



6+

возраст



2-6 чел.



30 мин.

Правила игры

ГОНКА ЗА КОРОНУ



ORIGOMI

В сказочном королевстве переполох. Король решил уйти на покой и, нарушив все традиции, устроил турнир за трон. Претенденты соревновались в силе, ловкости, эрудиции, а теперь им предстоит последняя гонка. Кто дойдёт до замка первым, тот и станет следующим правителем! Неужели престол займёт ведьма?! А быть может шут? Или всё же законным наследникам повезёт? Беги быстрее всех, используй все доступные средства, чтобы стать первым, кем бы ты ни был!



В НАБОРЕ:

- Поле-пазл, • 48 карт «Поддержка и препятствия», • 72 жетона монет, • 12 билетов на транспорт, • 8 купонов на скидку, • 8 жетонов мостов, • 4 карты-подсказки, • 14 объемных фигурок, • 8 фишек персонажей с подставками, • 8 карт персонажей, кубик.

БЫСТРЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Соберите поле-пазл. Выберите, за какого персонажа играть, и возьмите соответствующую фишку. Фишки всех игроков поместите на клетку «Старт». По очереди бросайте кубик и двигайтесь к финишу по жёлтой тропе. Кто первый достигнет замка и заберёт корону, тот и победил.



КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Соберите поле-пазл. Перемешайте колоду карт «Поддержка и препятствия» и положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.

Рассортируйте все жетоны по типам:



Монеты номиналом 1, 3, 5 и 10.



Билет на повозку – даёт право на 1 бесплатную поездку и возможность прервать свой путь на соответствующей остановке.



Лекарство – используется для излечения болезней.



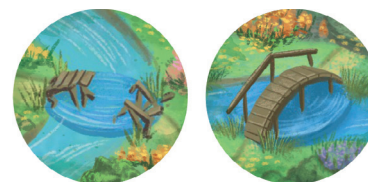
Билет на лодку – даёт право на 1 бесплатную поездку и возможность прервать свой путь на соответствующей остановке.



Плот – дополнительное средство передвижения.



Скидочный купон – даёт право на скидку 50% на все поездки и возможность прервать свой путь на любой остановке. Поездка на повозке с купоном стоит 3 монеты.



Мосты – двухсторонние жетоны, которые указывают сломан мост на пути или нет.

Соберите объёмные фигурки (персонажи, корона, деревья, вагонетка, сапоги-скороходы, дракон).



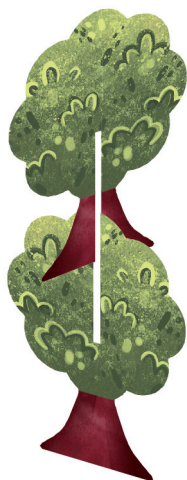
Пример сборки Сапог



Пример сборки Дракона



Пример сборки Вагонетки



Пример сборки Древа



Выберите, за какого персонажа играть, и возьмите соответствующую фишку и карту персонажа. Фишки всех игроков поместите на клетку «Старт». Лишние фигурки и карты персонажей верните в коробку.



Объёмные фигурки расставьте на поле в следующем порядке:



Корону поставьте на замок.

Деревья разместите на всех клетках вида «Лес», оставшиеся поместите в случайном месте на тропе;

Дракон размещается на второй драконьей остановке.

Вагонетку поместите на шахту №1;

Фишки игроков

Сапоги-скороходы можно разместить на любой простой клетке до первого причала;

ХОД ИГРЫ

Король хоть и устроил тяжёлое испытание, но был весьма великодушен. Всем пешим игрокам в начале каждого хода Его Величество дарит подарки, но учтите, что гонец с дарами может и обмануть, подсунув что-нибудь плохое. Непредвиденные обстоятельства также могут помешать гонке.

Выберите первого игрока броском кубика – у кого выпало наибольшее значение, тот и ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Игроки перемещаются по игровому полю, бросая кубик, на количество шагов, равное значению на кубике. **Несколько игроков не могут стоять на одной и той же клетке. Если кто-либо из участников должен остановиться на клетке, занятой другим игроком, то можно либо остановиться**

на предыдущей клетке, либо заплатить по 1 монете за каждого соперника, через которого необходимо перешагнуть, и оказаться на следующей клетке после него.

Первый игрок открывает верхнюю карту колоды «Поддержка и препятствия» – эффект карты действует на всех игроков в течение одного круга, затем открывается новая карта, а предыдущая уходит в сброс. **Карты «Поддержка и препятствия»** влияют в основном на пеших путников. Некоторые карты влияют и на пеших участников, и на тех, кто использует транспорт.

