

Авторы игры: Жузен М. Аллуэ, Виктор Баутиста и Рока

Правила игры

Аппетитный Замок

Голодный кирпичеядный монстр слопал замок принцессы Ларисы.
Помогите построить ей новое жильё.
Принцесса уверена, что замок с 4 башнями
будет монстру не по зубам.
Она охотно поселится в замке с 4 башнями.

Задача игрока

Бросать кубики, складывать из них пирамидку и первым закончить строительство замка.

Подготовка к игре

Перед первой игрой отделите детали замка, монстра, пирог и кирпичи от рамок, соберите башни и монстра.

Положите поле в центр стола.

Для начинающих игроков используйте поле с жёлтыми кирпичами. Опытным игрокам подойдёт поле с коричневыми кирпичами.

Каждый игрок берёт фундамент будущего замка и кладёт его со своей стороны поля в конце дорожки.

Башни и кирпичи положите рядом с полем. Это строительная площадка.

Держите пирог неподалёку.

Кирпичеядного монстра поставьте в центр поля.

Каждый игрок берёт одну башню и размещает её на фундаменте своего замка.



Как играть:

Игроку нужно построить пирамидку из кубиков. Кубики надо собирать от большего к меньшему: внизу встанет самый большой, а наверху самый маленький.

В свой ход игрок бросает все 5 кубиков. После первого броска игрок откладывает самый большой кубик: он показывает цвет, который игрок будет собирать в этот ход.

Теперь игрок может перебросить 4-ре кубика (кроме самого большого). Нужно, чтобы на них выпало как можно больше граней такого же цвета, как и на самом большом кубике.

Пример: На большом кубике выпала красная грань. Значит, будем собирать пирамидку из кубиков, на которых выпадет красный цвет.

Будем собирать красный цвет



Можно перебросить

Итак, после первого броска кубиков:

- если ни на одном кубике, кроме самого большого не выпал нужный цвет, или
- игрок не хочет ставить в пирамидку какой-то из кубиков, то все кубики, кроме самого большого можно перебросить.

Пример: Толя бросил кубики. На большом кубике выпал красный цвет. Этот кубик становится основанием пирамидки. Ещё красная грань выпала на самом маленьком кубике, но Толя не хочет завершать ход и рискует: перебрасывает 4 кубика.

Начать строительство пирамидки можно и после первого же броска, если выпал нужный цвет.

Игрок может перебрасывать кубики несколько раз, но после каждого броска ему нужно поставить в пирамидку хотя бы один кубик.

Игрок может поставить в пирамидку сразу несколько кубиков, если выпавший на них цвет совпадает с цветом, который выпал на самом большом кубике.

Пример: После первого броска Толя перебросил 4 кубика. Ему повезло: на двух кубиках выпали красные грани. Толя немедленно ставит их в пирамидку.



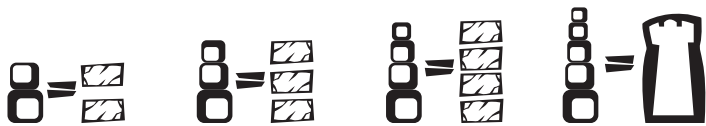
Можно перебросить ещё раз

Станет шагом монстра, если 3 и 4 кубика поставить в пирамидку.

Не обязательно строить пирамидку из всех кубиков: не попавшие в пирамидку кубики дают возможность двигать монстра.

За собранные в пирамидку кубики игрок получает награду:

- 2 кубика в пирамидке – 2 кирпича
- 3 кубика в пирамидке – 3 кирпича
- 4 кубика в пирамидке – 4 кирпича
- 5 кубиков в пирамидке – целая башня замка!



Полученные кирпичи или башню игрок ставит на свой фундамент замка.

Если игрок не собрал пирамидку хотя бы из 2 кубиков, то никаких кирпичей ему не полагается.

Если игрок перебросил кубики, но не может поставить в пирамидку ни одного (не выпал нужный цвет или не подходит размер кубика с нужным цветом) – игрок больше не бросает кубики: его строительство в этот ход окончено. Приходит время двигать монстра.

За каждый кубик, который игрок не поставил в пирамидку, он двигает монстра на 1 шаг (на один нарисованный кирпич на поле). Направление игрок выбирает по желанию (как правило – игрок перемещает монстра в сторону замка другого игрока).

Когда монстр придёт в замок, он будет его поедать (см. Кирпичеядный монстр).

Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Как строить башню?

В начале своего хода игрок может поменять 5 кирпичей на башню.

Кирпичи возвратите к неразыгранным кирпичам.

Башню игрок ставит на свой фундамент замка.



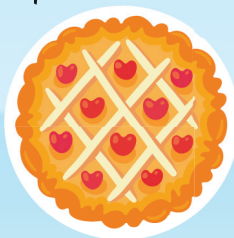
Кирпичеядный монстр



Он вечно голоден и хочет полакомиться кирпичами и башнями замков. Если монстр добрался до чьего-то замка, он съест все кирпичи, подготовленные для строительства.

Если кирпичей нет, то он проглотит одну башню целиком. (Игроку придётся вернуть съеденное на строительную площадку). Наевшийся монстр возвращается обратно в центр поля.

Пирог



Если монстр успел полакомиться чьими-то кирпичами или башней, то принцесса Лариса пришлёт пострадавшему игроку пирог, чтобы помочь защититься от

следующего покушения монстра!

Монстр ни за что не станет есть кирпичи, если увидит пирог. Пострадавший игрок получает фишку пирога.

Внимание! Если пирог находится у кого-то из игроков, а монстр напал на замок игрока без пирога, то (после съедения монстром кирпичей или башни) надо передать пирог игроку, на чей замок только что напал монстр.

Если монстр пришёл в замок, а у игрока есть пирог – монстр не получит кирпичи или башню, а просто вернётся в центр поля, хорошо покушав.

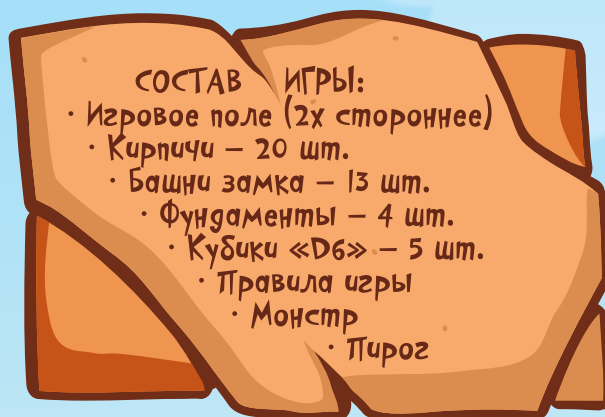
Но и пирог съеден. Верните фишку пирога на место рядом с игровым полем.

Конец игры

Побеждает игрок, первым построивший 4 башни. Монстру не по зубам законченный замок.

Дополнительные правила, ускоряющие ход игры:

- Если после броска 4 кубиков игроку не повезло, и он не смог собрать пирамидку хотя бы из двух кубиков – он получает утешительный кирпич.
- При игре вчетвером можно дать игрокам по 2 башни в начале игры.



8731



www.zvezda.org.ru