



БОБРОВА ГРЕБЛЯ

ПРАВИЛА ГРИ

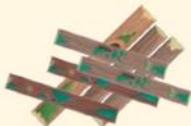
БОБРОВА ГРЕБЛЯ

Общеизвестно, что бобры – настоящие мастера по строительству плотин. Однако эта задача сложна и связана с рисками. Докажите свою изобретательность и помогите нашим друзьям в строительных делах! Не дайте дамбе разрушиться!

КОМПОНЕНТЫ



2 деревянных
кубика



50 брусков
(30 длинных и 20 коротких)



30 фишек бобров

ОГЛЯД ГРИ

Игроки будут совместно строить дамбу, используя бруски и фишки бобров, но победителем станет только тот, кто проявит наибольшую сноровку. Бросая кубики, игрок будет определять, какие предметы использовать и как их размещать на дамбе. Чтобы победить в игре, нужно разместить все бруски из своего запаса раньше других игроков.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Переверните коробку и поместите ее в центр стола. 2.

Распределите бруски в зависимости от

количества игроков: • 2 игрока: по 12 брусков каждому игроку (6 длинных и 6 коротких);

• 3-5 игроков: по 10 брусков каждому игроку (6 длинных и 4 коротких).

3. Разместите бобров рядом с коробкой.

4. Положите кубики в пределах досягаемости всех игроков.

5. Первым ходит тот, у кого самые передние зубы. Он выбирает 2 из 5 доступных мест на коробке и ставит (вертикально!) на каждое по одному бобру (бобра нельзя положить горизонтально, они не бездельничают на работе).



ИГРОЛАД

Первый игрок бросает кубики и, руководствуясь выпавшими на них указаниями, располагает свои бруски и бобров (в любом порядке, если не указано иное). Когда игрок завершит все расставлять (или если приведет к повреждению плотины), ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Кубик 1



Разместите 1 бобра и 1 брусок.



Расположите 2 бобра и 2 бруска.



Разместите 1 бобра и 2 бруска.



Расположите 2 бобра и 1 брусок.



Расположите 3 бобра и 2 бруска.



Расположите 3 бобра и 1 брусок.

Кубик 2



Разместите бруски с помощью только мизинчиков.



Разместите бруски, держа их пальцами, как ножницами.



Играйте исключительно недоминантной рукой.



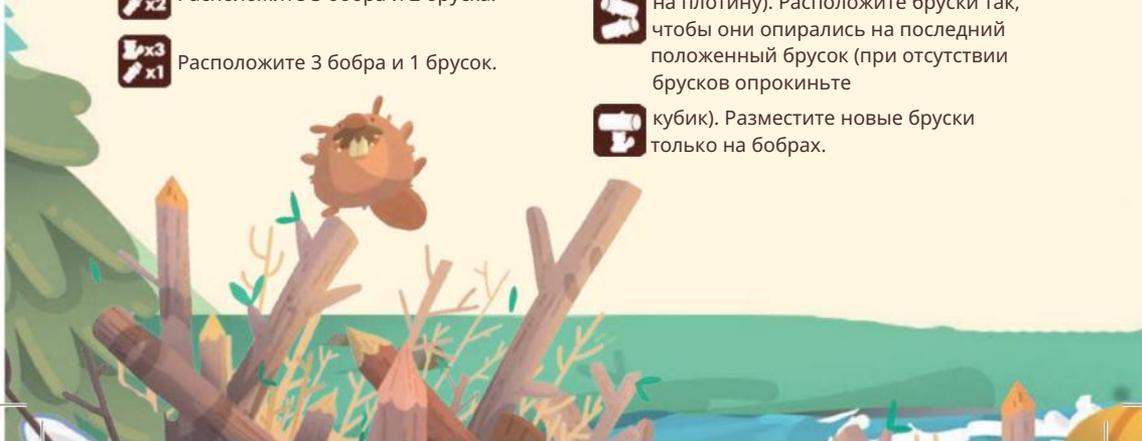
Разместите брусок и бобра одновременно (бобер должен быть на бруске, когда вы ставите его



на плотину). Расположите бруски так, чтобы они опирались на последний положенный брусок (при отсутствии брусков опрокиньте



кубик). Разместите новые бруски только на бобрах.



Располагайте бруски в соответствии с такими правилами:

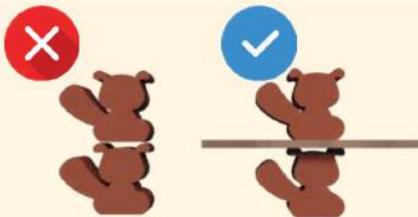
1. Игрок выбирает длинный или короткий брусок и размещает его на, по меньшей мере, одном бобре. Брусок не должен спираться только на другие бруски. Не оставляйте бобров без работы!



2. Бруски не могут касаться стола. Но они могут опираться на коробку.
3. Если нет по меньшей мере одного свободного бобра, вы не можете расположить брусок. Если вы не можете больше ничего расставить, ваш ход завершается и переходит к следующему игроку.

Располагайте бобров в соответствии с такими правилами:

1. Бобров можно размещать на свободных местах на коробке или на брусках. Во время своего хода нельзя размещать более одного бобра на тот же брусок. Если вы не можете больше ничего разместить, ваш ход завершается, и вы должны спасать.
2. Бобры должны стоять, как показано ниже. Бобра нельзя поставить непосредственно на голову другого бобра, но вы можете расположить его на бруске, опирающемся на бобра.



Внимание! В случае повреждения плотины:

Если вы уроните брусок или бобра, которого располагаете, или любую другую часть плотины, ваш ход немедленно завершается. Упавшие на плотину или коробку части остаются на своих местах, а упавшие на стол изымают из игры. Все, кроме вас, сбрасывают по одному бруску из личного запаса – это ваше наказание за вред (остальные игроки становятся на шаг ближе к победе).

Последний брусок игрока не может быть сброшен таким образом.

Конец гри

Игра завершается немедленно, если:

У игрока кончились бруски.

Чтобы стать победителем, вы должны размещать свой последний брусок на плотине так, чтобы не вызвать разрушения. В случае повреждения (после восстановления плотины) вам следует взять себе один брусок из сброса. Если сброс пуст, возьмите тот брусок, который легче всего снять с плотины.

Не осталось бобров.

В таком случае побеждает игрок, у которого осталось меньше брусков. Если несколько игроков имеют одинаковое количество брусков, они разделяют победу между собой. ВАЖНО: размер брусков не имеет значения, учитывается только количество.

Соло-режим

Подготовьте игру в соответствии с инструкциями в разделе приготовления. Затем возьмите 50 брусков и приступите к строительству плотины.

Если дамба потерпела разрушение, посчитайте, из скольких частей она состояла, и сравните результат с таблицей, приведенной ниже:

1-10: что-то пошло не так! Вам нужно больше тренироваться!

11-20: уж лучше, но вам еще есть куда расти!

21-30: поразительно! Еще немного, и звание мастера по строительству плотин будет вашим!

31-40: вы – настоящий мастер по строительству плотин!

41-45: вы – король бобров!

46-50: вы – Император Зубстик! Невероятный успех!



АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

АВТОР ИГРЫ: EURICO CUNHA

FORFUNGAMES.US

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: DAVI ARAKI И MAURO
Carvalho

ЕСТЬ ВОПРОС ИЛИ НУЖНА ПОМОЩЬ С ИГРОЮ?
ПИШИТЕ НА INFO@IGROMAG.UA

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ
РУКОВОДСТВО: BRUNO MARQUEZ, FILIPE
CASTRO, PAULA PIRES, VICTOR ALMEIDA
FERREIRA И WALLACE LUCAS

V2 - 2023

ЛИЦЕНЗИРОВАН КОМПАНИЕЙ FOURFUN GAMES LLC ©.

ИЛЛЮСТРАЦИИ: GUILHERME CAVALCANTE

Произведено компанией GAMES FORFUN
LLC.

ПРАВИЛА ИГРЫ: DAVI ARAKI, MAURO
CARVALHO И EURICO CUNHA

ЗАПРЕЩАЕТСЯ ЛЮБОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ИГРЫ, ЕЕ
КОМПОНЕНТОВ И ПРАВИЛ С ЦЕЛЬЮ КОММЕРЧЕСКОЙ
РЕАЛИЗАЦИИ БЕЗ СОГЛАСЕНИЯ
ВЛАДЕЛЬЦА АВТОРСКИХ ПРАВ.

РЕДАКЦИЯ: BARBARA ANDRADE E
CLAUDINEI MENDONÇA

УКРАИНСКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ООО «ИГРОМАГ»

ПЕРЕВОД (АНГЛИЙСКИЙ): BARBARA
ANDRADE

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: АЛИСА СОЛЯНИЧЕНКО

ПЕРЕВОДЧИКА С АНГЛИЙСКОЙ: ДИАНА БОЛДЫРЕВА

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

РЕДАКТОР: АЛИНА КЕРИМОВА

ГЛАВНАЯ РЕДАКТОРКА: ОКСАНА КВАСНЯК

АПРОБАТИЯ ПЕРЕВОДА: А. САДИКА,
К. ГОНЧАРЕНКО, CLOUDY_AVALON.