Каждая карта обладает своими свойствами. Дары или, наоборот, неприятности, с которыми столкнётся участник, соответствуют цифре, выпавшей на кубике.

Перед броском кубика, игрок должен решить использует ли он транспорт (подробнее в описании видов игровых клеток).

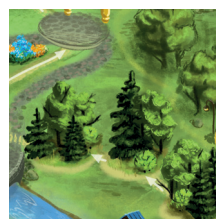


Если игрок решил бросить кубик, то он должен применить свойство карты «Поддержка и препятствие», а потом переместить фишку на выпавшее число шагов (если в карте не указано иное). Некоторые карты действуют на всех участников игры.

НА ПУТИ ПЕШИХ ПУТНИКОВ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ РАЗНЫЕ ВИДЫ КЛЕТОК:



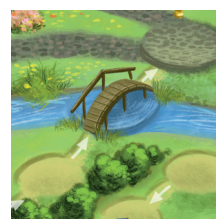
Поселение – клетки с разноцветными домами. Оказавшись на такой клетке, получи 1 монету из казны.



Лес – остановись на клетке с деревом, чтобы убрать его с дороги. Следующие игроки проходят эту клетку без преград. Начиная ход в лесу, сделай на 1 шаг меньше, чем выпало на кубике. Если на кубике выпало «1», стой на месте.

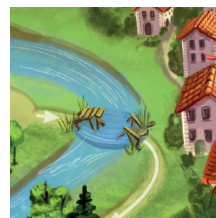


Гора – перед восхождением на гору, необходимо остановиться, чтобы подготовиться. Перемещаясь по горе, нельзя делать больше 3 шагов за ход.



Мост – если мост не сломан, то пройди по нему, как через простую клетку. Если в начале хода стоишь на мосту, можно сломать мост, заплатив 1 монету в казну, после чего ходи как обычно. Положите на клетку жетон изображением сломанного моста вверх. Сломанный мост – преграда для игроков.

Перед сломанным мостом игрок должен остановиться, чтобы починить мост. После жетон сломанного моста удаляется с поля, и в следующий ход можно пройти по этой клетке.

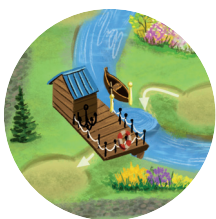


Сломанный мост – остановись перед этой клеткой, чтобы починить мост. Установи жетон моста, и в следующий ход можно пройти по этой клетке.

ИГРОКИ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ АРТЕФАКТЫ И ТРАНСПОРТ:



Остановка – здесь можно воспользоваться конной повозкой. Это самый распространенный вид транспорта, почти всем по карману! За 5 монет преодолите одну остановку. Остановки соединены мощёной дорогой, она подскажет, какая остановка следующая.



Причал – тут можно сесть на лодку. Это, конечно, не парусник, но всё же быстрее лошадей. Заплати 8 монет, чтобы доплыть до следующего причала вверх по реке.



Шахта – уже не приносит золота, и гномы, чтобы подзаработать, перевозят пассажиров на вагонетках, управляемых паровой дрезиной. На этой остановке за 10 монет можно добраться до следующего выхода на поверхность. Все шахты пронумерованы для определения очередности остановок. Если на остановке стоит фигурка вагонетки, то можешь проехать на ней за 5 монет до следующей остановки, переставив фигурку.



Драконолётная площадка – драконы открыли бизнес воздушных перевозок: драконолёт! С этой клетки можно воспользоваться этой услугой. Стоит дорого, аж 20 золотых, зато и везут далеко! Но берегись, можно упасть. Брось кубик, если выпало 6 – ты упал, но успел пролететь 6 клеток бесплатно. После падения пропусти ход. Заплатить придётся, если успешно добрался до следующей остановки. У дракона их всего 4, соблюдай очередность. Если на остановке стоит фигурка Дракона, то можешь лететь на нём до следующей остановки со скидкой – за 10 монет. Скидки не повышает надёжность перевозок, поэтому брось кубик. Перенеси фигурку, если поездка была удачной, если упал, то оставь фигурку там, где была.



Пересадочный узел – уникальная клетка, где любой путник может решить, что же делать дальше: продолжить путь пешком, воспользоваться лодкой или нанять гнома для поездки на вагонетке. Проходя мимо этой клетки, можно прервать свой ход.

