

Территория

Настольная игра



ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

Игру придумала авторская группа «Трёхгранник»: Пальцев Алексей, Шкляр Анатолий, Коннов Алексей

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из следующих случаев:

- полностью закрыты жетонами поля игроков,
- разобраны все 24 фигуры животных,
- закончились жетоны животных в Фонде (если игрок должен взять себе новый жетон, но Фонд пуст, доиграйте текущий ход до конца, после чего игра завершается).

Когда все действия закончены, посмотрите, у кого из участников собрано больше всего фигур животных – этот игрок получает столько дополнительных очков, сколько фигур он собрал.

** Например, Красный собрал 3 фигуры, Жёлтый – 4, а Зелёный и Синий по 5. Тогда Зелёный и Синий получают по 5 дополнительных очков и продвигают свои фишки на 5 шагов по треку.*

Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков.

Заглядывайте на интернет-сайт www.prostyepravila.ru и присоединяйтесь к нам в социальных сетях

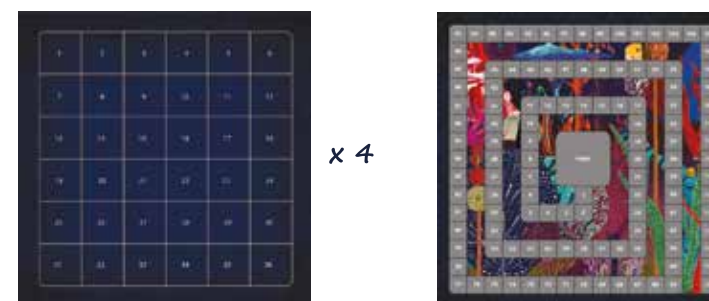


@prostyepravila

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ:

- игровые поля для каждого участника и поле для подсчёта очков



x 4

- фишки игроков



- фишка Активного Игрока



- ширмы-памятки



x 4

- мешок для жетонов
- правила игры

8+ возраст 2-4 игроков 30 минут

- призовые фигуры животных (по 2 штуки каждого вида)

