

НОВЫЕ! ШАХМАТНЫЕ ГОНКИ



4+

Игра Евгения Воробьёва

Дизайн и вёрстка Михаил Комаров

Главный редактор Ольга Врублевская

Правила игры



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ
20-40 МИНУТ



1-4 ИГРОКОВ

Об игре:

Эта игра переносит нас из сказочного леса («Шахматные Гонки: В лесу») в реальный мир, наполненный природными барьерами: горами и озёрами, деревьями и пожарами, в котором может случиться наводнение или сойти лавина.

Кроме обычных шахматных фигур на помощь настоящим путешественникам придут полезные предметы, так необходимые в большом походе: лодка, верёвка, фонарь, лопата и т.д.

А самое удивительное, что вы сможете построить своё собственное игровое поле так, как вам нравится, и каждый раз делать это по-новому.

Игра, безусловно, развивает стратегическое, логическое и все остальные типы мышления. В отличие от первой части достаточно лишь знать как ходят шахматные фигуры, да и этот несложный навык как раз можно освоить в процессе игры.

Состав игры:

1. Пазлы для составления игрового поля (48 штук)
2. Фишки (4 штуки)
3. Карточки (100 штук)
4. Правила игры

1. Цель игры

Первым прийти с клетки «СТАРТ» на клетку «ФИНИШ», преодолевая многочисленные препятствия.

2. Подготовка к игре

У вас есть 48 составных элементов, из которых следует сложить игровое поле так, как вам нравится. Вы можете использовать меньшее количество пазлов (а можете из нескольких коробок 😊), но главное условие, чтобы СТАРТ оказался в начале, а ФИНИШ в конце. Рекомендуем не создавать узкие конструкции шириной в одну клетку или, по крайней мере, делать их из пустых клеток, иначе в процессе игры вы можете попасть в «пробку».

Для удобства в конце правил приводится несколько интересных расстановок игрового поля.

Каждый игрок получает «стартовый капитал» - пять карт: Король, Конь, Кошка, Верёвка, Лодка.

Колода с остальными картами перемешивается, фишки становятся на старт.

Начинает ходить самый младший игрок.



3. Передвижение по игровому полю

На игровом поле можно увидеть четыре типа клеток:

– **Старт и Финиш.**

– **Свободные клетки.**

– **Бонусные клетки:** Самолёт, Воздушный шар, Велосипед и Банк.

– Клетки - **Препятствия** - все остальные клетки.

Для перемещения по ним вам потребуются Карты.



1. Карты - Шахматные Фигуры.

С помощью такой карты вы сможете сделать один ход соответствующей фигурой, двигаясь по Свободным клеткам. Также вы можете прийти на Бонусную клетку, но пересекать её нельзя. Только

Конь способен перепрыгивать Препятствия, но, как и все остальные фигуры, не может встать на них.

Поскольку направление движения в нашей игре весьма условно, **Пешка** может ходить на одну клетку по прямой в любую сторону.

Чтобы попасть на клетку **Финиш** также необходима Шахматная Фигура. Если вы хотите попасть на клетку **Старт**, значит вы заблудились.

После перемещения карта должна быть сброшена.

2. Карты - Предметы.

Созданы специально для преодоления клеток - Препятствий.

Если на соседней с вами клетке (по прямой или диагонали) есть Препятствие, вы можете встать на него с помощью соответствующего Предмета.



Кошка → Дерево

Верёвка → Гора

Лодка → Озеро

Лопата → Клад

Дудочка или два Огнетушителя → Дракон

Огнетушитель → Огонь

Фонарь → Ночь

Мёд → Медведь

После перемещения карта должна быть сброшена.

1+2. В вашем распоряжении есть также ускоренный способ передвижения. Пойдите как Шахматная Фигура и приземлитесь на Препятствии. В этом случае обе карты (Шахматная Фигура и необходимый Предмет) сбрасываются.

3. Карты - События.

В некоторых случаях также перемещают вашу фишку, но независимо от вашей воли.



4. Последовательность хода

Возьмите одну карту из колоды и покажите другим игрокам. Если вам досталась Карта - Шахматная Фигура или Карта - Предмет, вы берёте её себе и приступаете к передвижению фишки, используя любые карты, которые у вас есть (не забудьте после перемещения сбросить необходимые для него карты). Движение не является обязательным. В случае попадания на Бонусные клетки совершите дальнейшие действия (смотрите п.5). После этого ход переходит к следующему игроку.

Если же вам досталась Карта - Событие, оно происходит сразу:

Землетрясение - переставьте один из пазлов в другое место. Конечно, игровое



поле должно сохранить целостный вид. Действуйте благородно и не вредите отстающим игрокам, но нет ничего плохого в создании препятствий для лидеров.



Наводнение - все игроки должны **забраться на ближайшую к ним Гору**. Расстояние до гор измеряется ходами Короля. При одинаковом расстоянии выбирайте выгодный для вас вариант.

Собака - аналогично, все залезают на ближайшее **Дерево**.



Лавина - игроки, находящиеся на Горе, должны сделать один шаг (королём) по направлению к Старту. При этом вы можете оказаться на **любой** клетке, но получить бонусы нельзя.

Шторм - шаг назад для тех, кто в Озере.



Мат - каждый игрок **скидывает одну карту с королём**, если она есть в наличии.

Капкан - вам не повезло, **пропустите ход**.



Свинья - подложите свинью другому игроку: **вытяните** у него **одну карту** наугад и возьмите себе.

