

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

Территория

Настольная игра

ПРАВИЛА ИГРЫ

8+ **30** **2-4**
возраст минут игрока

При разработке игры ни одно редкое животное не пострадало.

Видео-правила к игре.



Играйте с удовольствием и присоединяйтесь
к нам в социальных сетях.

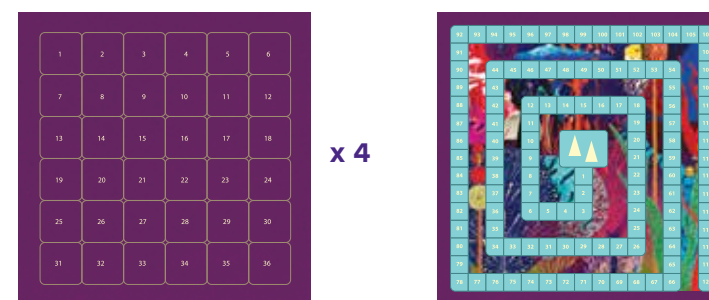


@prostyepравила

**простые
правила**
prostyepравила.ru

В КОРОБКЕ

- игровые поля для каждого участника и трек для подсчёта очков



- фишки игроков



- фишка Активного Игрока



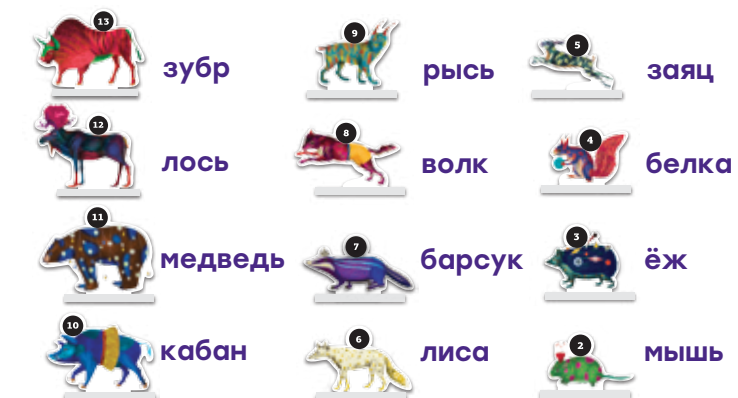
- ширмы-памятки



- мешок для жетонов

- правила игры

- призовые фигуры животных на подставках (по 2 штуки каждого вида)



- жетоны животных



ОБ ИГРЕ В ДВУХ СЛОВАХ

Каждый игрок в начале получает свою Территорию – квадрат 6x6 клеток. Территорию нужно будет заполнять: с каждым ходом выкладывать на одну клетку жетон с животным или с растением. Животных выгодно группировать по видам (ежей к ежам, зайцев к зайцам и т. д.), тем самым образуя Заповедники на своей Территории. А растения нужны, чтобы отгораживать одну группу животных от другой, а ещё – чтобы пополнять свои запасы животных.

Заповедники будут приносить игрокам победные очки. Сколько? Зависит от численности животных в Заповеднике и от их редкости.

Но всё не так просто! Каждый игрок в свой ход не только кладёт жетон в клетку на своей Территории, но и объявляет её номер вслух. А остальные игроки обязаны положить жетон в клетку с таким же номером на своём поле.

У вас были другие планы на развитие вашей Территории? Извините, их придётся изменить...

А теперь обо всём подробнее.