Карты-памятки



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

Сапоги-скороходы – волшебная обувь, которую можно получить в аренду по щелчку пальцев. Заплати 2 монеты, чтобы добавить 2 шага к броску кубика. Получить сапоги можно до броска кубика, их эффект применяется только для пеших перемещений. Если на пути встретил фигурку сапогов, то можешь подобрать их и сразу воспользоваться, чтобы увеличить свой ход на 2. Оставь их на клетке прибытия. При повторном использовании заплати 1 монету. События карт «Поддержка и препятствия» распространяются и на тех, кто применяет сапоги-скороходы.

Плот – можно встретить в картах «Поддержка и препятствия». С помощью плота можно путешествовать по реке, потратив на путь до ближайшего причала 2 хода. Спуститься с плотом на реку можно на причале или мосту.



ФИГУРКИ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ:

- Встретив **дракона** можно лететь на нём за 10 монет. Дракон перемещается с тобой на следующую остановку, если не скинет тебя по пути. Если ты упал, дракон возвращается обратно.
- **Вагонетка** – перевозит по шахтам гномов. Заплати 5 монет, чтобы воспользоваться ей и оставь её на следующей остановке.
- **Сапоги-скороходы** можно подобрать по пути и сразу ими воспользоваться, чтобы увеличить свой ход на 2. Оставь их на клетке прибытия. При повторном использовании заплати 1 монету.

Когда не хватает денег – просто пройдите мимо фигурки. Если никто из игроков не воспользовался услугами дракона или поездкой на вагонетке – переместите их фигурки на следующие остановки. Сапоги-скороходы в этом случае оставьте на той клетке, куда прибыл последний игрок, который воспользовался ими. Некоторые карты «Поддержки и препятствий» переносят сапоги на другую клетку на поле.

Нельзя воспользоваться транспортом, фигурками и артефактами 2 раза подряд, пропусти ход, чтобы воспользоваться тем же транспортом повторно. Нельзя использовать транспорт, если на клетке прибытия стоит другой игрок! Вы можете пропустить ход, чтобы дождаться, пока соперник уйдёт с остановки.

Если у вас есть билет, он даёт возможность прервать свой ход, чтобы остановиться на необходимой остановке. В следующий ход можно воспользоваться билетом, чтобы совершить поездку на транспорте.

Если какой-либо дар, полученный благодаря картам, уже не нужен или его невозможно применить, добавьте до 3 шагов к своему ходу.



ПОЯСНЕНИЯ ПО ПЕРСОНАЖАМ.

Карта Принца – Каждый раз, когда принц оплачивает поездки, он платит на 1 монету меньше, включая поездки со скидками. Это не распространяется на сапоги-скороходы.

Карта Принцессы – Если принцесса должна встать на занятую клетку, то она не платит монету за первую клетку, которую перешагивает, за остальные придётся заплатить.

Карты Разбойницы – Если разбойница должна встать на занятую клетку, то она перемещает с неё чужую фишку на шаг назад. Если и та клетка занята, то все фишки двигаются по цепочке на шаг назад.

Карта Чародея – Чародей единственный, может сначала бросить кубик, а потом решить хочет ли он применять сапоги-скороходы.

Карта Ведьмы – Если ведьма лидирует, то она просто отменяет событие, если ей это надо.

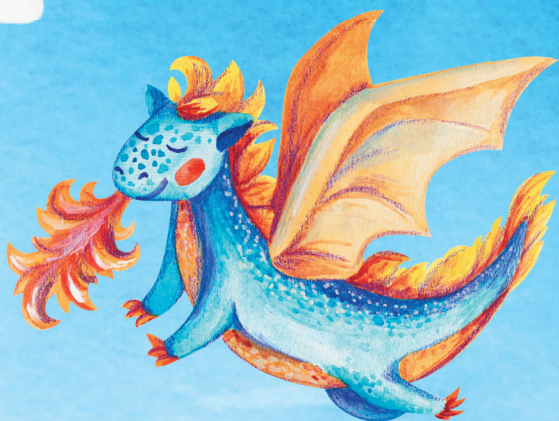
Карта Шута – Шут всегда может ходить на 1 меньше, чем у него выпало на кубике. Но событие при этом срабатывает по выпавшему значению.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Побеждает игрок, который первым доберётся до клетки «Финиш». Он объявляется победителем игры и новым правителем королевства! В следующей партии он первым выбирает, за какого персонажа играть и ходит первым.

Автор игры: Анна Лапка

Автор выражает благодарность за помощь в тестировании игрокам: Илья Дроздов, Артём Кройтор, Екатерина Тен и другим.



Сообщество
настольных игр
Оригами ВКонтакте