

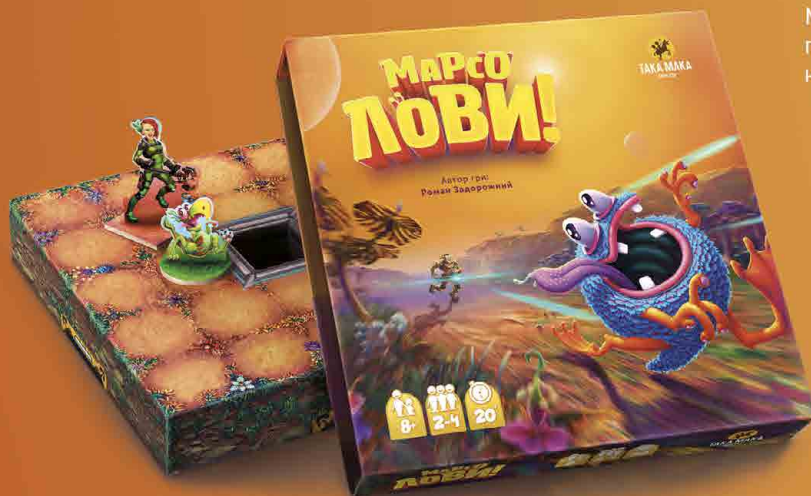
МАРСО ЛОВИ!



ТАКА МАКА
БЮРО ІГОР

ПРАВИЛА ГРИ

Вчені вже давно ламають собі голову над питанням: "Чи є життя на Марсі?"
А ми стверджуємо, що Є! Тільки його треба спіймати.



Малюнок 1. Ігрове поле всередині коробки.

Гравці - це Мисливці.

Суть гри: Мисливці мають загнати Марсозвірів у Пастку і отримати за них бали. Усі персонажі гри ходять згідно з своїми картками, на яких стрілки показують напрямок руху.

Переможець той, хто в підсумку має найбільше балів, які підраховуються згідно з Картками підрахунку балів.

КОМПЛЕКТАЦІЯ



Мисливці 4 шт.



Марсозвірі 4 шт.



Жетони порталів 4шт.



Картка "Старт" 1 шт.



Картки підрахунку балів 4 шт.



Картки руху Марсозвірів 16 шт.



Картки руху Мисливців 50 шт.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розставте всі ігрові елементи гри так, як зображено на малюнку 4.

1. **Мисливці** – це гравці, їх чотири. На поле довкола Пастки виставляємо стільки Мисливців скільки грає гравців.
2. **Картки руху Мисливця.** Кожен гравець на початку гри отримує на руки по три такі картки.
3. **Колода Карток руху Мисливців.** Решту Карток руху Мисливців кладемо колодою біля ігрового поля сорочкою догори. Саме з неї гравці будуть добирати до трьох карток у кожному наступному раунді.
4. **Марсозвірі** – веселі різнокольорові звірята. Ходять відповідно до своїх карток руху. На початку гри Марсозвірів виставляють по кутах ігрового поля.
5. **Колода Карток руху Марсозвірів.** Викладається біля ігрового поля сорочкою догори. Перед початком кожної гри або раунду відкривається верхня картка колоди.
6. **Пастка.** Марсозвір, якого загнали в Пастку, залишається у ній до кінця гри. Мисливці у Пастку не ходять.
7. **Жетони порталів.** Завдяки їм Мисливець, за бажанням, може миттєво переміститися на протилежну сторону ігрового поля. Жетони порталів однакового кольору ставимо один навпроти одного.
8. **Картки підрахунку балів.** На початку гри кожен гравець отримує свою Картку підрахунку балів сорочкою догори. Цю картку він не показує своїм суперникам.

Малюнок 4. Ігрове поле з усіма ігровими елементами.



Малюнок 2. Позначення
сторони ігрового поля та
схема викладу Картки руху
Мисливця.



рух згідно
з верхньою
стрілкою



ВАЖЛИВІ УМОВИ ГРИ

Перед початком гри кожен гравець **обирає собі Мисливця та свою сторону ігрового поля, мал. 2.**

Гру починає наймолодший гравець або гравець за домовленістю. Цей гравець отримує картку "Старт". Відповідно він першим робить хід своїм Мисливцем. Після нього за годинниковою стрілкою ходять інші гравці. У наступному раунді гри право першого ходу і картка "Старт" переходять до гравця зліва за годинниковою стрілкою, і так з кожним раундом.

Гра поділена на раунди.

