



БОБРОВА ГРЕБЛЯ

ПРАВИЛА ГРИ

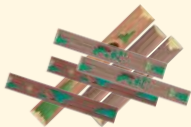
БОБРОВА ГРЕБЛЯ

Загальновідомо, що бобри – справжні майстри з будівництва гребель. Однак це завдання складне та пов'язане з ризиками. Доведіть свою винахідливість і допоможіть нашим друзям у будівельних справах! Не дайте греблі зруйнуватися!

КОМПОНЕНТИ



2 дерев'яні
кубики



50 брусків
(30 довгих і 20 коротких)



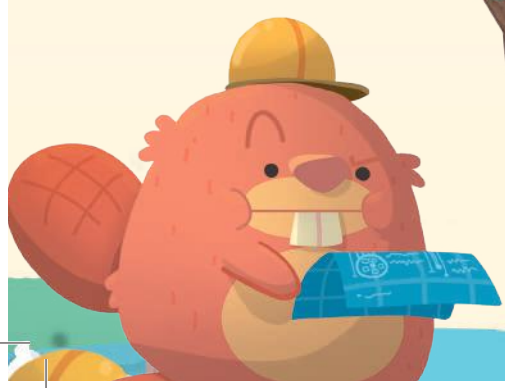
30 фішок бобрів

ОГЛЯД ГРИ

Гравці спільно будуватимуть греблю, використовуючи бруски та фішки бобрів, але переможцем стане тільки той, хто виявить найбільшу вправність. Кидаючи кубики, гравець визначатиме, які предмети використовувати та як їх розміщати на греблі. Щоб перемогти у грі, потрібно розмістити всі бруски зі свого запасу раніше за інших гравців.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Переверніть коробку та розташуйте її в центрі столу.
2. Розподіліть бруски залежно від кількості гравців:
 - 2 гравці: по 12 брусків кожному гравцю (6 довгих і 6 коротких);
 - 3-5 гравців: по 10 брусків кожному гравцю (6 довгих і 4 коротких).
3. Розташуйте бобрів поруч із коробкою.
4. Покладіть кубики у межах досяжності всіх гравців.
5. Першим ходить той, у кого найбільші передні зуби. Він вибирає 2 з 5 доступних місць на коробці та ставить (вертикально!) на кожне по одному бобру (бобра не можна покласти горизонтально, вони не ледарюють на роботі).



ІГРОЛАД

Перший гравець кидає кубики і, керуючись вказівками, що випали на них, розташовує свої бруски та бобрів (у будь-якому порядку, якщо не вказано інше). Коли гравець завершить все розставляти (або якщо зумовить пошкодження греблі), хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Кубик 1

 Розташуйте 1 бобра й 1 брусок.

 Розташуйте 2 бобрів і 2 бруски.


 Розташуйте 1 бобра і 2 бруски.


 Розташуйте 2 бобрів і 1 брусок.


 Розташуйте 3 бобрів і 2 бруски.


 Розташуйте 3 бобрів і 1 брусок.


Кубик 2


 Розташуйте бруски за допомогою лише мізинчиків.

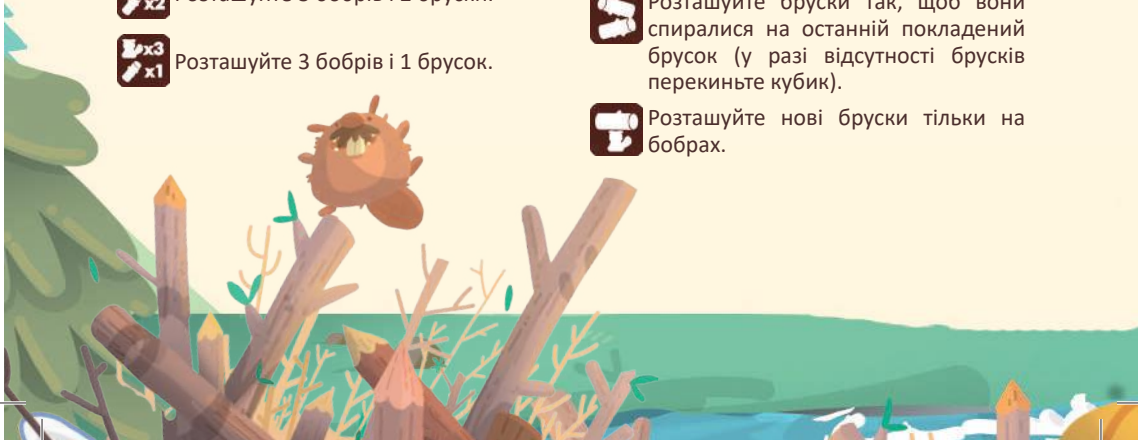
 Розташуйте бруски, тримаючи їх пальцями, наче ножицями.

 Грайте виключно недомінантною рукою.

 Розташуйте брусок і бобра одночасно (бобер повинен бути на бруску, коли ви ставите його на греблю).

 Розташуйте бруски так, щоб вони спиралися на останній покладений брусок (у разі відсутності брусків перекиньте кубик).

 Розташуйте нові бруски тільки на бобрах.



Розташуйте бруски згідно з такими правилами:

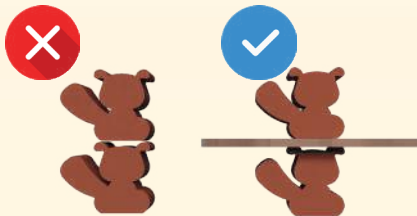
1. Гравець вибирає довгий або короткий брусок і розміщує його на щонайменше одному бобрі. Брусок не повинен спиратися тільки на інші бруски. Не залишайте бобрів без роботи!