После свершившегося события вы **возобновляете ход** и опять берёте карту из колоды (кроме случая со Свиньёй, при котором вы уже получили карту).

Если закончилась колода, сброшенные карты перемешиваются, и игра продолжается.

5. Особые клетки и карточки

Как уже было сказано, с помощью карт - **Шахматных Фигур** вы можете попасть на **Бонусные** клетки:

Самолёт - сразу перелетите на **три клетки** в любую сторону (можно с поворотами), вы также можете приземлиться на препятствие, сбросив соответствующий предмет.

Воздушный шар - летает на **две клетки**.

Велосипед - сделайте **ещё один ход**.

Банк - возьмите из колоды **две карты**, **Фигуры** и **Предметы** оставьте себе, а **События** просто **сбросьте**.

Также на поле зарыты **Клады** (это клетки - Препятствия), которые можно отрыть с помощью **Лопаты**.

Клад - возьмите из колоды три карты, **События** сбросьте. В колоде есть ещё две необычных карты - **Предмета**:

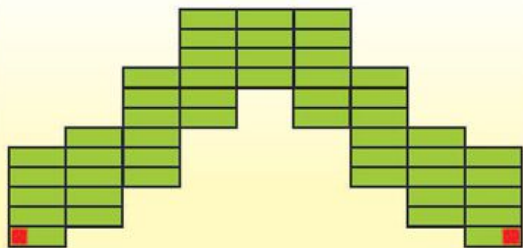
Вездеход - позволяет пойти на **две клетки** по прямой или диагонали (без поворотов), не обращая внимания на препятствия, но получить положительные свойства клетки прибытия нельзя.

Страховой полис - при желании **избавляет** от всех неприятных **Событий** (кроме Свиньи). К сожалению, он одноразовый и после использования карту надо сбросить.

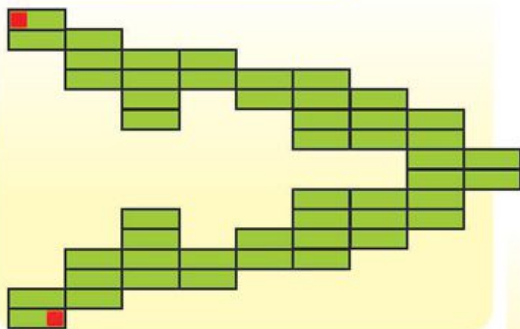
Удачи!!!

6. Примеры построения игрового поля

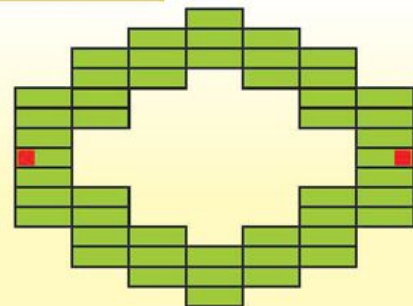
АРКА



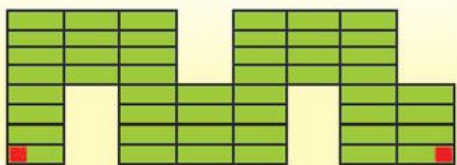
ЭЙФЕЛЕВА БАШНЯ



СТАДИОН



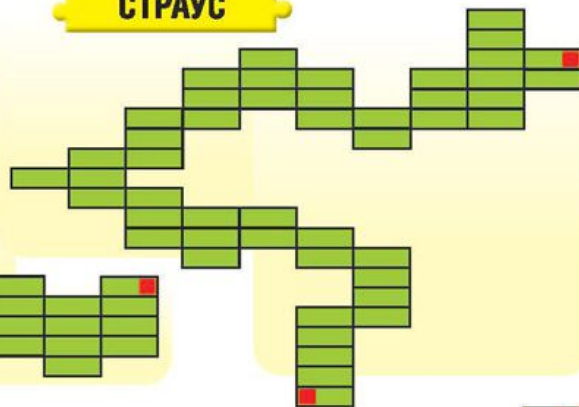
ВЕРБЛЮД



РАЛЛИ



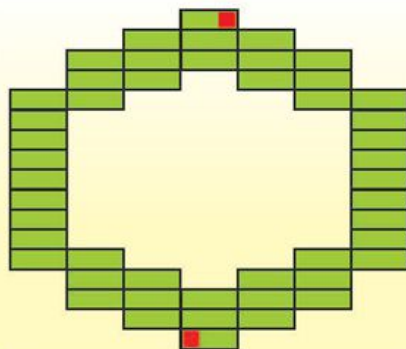
СТРАУС



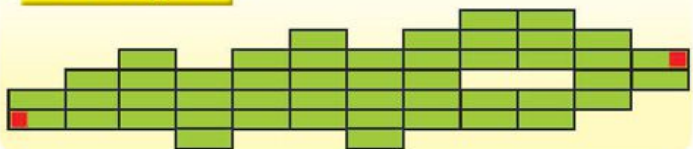
ЗМЕЙКА



ЦИРК



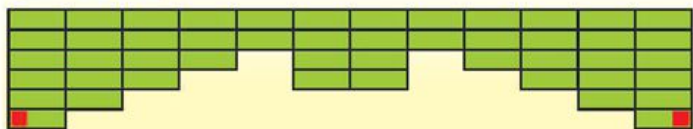
КРОКОДИЛ



ЛЕСТНИЦА



МОСТ



ШОССЕ