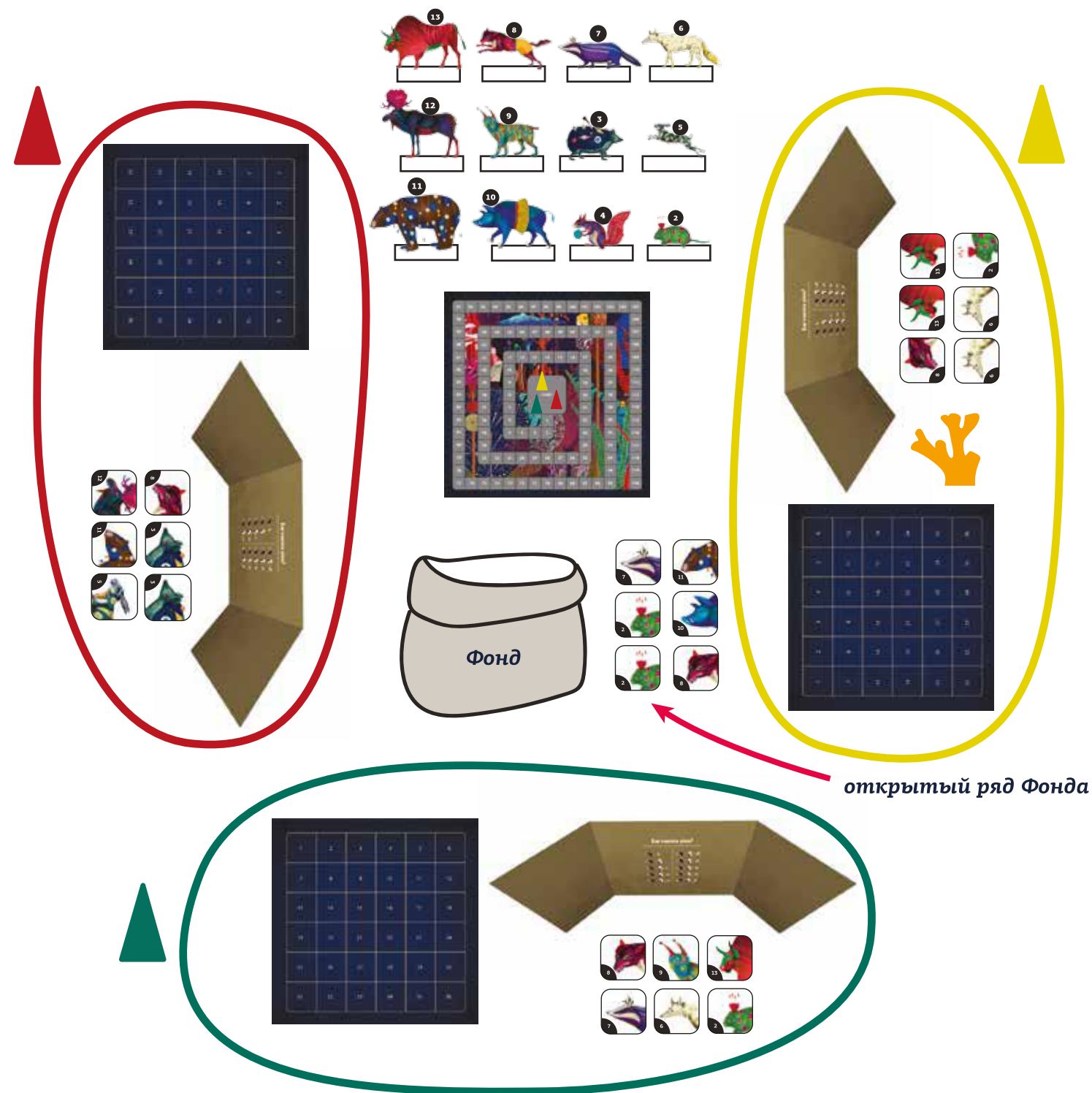


- жетоны животных



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый участник получает игровое поле, ширму, выбирает цвет фишки для подсчёта очков.
- Своё поле кладём рядом открыто (чтобы оно было видно всем) – назовём это поле Территорией.
- Ширму ставим ближе к себе, её назначение – скрывать во время игры наши жетоны от других игроков.
- На столе кладём поле для подсчёта очков, а на него в стартовое положение – фишки всех участников.
- Перемешиваем жетоны в мешке и кладём в центре стола – назовём этот мешок Фондом.
- Каждый игрок берёт себе из Фонда по 6 жетонов и открывает их за своей ширмой.
- Достаём ещё 6 жетонов и выкладываем их около мешка – это открытый ряд Фонда.
- Расставляем на столе все 24 призовые фигуры животных, закрепив их на подставках.
- Выбираем первого игрока – этот участник получает фишку Активного Игрока.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

В течение хода выполняем следующие действия.

Выбираем место

Активный Игрок выбирает свободную ячейку на своём поле и называет её номер (число от 1 до 36).

Ставим жетон

Каждый игрок (да-да, не только Активный, а каждый игрок) выкладывает на своё поле один из жетонов (из тех, что находятся у него за ширмой) на ячейку с номером, который назвал Активный Игрок.

Положить жетон можно одним из двух вариантов.

1. Стороной с изображением животного.
Старайтесь располагать рядом животных одного вида.



** Например, если на вашей Территории жетон с зайцем примыкает к жетону с лисой, то эта группа животных в дальнейшем не принесёт вам победных очков.*

2. Стороной с изображением растения, это позволяет:

- взять сразу два новых жетона зверей из Фонда и положить их за свою ширму,
- отделить места обитания разных животных.



Новых животных можно выбирать как вслепую из мешка, так и из открытой части Фонда. Если взяли животное из открытого ряда, то сразу дополните его до шести (новыми жетонами из мешка).

** Если у вас за ширмой остался только один жетон, придётся выложить его растением вверх, чтобы получить новых животных и продолжить заселять свою Территорию.*

Выбор жетонов также происходит в порядке очереди (начиная от Активного Игрока).

** Однако вы можете опустить это правило, если его трудно соблюдать – например, при игре с детьми.*

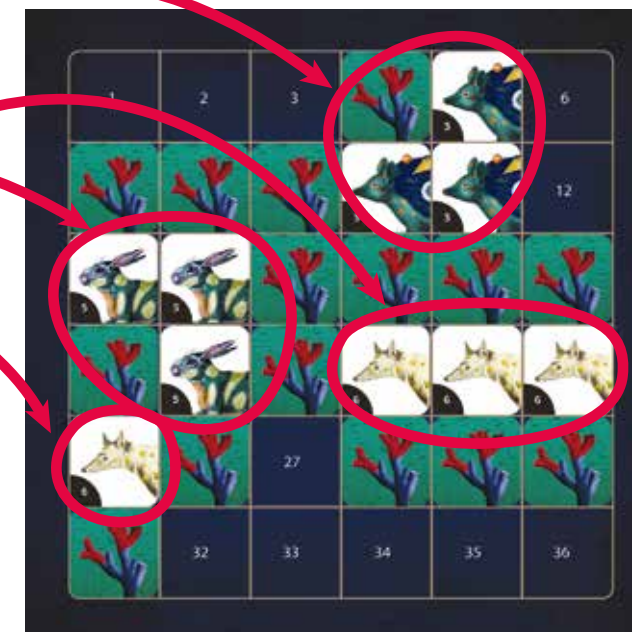
Закрыли участок?

