

6+

Настольная игра Осьминожки

СОСТАВ ИГРЫ:

Игровое поле-пазл, 100 жетонов (22 жетона сундук, 78 жетонов щупальце), правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Набрать как можно больше очков, собирая жетоны сундуков и помогая своим осьминожкам отращивать самые длинные щупальца в море.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Соберите игровое поле. Каждый игрок выбирает жетон с осьминогом того цвета, щупальца которого он будет выращивать, и кладет его на ракушку, изображенную на игровом поле. Цвет ракушки не обязательно должен соответствовать цвету выбранного игроком осьминога. Игрок может начинать выращивать щупальце с любой клетки, соседней от своего осьминога.



Каждый раз, когда щупальце осьминога будет пересекаться с жетоном сундука, хозяин осьминога будет забирать сундук себе.

Сундуки с сокровищами могут как приносить, так и отнимать победные очки, а также заставлять игрока пропускать ход!

Перемешайте жетоны сундук, сложите их рубашкой вверх. Игроки по очереди берут по одному жетону из колоды и, не переворачивая и не глядя в них, выкладывают на любую

клетку игрового поля. Используя этот метод, разложите все жетоны сундук.

Заметьте! Жетоны сундук нельзя выкладывать рядом с жетонами осьминога.

Перемешайте жетоны щупальце и раздайте каждому игроку по 7 штук, остальные жетоны сложите рядом с игровым полем рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ:

Первым ходит игрок, раздававший жетоны.

1. Игрок выкладывает на игровое поле один из жетонов с руки, продолжая с помощью неё щупальце одного из осьминогов (своего или чужого).

ВАЖНО:

- *Игрок может выложить только один жетон за ход.*
- *Этот жетон должен продолжать щупальце и совпадать с ним по цвету!*
- *Если жетон щупальца попал на клетку с сундуком, то сокровище достаётся игроку, которому принадлежит этот осьминог. Игрок должен показать остальным, какой жетон сокровища он получил. Если ему попался жетон «Пропусти ход», то он пропускает свой следующий ход.*
- *Каждому игроку выгодно выкладывать положительные жетоны в продолжение своего Щупальца и негативные в продолжение Щупальца соперника.*

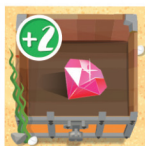
2. Игрок добирает жетон (на руках должно быть 7 жетонов).

3. Ход передаётся по часовой стрелке следующему игроку.

ВАЖНО: Если у игрока нет подходящих жетонов, чтобы продолжить какое-либо щупальце, то он берет один жетон из колоды и пропускает ход.

ТИПЫ ЖЕТОНОВ:

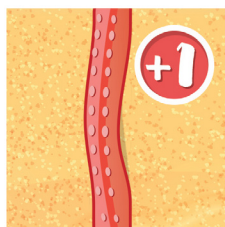
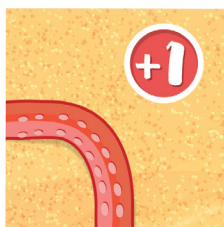
Жетоны сундуков:



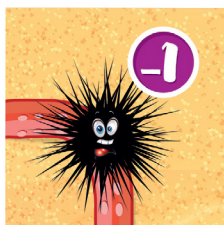
Жетоны, приносящие или отнимающие очки.

Пропусти ход

Жетоны щупалец: некоторые жетоны щупалец приносят победные очки, другие — отнимают их.

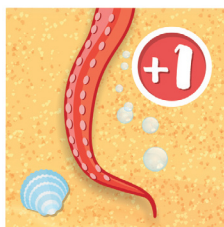


Эти жетоны приносят указанное на них количество победных очков в конце игры хозяину осьминога.



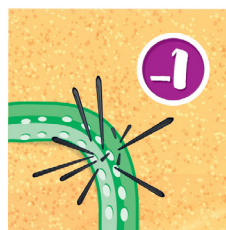
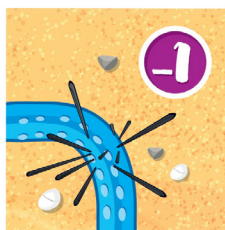
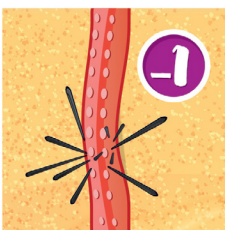
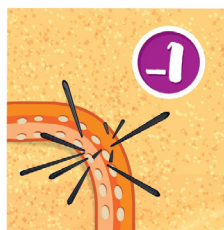
Эти жетоны отнимают указанное на них количество победных очков в конце игры у хозяина осьминога.

ВАЖНО: в течение игры можно заменять такие жетоны на жетоны труб, если их форма совпадает. Заменённый жетон при этом отправляется в сброс.



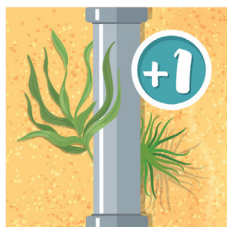
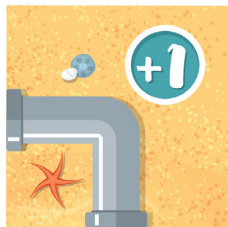
Эти жетоны позволяют закончить щупальце своего или чужого осьминога. После использования данного жетона продолжать это щупальце запрещено.

Негативные щупальца:



Жетоны труб: используются для замены жетонов щупалец. Позволяют продолжить щупальце, когда оно заходит в тупик или перекрыто другим осьминогом или для замены негативных щупалец, которые отнимают очки у игрока.

Игрок с помощью жетонов труб может заменить любой из жетонов щупалец на поле. Заменённые жетоны отправляются в сброс.

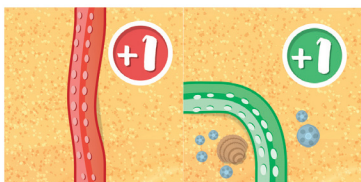


Эти жетоны можно использовать многократно (можно забирать их с поля на руку, заменив на соответствующий по форме и цвету жетон, приносящий очки).

Замену можно произвести в свой ход).



Эти жетоны можно использовать только один раз (после того, как их поместили на поле, их нельзя забирать, они остаются на месте до конца игры).



Варианты Тупиков

Жетоны с осьминожками: стартовые жетоны.



КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра заканчивается, когда заканчиваются все жетоны, или когда никто из игроков не может сделать ход.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:

Каждый игрок суммирует очки на жетонах щупальце своего цвета, расположенных на поле, и очки на собранных в процессе игры жетонах сундук. Победителем становится тот, кто набрал наибольшее количество очков.