Один раунд – це послідовність дій:

1. У колоді Картон руху Марсозвірів відкривають верхню картку.
2. Гравці із трьох Картон руху Мисливців обирають одну і по черзі роблять ходи своїми Мисливцями згідно з цією картою.
3. Використані Картки руху Мисливців кладуть у відбій, а з колоди добирають до трьох.
4. Марсозвірі ходять згідно з відкритою Карткою руху Марсозвірів.
5. Використану Картку руху Марсозвірів кладуть у відбій. Раунд закінчено.

Наступний раунд - продовження гри з пункту 1.

Якщо у колоді закінчилися картки руху, то перемішується відбій і повертається у гру.

У грі персонажі рухаються тільки за горизонталлю та вертикаллю, за діагоналлю рухатись не можна.

Гра вважається закінченою, коли у Пастці опиняються як мінімум два Марсозвіра.

Якщо посеред раунду два Марсозвіра опинилися у Пастці, то цей раунд потрібно дограти до кінця: всі Мисливці та Марсозвірі повинні зробити ходи згідно з своїми картками руху.

Підрахунок балів.

Бали за кожного загнаного Марсозвіра гравці сумують згідно з Картками підрахунку балів, мал. 3.

Саме ці картки на початку гри визначають стратегію ходу Мисливця, а саме: якого кольору Марсозвіра вигідно загнати у Пастку, щоб набрати найбільшу кількість балів.

Мисливцю, який загнав Марсозвіра у Пастку, окрім основних балів, додається ще один бал; за два Марсозвіра – два бали і т.д.

Переможцем стає той, хто у підсумку має найбільше балів.

Гравці ще на початку гри домовляються між собою, до якої кількості балів триває гра.

Малюнок 3. Картка підрахунку балів.

Наприклад, гравцеві вигідно, щоб загнали у Пастку жовтого і синього Марсозвірів, тому що в сумі вони дають максимальну кількість балів (4+3).



ЯК РУХАЮТЬСЯ МИСЛИВЦІ

Мисливці рухаються згідно з картками руху. У гравців на руках завжди по три такі картки.

Різновиди карток руху Мисливців

1. На більшості Карток руху Мисливців намальовано дві стрілки. Вони показують рух на одну клітинку у вказаному напрямку. Гравець крутить карткою і обирає одну із стрілок.

Мисливець завжди рухається згідно з верхньою стрілкою. Кожен гравець повинен викладати Картку руху Мисливця біля своєї сторони ігрового поля, мал. 2.

2. У колоді Карток руху Мисливців також є картки, які дають змогу рухатися на декілька клітинок за один хід або дають іншу додаткову можливість, мал. 5.

Малюнок 5. Пояснення карток руху Мисливців.

1. Стояти на місці
2. Вправо
3. Вліво
4. Вниз
5. Вгору
6. Телепорт - ставши на портал, Мисливець може переміститись на жетон порталу будь-якого кольору, якщо на ньому не стоїть інший Мисливець.



7. Скейт - Мисливець переміщується на дві клітинки вправо або вліво; вверх або вниз.

8. Транквілізатор за вибором гравця присипляє одного з Марсозвірів, тобто у цьому раунді цей Марсозвір не ходить.

9. Реактивний ранець переміщує Мисливця на будь-яку вільну клітинку на ігровому полі.

10. Флеш-капці - Мисливець переміщується згідно з вказаними стрілками.



Важливо!

- Мисливець завжди зобов'язаний походити. Виняток, якщо гравець використовує картку "Стояти на місці", мал. 5 №1.
- Не можна пересувати Мисливця на клітинку, де стоїть інший Мисливець.
- Не можна пересувати Мисливця у Пастку.
- Якщо Мисливець опинився в ситуації, коли жоден рух з трьох його карток є неможливим, то він скидає у відбій всі свої картки руху та замінює їх на нові.
- Якщо гравець обирає стрілку, яка веде Мисливця за межі ігрового поля, то Мисливець переміщується на протилежну сторону поля, мал. 6.





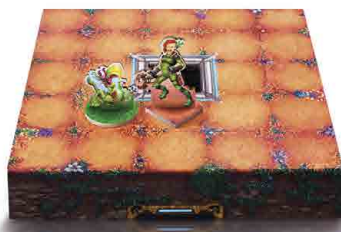
Малюнок 6.
Переміщення
Мисливця за межі
ігрового поля.

- Якщо Мисливець ходить на клітинку, де вже є Марсозвір, то він стає на неї і пересуває Марсозвіра на будь-яку вільну сусідню клітинку, яку для нього вибере гравець, мал. 7.

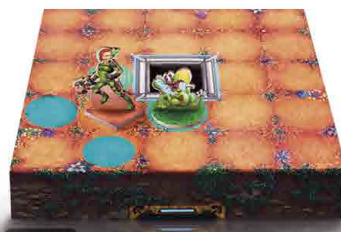
Сусідніми вважаються клітинки за горизонталлю та вертикаллю.