Когда все игроки выложили по жетону на свою Территорию, проверьте, не появился ли у кого-то закрытый участок – это группа зверей одного вида, соединённых друг с другом только сторонами (не углами) и ограждённых со всех сторон либо растениями, либо краем поля.

Ещё не закрытый участок

Верно закрытые участки

Закрытый участок может состоять и из одного животного, вот только победных очков он не принесёт (равно как и фигуру животного за такой участок получить нельзя).



Если группа животных контактирует стороной хотя бы с одним животным не своего вида, то закрытым участком она стать не сможет.



Подсчёт очков

Игроки, закрывшие участки, последовательно получают (начиная с Активного Игрока):

1. Фигуру соответствующего животного (кроме случаев, когда участок состоит из одного животного).

В игре всего две фигуры для каждого вида животных.

2. Победные очки – рассчитываем в зависимости от стоимости животных (число указано на самих жетонах) и численности группы:

- 1 животное → 0 очков
- 2 животных → стоимость
- 3 животных → стоимость + 5 победных очков
- 4 животных → стоимость + 10 победных очков
- 5 животных → стоимость + 15 победных очков
- 6 животных → стоимость + 20 победных очков
- 7 животных → стоимость + 25 победных очков
- 8 животных → стоимость + 30 победных очков
- 9 животных → стоимость + 35 победных очков
- 10 животных → стоимость + 40 победных очков

Фишку на поле для подсчёта очков сразу продвигаем вперёд на соответствующее количество победных очков.

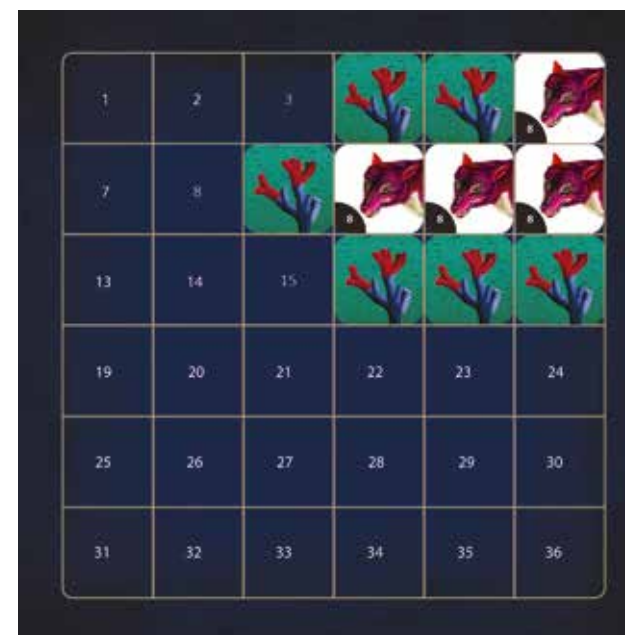
Если фигуры животного вам не хватило, то и победных очков за закрытие участка с таким животным вы не получаете.



* Схема расчёта очков также указана на каждой ширме.

* Пример подсчёта очков

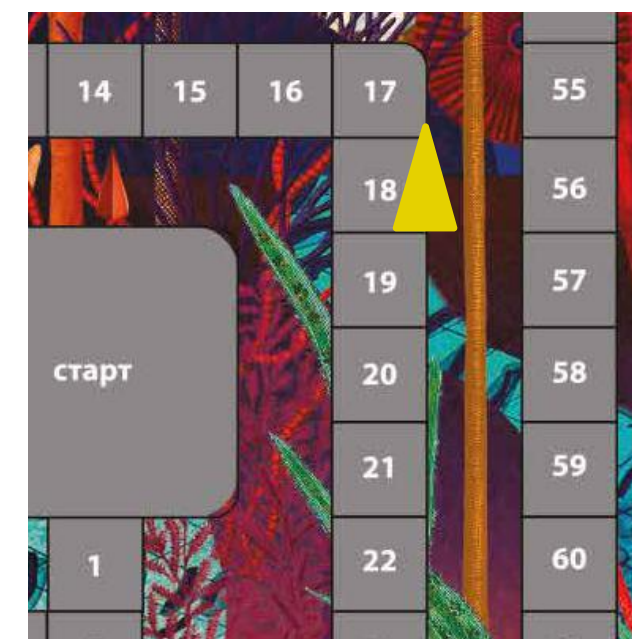
Например, закрыли такой участок:



Получаем за него 18 (= 8 + 10) победных очков.

прибавка за численность группы (4 животных)
число, указанное на жетоне волка

И переставляем свою фишку вперёд на 18 шагов на игровом треке.



Смена Активного Игрока

Когда все действия закончены, начинается ход следующего по часовой стрелке игрока – передаём ему фишку Активного Игрока и продолжаем действовать по тем же правилам.