



ВРЕМЕНИЩАЯ

Нетля

ПРАВИЛА ИГРЫ



Последний раз посмотрев на часы, вы выходите из дома и направляетесь по своим делам. День выдается интересный, но чрезвычайно странный, поэтому вы чувствуете облегчение, когда он подходит к концу. Завтра все эти события точно покажутся страшным сном!..

Последний раз посмотрев на часы, вы выходите из дома и направляетесь по своим делам... Стоп! Почему на календаре опять 3 сентября?! Почему все события предыдущего дня повторяются?! И снова, и снова, и снова...

Поздравляем, вы попали во временную петлю! Не бойтесь, вы не один такой – с вами во времени застряли и другие несчастные. Но вот задача – покинуть злополучный круг сможет только один. Придется постараться, чтобы выбраться!

СОСТАВ ИГРЫ:



- игровое поле-пазл;



- жетоны «Событие»
80 шт.;



- жетоны «Фото»
20 шт.;



- жетоны «Встреча»
6 шт.;



- фишки 6 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

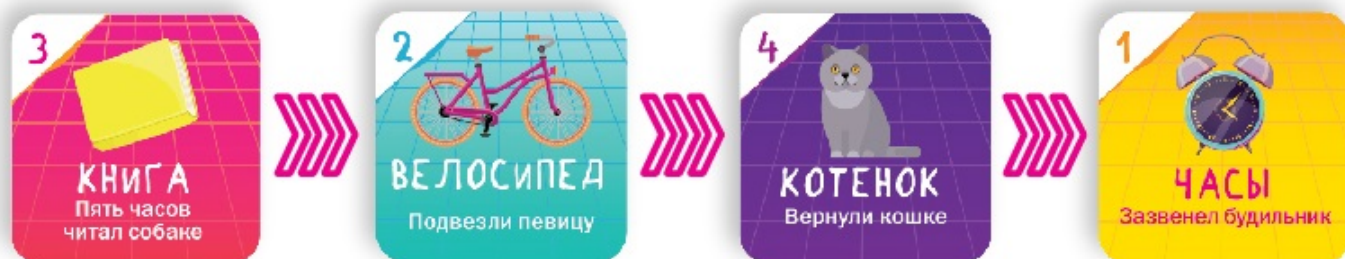
Первым попасть в 4 сентября, собрав линию событий минимум из двух жетонов каждого цвета.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Соберите игровое поле-пазл.
- Каждый игрок берет фишку, ставит ее на любую из стартовых цифр, после чего получает один жетон «Встреча».
- Жетоны «Событие» и оставшиеся жетоны «Встреча» перемешайте вместе и поместите рядом с игровым полем единой стопкой.
- Жетоны «Фото» сложите отдельно.



ХОД ИГРЫ:



Очередность хода зависит от того, на какой цифре находится игрок. Игрок выстраивает **линию событий**, выкладывая жетоны «Событие» перед собой на стол слева направо. Фишки на поле игрок перемещает также слева направо (**далее в правилах «вперед»**) или вверх и вниз.

В свой ход игрок берет жетон «Событие» из общей стопки и должен добавить его в линию событий перед собой, если **соблюдены следующие правила размещения**:

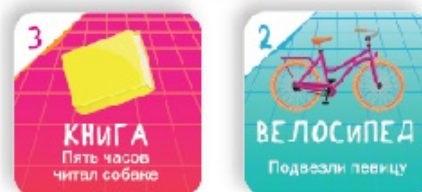
1. Жетон отличается по цвету от предыдущего жетона «Событие».



2. Если объект с жетона уже был использован в линии событий, то номер жетона «Событие» должен быть больше номера жетона с тем же объектом.



Если условия соблюдены, игрок должен добавить жетон в линию событий, после чего переместить свою фишку по полю на один шаг на любую пустую клетку вперед, вверх или вниз на свое усмотрение.



Важно!
Назад ходить нельзя.

Если игрок не может добавить жетон в линию событий, то он не имеет права перемещать фишку вперед. Участник берет один из жетонов из общей стопки и выкладывает на любую пустую клетку игрового поля в открытую, после чего перемещает фишку **вверх** или **вниз** на один шаг на любую пустую клетку.

ЖЕТОН «СОБЫТИЕ» НА ПОЛЕ:

Если на одной из соседних клеток игрового поля расположен жетон «Событие», игрок может добавить его в свою линию событий при условии **соблюдения правил размещения** – в этом случае игрок не берет жетон из общей стопки.