Малюнок 7. Мисливець стає на клітинку Марсозвіра і переставляє його.

До ходу Мисливця



Після ходу Мисливця



ЯК ПРАЦЮЮТЬ ЖЕТОНИ ПОРТАЛІВ

Як тільки Мисливець стає на Жетон portalу, то він може залишитися, або переміститися на будь-який інший Жетон portalу такого ж кольору. Якщо Мисливець перемістився на інший Жетон portalу, то попередній Жетон перевертається і при цьому змінює колір.

Якщо Мисливець став на Жетон portalу і вирішив не переміщуватися, то у наступному своєму ході скористатися ним він вже не може. Винятком є використання картки Телепорт, мал. 5.

Якщо на ігровому полі є три Жетони portalу одного кольору, то Мисливець може вибрати будь-який з них для свого переміщення, мал. 8.



Малюнок 8. Переміщення
Мисливця по жетонах порталів.

Якщо стається так, що під час гри на ігровому полі немає Жетонів такого ж кольору, то Мисливець залишається стояти на місці, при цьому Жетон portalу не перевертається.



ЯК РУХАЮТЬСЯ МАРСОЗВІРІ

Марсозвірі ходять після усіх Мисливців.

Один із гравців переміщує їх на ігровому полі згідно з Карткою руху Марсозвірів.

Положення колоди Карток руху Марсозвірів впродовж гри має залишатись незмінним.



Малюнок 9. Картка руху Марсозвірів.

1. Першим ходить червоний Марсозвір – на одну клітинку вправо.
2. Другим ходить синій Марсозвір – на одну клітинку вліво.
3. Третім ходить жовтий Марсозвір – на одну клітинку вниз.
4. Четвертим ходить зелений Марсозвір – на одну клітинку вгору.

Якщо на Картці руху Марсозвірів немає якогось із кольорів, то Марсозвір відповідного відсутнього кольору у цьому раунді стоїть.

Приклади руху Марсозвірів.

1. Марсозвір, якого загнали у Пастку, більше не ходить (залишається у Пастці до кінця гри).
2. Якщо Марсозвір оточений з усіх сторін Мисливцями, він більше не може ходити. Його переміщують у Пастку.
3. Якщо під час руху Марсозвір потрапляє на клітинку, де стоїть інший Марсозвір, то цей інший Марсозвір також зсувається на одну клітинку у тому самому напрямку.



5. Якщо Марсозвір має рухатися за межі ігрового поля, то він стає на клітинку з протилежної сторони поля. Так само, як Мисливець, див. мал. 6.

6. Марсозвірі бояться Мисливців. Якщо Марсозвір повинен переміститися на клітинку, де стоїть Мисливець, то він тікає на одну клітинку у протилежному від Мисливця напрямку, мал. 10.

Малюнок 10. Марсозвірі бояться Мисливців.



7. Якщо Марсозвір з двох сторін оточений Мисливцями, то він рухається лише в сторону Пастки, мал. 11.



Малюнок 11. Марсозвір оточений з двох сторін Мисливцями.

Жовтий Марсозвір має рухатися вправо; натикається на Мисливця і біжить у протилежний від нього бік, але знову натикається на іншого Мисливця. У такій ситуації жовтий Марсозвір рухається вгору, в бік Пастки.



Приклад руху Марсозвірів згідно з відкритою карткою руху

1. Зелений Марсозвір рухається вгору.

2.1. Синій Марсозвір рухається вправо і натикається на Мисливця, якого він боїться, тому біжить в протилежному напрямку, посуває зеленого Марсозвіра за межі ігрового поля на протилежний бік.

2.2. На протилежному боці зелений Марсозвір натикається на Мисливця, боїться його і теж біжить в протилежний бік, тепер він посуває синього Марсозвіра.

2.3. Синій Марсозвір рухається вправо, натикається на Мисливця і пересувається у бік Пастки.

3. Червоний Марсозвір рухається вниз, натикається на Мисливця, біжить вгору і переходить на протилежний бік ігрового поля.

4. Жовтий Марсозвір рухається в Пастку.

Малюнок 12. Рух Марсозвірів згідно з карткою.



ГРА З МОЛОДШИМИ ГРАВЦЯМИ

У цьому варіанті гри все набагато простіше і швидше. Щоб загнати Марсозвіра у Пастку Мисливцю достатньо стати на одну з ним клітинку.

Автор гри: Роман Задорожний
Ілюстратор: Святослав Жигулівський





TAKA MAKA

БЮРО ІГОР

моб.: +38 (068) 870 20 23
fb.com/TAKAMAKAgames
www.takamaka.com.ua
bitakamaka@gmail.com