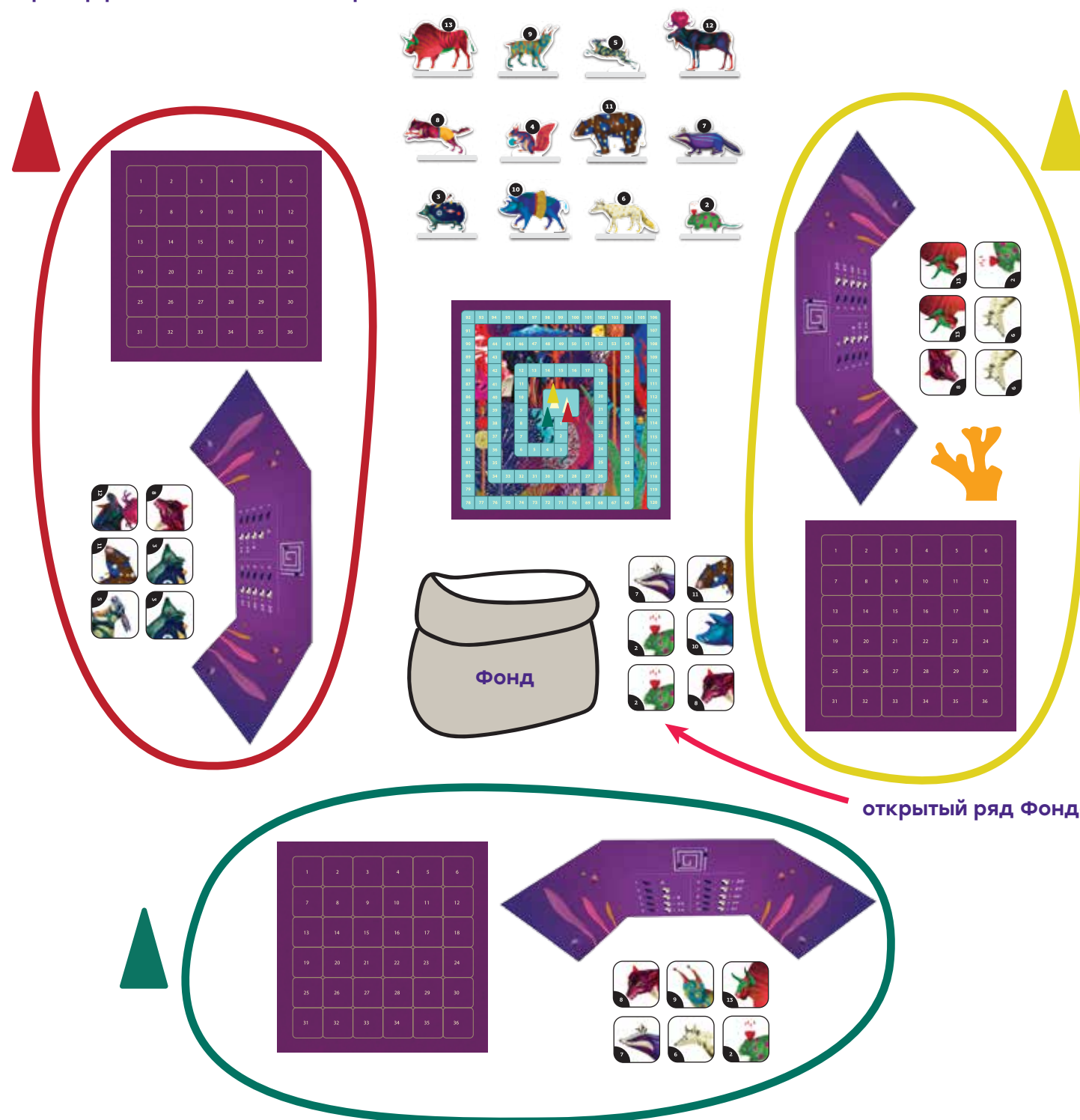
ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше очков, создавая Заповедники на своей Территории.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

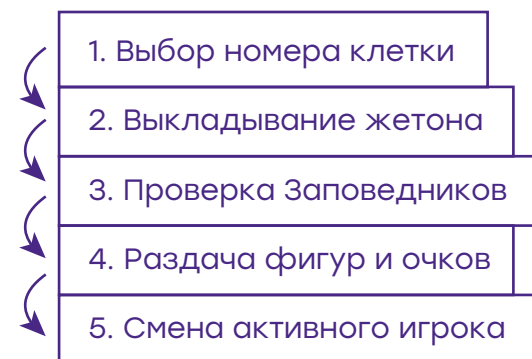
- Каждый игрок получает игровое поле, ширму, выбирает цвет фишки для подсчёта очков.
- Своё поле каждый игрок кладёт рядом с собой так, чтобы оно было видно всем. Это поле – Территория игрока.
- Ширму поставьте ближе к себе, её назначение – во время игры скрывать жетоны от других игроков.
- Трек расположите в стороне, а на него, на старт, поставьте фишки всех игроков.
- Перемешайте жетоны в мешке и положите мешок в центре стола – это Фонд.
- Каждый игрок берёт себе из Фонда по 6 жетонов и открывает их за своей ширмой.
- Достаньте ещё 6 жетонов и выложите их около мешка – это открытый ряд Фонда.
- Расставьте на столе все 24 призовые фигуры животных, закрепив их на подставках.
- Выберите, кто будет ходить первым – этот участник получает фишку активного игрока.

Пример раскладки в начале игры:



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из раундов. Каждый раунд состоит из следующих этапов:



1. Выбор номера клетки

В начале хода активный игрок выбирает свободную клетку на своём поле и называет её номер (число от 1 до 36).

2. Выкладывание жетона

Каждый игрок (**да-да, каждый, а не только активный**) выкладывает жетон на своё поле на клетку с названным номером. При этом игроки могут использовать только свои жетоны, которые лежат у них за ширмами.

Игрок сам решает, какой стороной положить жетон.

• Стороной с животным.

Дальше группы животных одного вида будут образовывать Заповедники, они принесут игрокам победные очки.

- * Старайтесь не ставить рядом животных разных видов. Например, если на вашей Территории жетон с зайцем примыкает к жетону с ежом, то эта группа животных в дальнейшем не принесёт вам победных очков.

Положив жетон этой стороной, игрок **не берёт новых жетонов** из Фонда.

• Стороной с растением.

Растение позволит игроку отделить один Заповедник от другого. А также, положив жетон этой стороной, игрок может **взять 2 новых жетона** из Фонда: выбрать из открытого ряда или вытащить вслепую из мешка. Новые жетоны игрок добавляет к тем, что лежат у него за ширмой.

В открытом ряду Фонда всегда должно быть 6 жетонов. Если вы взяли из него 1 или 2 жетона, то сразу дополните его новыми, случайными жетонами из мешка.