Возьмите жетон с поля и добавьте его в линию событий, после чего переместите фишку на клетку, где он лежал. На этом ход заканчивается.

Важно! Игрок обязан попробовать добавить жетон «Событие» в свою линию, если его фишка останавливается на таковом.

ПРИМЕР:

В линии событий игрока уже использован жетон «Синий Котенок, 4». Игрок может не брать жетон из общей стопки и взять «Желтые Часы, 1» (при условии, что у него нет Часов 2, 3 и 4), чтобы сделать шаг вперед. «Зеленый Котенок, 2» взять нельзя по правилам размещения.

ИЛИ

Чтобы попробовать переместить фишку вверх на пустую клетку, игрок берет жетон «Событие» из общей стопки. Если полученный жетон не подходит по правилам размещения, игрок выкладывает его на любую пустую клетку поля. После чего перемещает свою фишку на одну клетку вверх.

Если жетон, взятый из общей стопки, подходит по правилам размещения, игрок может либо выложить его на любую пустую клетку поля, чтобы взять «Желтые Часы, 1» и сделать шаг вперед, либо добавить полученный жетон в свою линию событий и сделать шаг вверх.

Важно! Нельзя добавлять в линию событий два жетона за один ход.



ФИШКИ СОПЕРНИКОВ:

Фишки других игроков – непреодолимые препятствия. Игрок не имеет права ставить свою фишку на клетку, занятую фишкой другого участника, или перешагивать через нее.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В 3 СЕНТЯБРЯ:

Фишка игрока возвращается на стартовую клетку в следующих случаях:

- В линии событий использовано четыре жетона одного цвета.

Важно! Игрок всегда должен добавлять жетон «Событие», если может это сделать!

- Игрок не может переместить фишку по игровому полю ни в одном из направлений (вверх, вниз или вперед).
- Если фишка игрока находится на самой верхней или нижней строке и **нет возможности** совершить шаг в другом направлении, кроме как **вверх или вниз** соответственно, игрок также возвращается в начало.

При возвращении фишки на стартовую клетку игрок должен:

- Разместить фишку на любой стартовой клетке (необязательно на той, с которой начинал игру, в этом случае порядок хода не меняется).
- Отправить в сброс все жетоны из своей линии событий.
- Взять жетон «Фото» и выложить его перед собой.

ПОСЛЕДНИЙ ШАГ:

Если игрок достиг конца поля, и следующая клетка 4 сентября, необходимо проверить соблюдено ли условие для победы: **линия событий игрока должна содержать минимум по два жетона «Событие» каждого цвета.**



Если следующий жетон «Событие», взятый из общей стопки, позволяет переместить фишку вперед, и линия событий игрока соответствует условию для победы, игрок становится победителем.

Важно! В том случае, если линия событий не соответствует условию, игрок не может переместить фишку вперед. Полученный жетон «Событие» следует добавить в свою линию и сделать шаг вверх или вниз.

ЖЕТОН «ВСТРЕЧА»:

В начале игры каждый участник получает по одному жетону «Встреча». Также жетоны этого вида можно получить, перемещая фишку по игровому полю. У игрока может быть сколько угодно жетонов «Встреча».

Если игрок открыл жетон «Встреча» вместо «Событие», то он должен выложить полученный жетон перед собой. Фишка игрока остается на месте, и ход сразу переходит к следующему участнику.

Применить жетон «Встреча» можно **в свой ход**. Для этого игрок должен выбрать одного из соперников, которого хочет пригласить встретиться.



Выложите жетон «Встреча» на любую свободную клетку в том столбце, где находится ваша фишка. Если фишка находится на старте, поместите жетон на какую-либо свободную клетку столбца А. Оба игрока – вы и приглашенный участник – должны переместить свои фишки на клетку с жетоном «Встреча». После использования жетон «Встреча» отправляется в сброс.

Других действий игрок, применивший жетон «Встреча», в этот ход не совершает. Игрок, приглашенный на встречу, дожидается своего хода и продолжает игру с клетки, где находится его фишка.

ЖЕТОН «ФОТО»:

Благодаря жетону «Фото» игрок может совершить одно дополнительное действие на выбор:

- Переместить фишку на одну клетку по обычным правилам. (в этом случае жетон не сбрасывается).
- Взять жетон «Встреча» из общей стопки.
- Убрать жетон «Событие» из своей линии событий до перемещения фишки по игровому полю. Выбранный жетон «Событие» уходит в сброс, жетон «Фото» возвращается в общую стопку жетонов этого вида.



