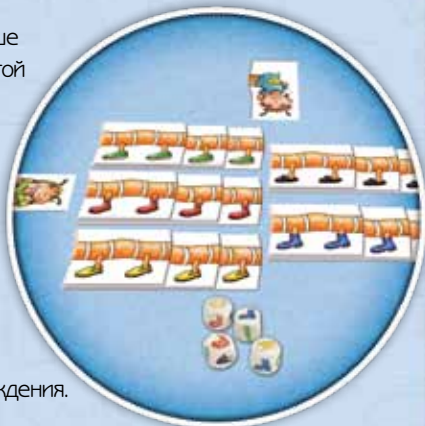


Цель игры

Бросайте кубики и старайтесь раздобыть как можно больше башмаков для своей сороконожки. Обладатель самой обутой сороконожки одержит победу.

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает жетон сороконожки и кладёт его перед собой. Отсортируйте жетоны башмаков по цвету и разместите их посередине стола — это запас жетонов. Рядом положите 4 кубика.



Ход игры

Начинает игрок, у которого раньше всех наступит день рождения.

От него ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход бросьте кубики. Затем отложите любое количество кубиков (хоть ни одного, хоть все) и перебросьте остальные. Затем ещё раз отложите любое количество кубиков и перебросьте остальные.

Таким образом в свой ход можно бросать кубики **не более трёх раз**. Между бросками вы можете откладывать любое количество кубиков. Во время третьего броска можно перебросить даже те кубики, которые отложили после первого. Если вас полностью устраивает результат первого или второго броска, вы не обязаны бросать кубики ещё раз.



Звезда на кубике — джокер. Можете считать этот результат башмаком любого цвета на ваш выбор.

Подсказка: советуем не перебрасывать джокеры. Они увеличивают ваши шансы получить нужные результаты.

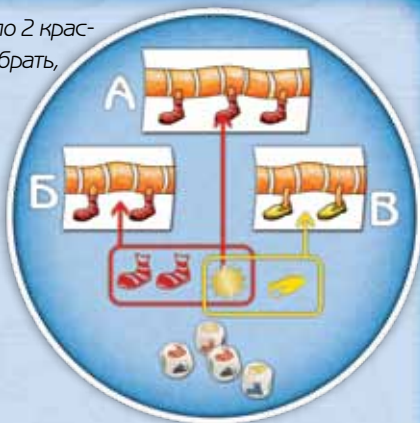
Закончив бросать кубики, подсчитайте, сколько одноцветных башмаков у вас выпало (поверните кубики с джокерами любой гранью вверх). После этого возьмите один из оставшихся в запасе жетонов, на котором изображено столько же или меньше башмаков соответствующего цвета. Приложите взятый жетон к вашей сороконожке. За один ход вы можете взять только 1 жетон башмаков. Если у вас есть возможность взять несколько жетонов башмаков за один раз, вы обязаны выбрать какой-то один.

Пример: Юлия бросала кубики 3 раза. В итоге у неё выпало 2 красных башмака, 1 жёлтый и 1 джокер. Теперь Юля должна выбрать, какой жетон ног она присоединит к своей сороконожке.

- Два красных башмака и один джокер – это 3 красных башмака. Юлия может взять жетон с 3 красными башмаками (А). Если его уже успел взять кто-то другой, она может выбрать жетон с 2 красными башмаками (Б).
- Один жёлтый башмак и один джокер – это 2 жёлтых башмака. Юлия может взять жетон с 2 жёлтыми башмаками (В).

Если нужных вам жетонов башмаков не осталось, вы ничего не получаете.

После того как вы закончили бросать кубики и взяли (или не взяли) жетон башмаков, передайте ход соседу слева.



Конец игры

Игра заканчивается, когда игроки забирают последний жетон башмаков из резерва. После этого подсчитайте, сколько башмаков вы собрали. Побеждает игрок с самой длинной сороконожкой. При равенстве побеждает тот из претендентов, у кого больше башмаков одного цвета. Если и теперь ничья, претенденты делят победу.

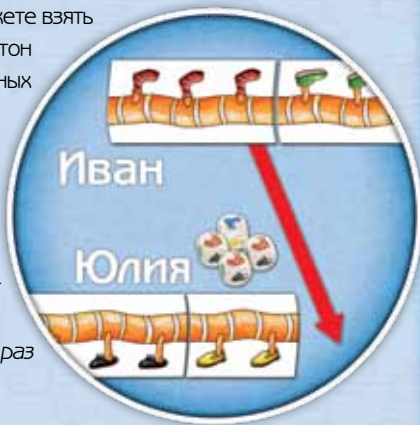
Убегающие башмаки. Вариант правил для старших игроков

Перед началом игры договоритесь, будете ли вы использовать это правило.

Вместо того чтобы брать жетон башмаков из запаса, вы можете взять жетон башмаков у соперника. При этом выбранный вами жетон по-прежнему должен соответствовать результатам брошенных кубиков. Полученный жетон, как обычно, кладётся в конец вашей сороконожки.

Важно: у соперника можно брать только **последний** жетон из хвоста сороконожки. Жетоны из середины сороконожки забирать нельзя.

Пример: на кубиках Юлии 3 красных башмака. Она может либо забрать из запаса жетон с 2 красными башмаками, либо взять жетон из хвоста сороконожки Ивана – там как раз жетон с 3 красными башмаками. Юлия выбирает второе, так как 3 башмака лучше, чем 2.



Создатели игры

Разработчик: Клаус Креовский

Художник: Ирена Ваничке

© 2011 HUCH! & friends

www.huchandfriends.de



Играть интересно

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru