



Правила игры в Зигель Гунд

Добро пожаловать на традиционные
Гномьи Гонки в пещере Зигель Гунд!

Состав игры:

1. Карточки поля - 20 шт.
2. Маркер шахт - 24 шт.
3. Фишки - 4 шт.
4. Кубик - 1 шт.
5. Правила игры.

Соревнования в скорости, сообразительности ну и, конечно, магии. Старейшины гномов подготовили абсолютно новую трассу, и сегодняшние Гонки обещают стать самыми интересными за всю историю их проведения.

Как всегда самым сильным, быстрым, мудрым и длиннорылым будет признан тот, кто первым посетит все шесть изумрудных шахт на трассе. А в каком порядке их проходить - решать только тебе.

Итак, расположи карточки поля в виде произвольной фигуры рубашками вверх и выходи на старт.

Игроки стартуют с противоположных углов поля. Каждый переворачивает одну карточку поля и ставит свою фишку на незанятую клетку. Выбирайте очередность ходов, бросайте кубик и вперед.

Раскинувшийся перед тобой путь покрыт мраком. Ты ходишь на выпавшее на кубике число клеток, обгибая препятствия. Если на пути лежит повернутая рубашкой вверх карточка поля, то можешь перевернуть её и пристыковать её к уже открытой карте любой удобной тебе стороной. Но помни, если открыл карточку поля, ты обязан в нее зайти в течение этого хода! Каждый участник может открывать за ход нужное ему количество карточек поля. Ходишь по диагонали нельзя, во-первых, это неспортивно, а во-вторых, недостойно солидного гнома. И конечно, нельзя дважды за один ход проходить через одну и ту же клетку. А то запутаешься в собственной бороде и растянешься лепучим мышам на смех! Что? У тебя не такая длинная борода? Тогда что ты здесь делаешь? Это соревнование для настоящих гномов, а не безбородых юнцов.

Ну что, набегался? Пришло время умом пораскинуть, да бородой потрясти. Ибо побеждает в гонке не самый быстрый, а самый умный, хитрый и злопамятный (нужное подчеркнуть). После того, как кубик кинут и ход сделан, пришел черед магии. Сейчас ты можешь повернуть одну любую карточку поля на 90 градусов в любую сторону. Тем самым открыть проход себе или перегородить сопернику. Но помни - и скалам нужно отдыхать! И карточку, которую повернул игрок, ходивший до тебя, ты поворачивать не можешь.

Если в конце хода ты останавливаешься на Колодце - считай, неслаханно повезло. Колодец восстановит твои силы и ты снова бросаешь кубик, оставляя соперников далеко позади.

Если же ты прибыл в изумрудную шахту - победа практически у тебя в кармане. Возьми маркер с номером шахты себе и, когда соберешь маркеры всех шести шахт - ты победитель.

Готов? Тогда удачи и в путь!

Как говорится: «Ахрым агым ула ыш!», что явно что-то означает на гномьем языке, но что - уже никто не помнит.