2. Бруски не можуть торкатися столу. Але вони можуть спиратися на коробку.
3. Якщо немає щонайменше одного вільного бобра, ви не можете розташувати брусок. Якщо ви не можете більше нічого розставити, ваш хід завершується і переходить до наступного гравця.

Розташуйте бобрів згідно з такими правилами:

1. Бобрів можна розміщувати на вільних місцях на коробці або на брусках. Під час свого ходу не можна розміщувати більше одного бобра на той самий брусок. Якщо ви не можете більше нічого розмістити, ваш хід завершується і ви повинні спасувати.
2. Бобри мають стояти, як зображено нижче. Бобра не можна поставити безпосередньо на голову іншого бобра, але ви можете розташувати його на бруську, який спирається на бобра.



Увага! У разі пошкодження греблі:

Якщо ви упустили брусок або бобра, якого розташовуєте, чи будь-яку іншу частину греблі, ваш хід негайно завершується. Частини, що впали на греблю чи коробку, залишаються на своїх місцях, а ті, що впали на стіл, вилучають із гри. Усі, окрім вас, скидають по одному бруську з особистого запасу – це ваше покарання за шкоду (решта гравців стають на крок ближче до перемоги).

Останній брусок гравця не може бути скинутий у такий спосіб.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується негайно, якщо:

У гравця закінчилися бруски.

Щоб стати переможцем, ви маєте розташувати свій останній брусок на греблі так, щоб не спричинити руйнування. У разі пошкодження (після відновлення греблі) вам слід взяти собі один брусок зі скиду. Якщо скид порожній, візьміть той брусок, який найлегше зняти з греблі.

Не залишилося бобрів.

У такому разі перемагає гравець, в якого залишилося найменше брусків. Якщо декілька гравців мають однакову кількість брусків, вони розділяють перемогу між собою. **ВАЖЛИВО:** розмір брусків не має значення, враховується тільки кількість.

СОЛО-РЕЖИМ

Підготуйте гру відповідно до вказівок у розділі приготування. Потім візьміть 50 брусків і розпочніть будівництво греблі.

Якщо гребля зазнала руйнування, порухуйте, зі скількох частин вона складалась, і порівняйте результат із таблицею, наведеною нижче:

1-10: щось пішло не так! Вам потрібно більше тренуватися!

11-20: уже краще, але вам ще є куди рости!

21-30: вражаюче! Ще трошки, і звання майстра із будівництва гребель буде вашим!

31-40: ви – справжній майстер із будівництва гребель!

41-45: ви – король бобрів!

46-50: ви – Імператор Зубастик! Неймовірний успіх!



АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

АВТОР ГРИ: EURICO CUNHA

FORFUNGAMES.US

РОЗРОБКА ГРИ: DAVI ARAKI TA MAURO CARVALHO

Є ЗАПИТАННЯ АБО ПОТРІБНА ДОПОМОГА З ГРОЮ? ПИШІТЬ НА INFO@IGROMAG.UA

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ТА ХУДОЖНЕ

КЕРІВНИЦТВО: BRUNO MARQUEZ, FILIPE CASTRO, PAULA PIRES, VICTOR ALMEIDA FERREIRA TA WALLACE LUCAS

V2 - 2023

ЛІЦЕНЗОВАНО КОМПАНІЄЮ FOURFUN GAMES LLC ©.

ВИРОБЛЕНО КОМПАНІЄЮ GAMES FORFUN LLC.

ІЛЮСТРАЦІЇ: GUILHERME CAVALCANTE

ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ БУДЬ-ЯКЕ ВІДТВОРЕННЯ ГРИ, ЇЇ КОМПОНЕНТІВ І ПРАВИЛ З МЕТОЮ КОМЕРЦІЙНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ БЕЗ ЗГОДИ ВЛАСНИКА АВТОРСЬКИХ ПРАВ.

ПРАВИЛА ГРИ: DAVI ARAKI, MAURO CARVALHO TA EURICO CUNHA

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ: ТОВ «ІГРОМАГ»

КЕРІВНИЦЯ ПРОЄКТУ: АЛІСА СОЛЯНІЧЕНКО

РЕДАКЦІЯ: BARBARA ANDRADE E CLAUDINEI MENDONÇA

ПЕРЕКЛАДЧКА З АНГЛІЙСЬКОЇ: ДІАНА БОЛДИРЕВА

ПЕРЕКЛАД (НА АНГЛІЙСЬКУ): BARBARA ANDRADE

РЕДАКТОРКА: АЛІНА КЕРІМОВА

ГОЛОВНА РЕДАКТОРКА: ОКСАНА КВАСНЯК

ТЕСТУВАННЯ: DAVI ARAKI, EURICO CUNHA, FILIPE CASTRO, MAURO CARVALHO, VICTOR ALMEIDA FERREIRA, CLAUDINEI MENDONÇA, MARIA JULIA RONZANI, KELMER RONZANI, MÁRCIO ASIS, RICK BACH, FERNANDO TOLEDO, GUSTAVO DE ARAUJO SILVEIRA TA BRUNO RODRIGUES MARQUEZ

АПРОБАЦІЯ ПЕРЕКЛАДУ: А. САДИКА, К. ГОНЧАРЕНКО, CLOUDY_AVALON.