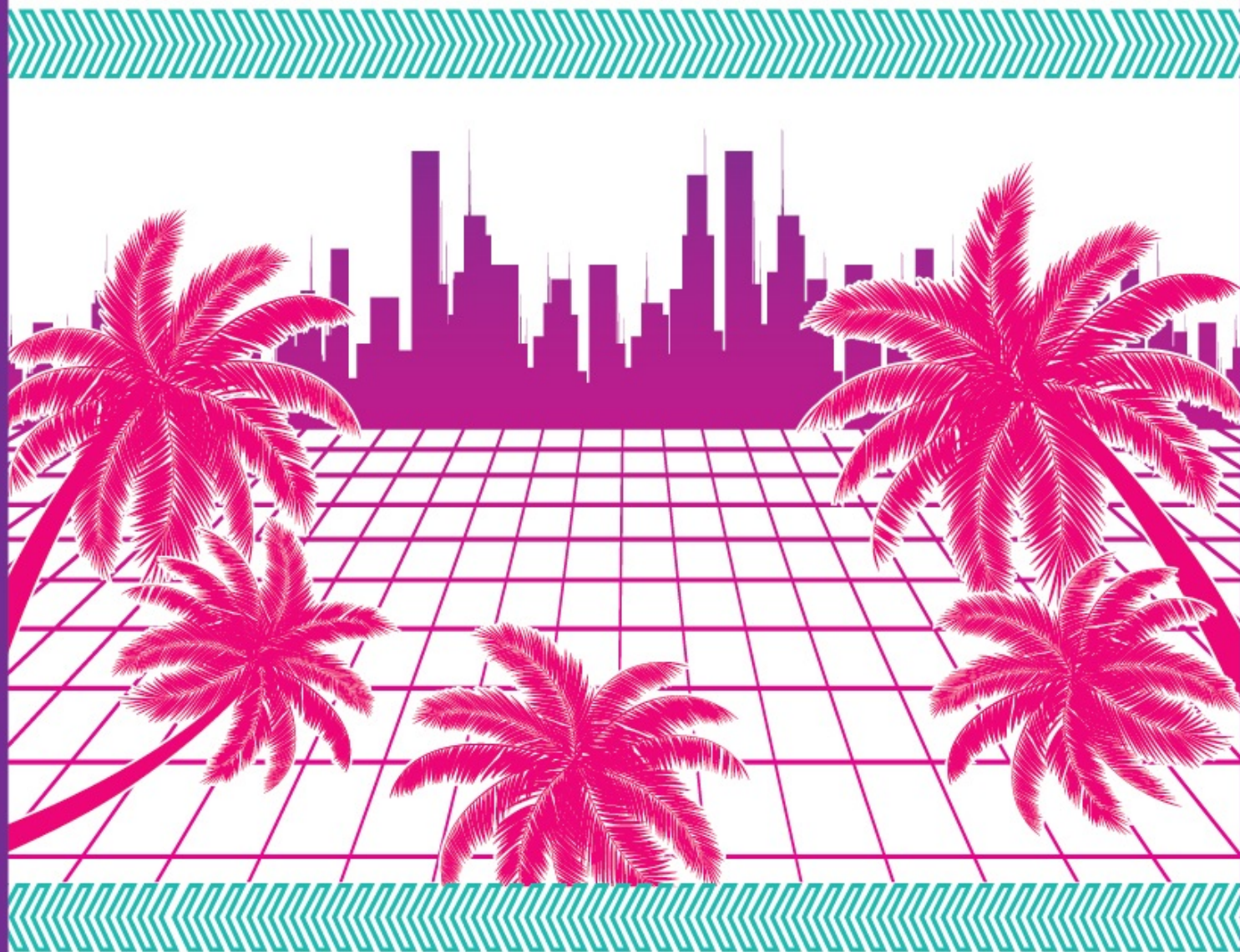
Важно! У игрока на руках не может быть больше 5 жетонов «Фото»! Как только игрок получает шестой жетон, верните пять жетонов обратно в стопку, оставив себе на руках только один.

ПОБЕДА И О ТОМ, КАК ПРОШЕЛ ДЕНЬ:

Как только один из игроков попадает в 4 сентября, игра заканчивается. Тот, кто первым выбрался из временной петли, становится победителем, и должен рассказать всем, через что прошел ради спасения.

Каждая история начинается словами «Я вышел из дома...», после чего перечислите все то, что с вами случилось, исходя из линии событий.

Так и что в итоге помогло вам выбраться?





origami_games