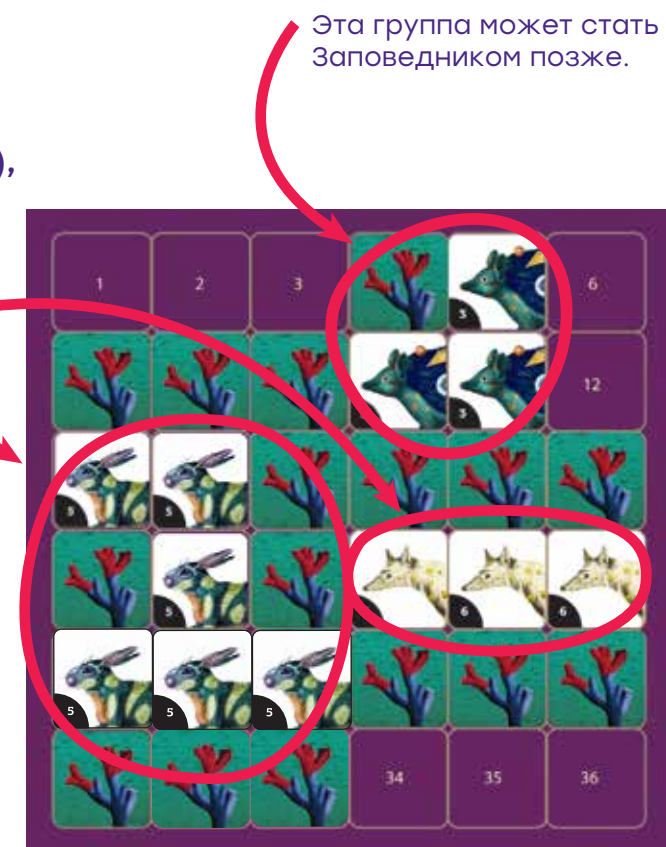


3. Проверка Заповедников

Когда все игроки выложили по жетону на свои Территории, проверьте, не появился ли у кого-то Заповедник.

Заповедник – это группа, состоящая из 2 и более животных одного вида, которые граничат друг с другом сторонами (не углами), и огороженная со всех сторон либо растениями, либо краем поля.

Заповедники



Эти группы **не** являются Заповедниками, потому что здесь животные разных видов граничат друг с другом, а здесь только 1 животное.



4. Раздача фигур и очков

Как только у кого-то появился Заповедник, этот игрок получает:

- **Призовую фигуру** соответствующего животного. Эту фигуру игрок ставит сверху на собранный Заповедник. Она даёт игроку право получить победные очки за Заповедник.
- **Победные очки.** Они рассчитываются в зависимости от стоимости животных (число указано на самих жетонах) и численности Заповедника:

- 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

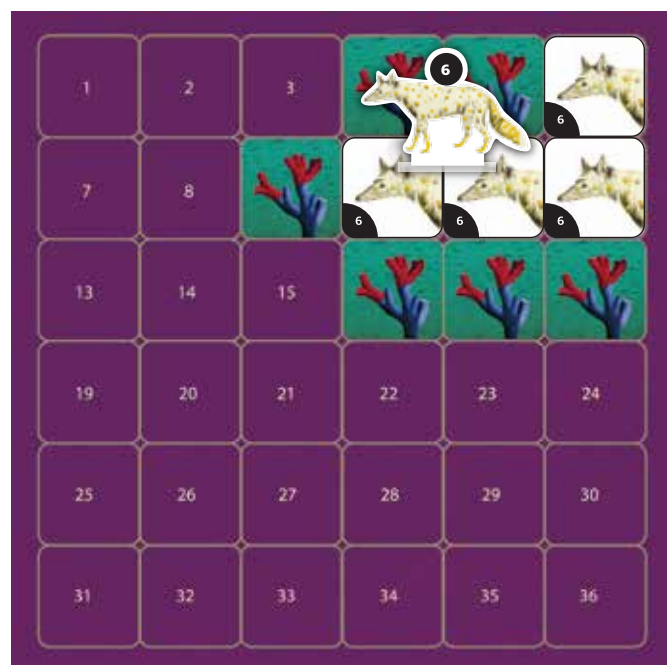
Определив количество победных очков, игрок продвигает свою фишку на треке вперёд на соответствующее число шагов.



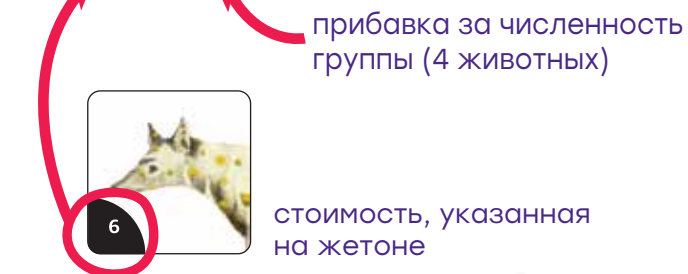
Количество животных	Стоимость	Победные очки
1	0	0
2	0	0
3	5	5
4	10	10
5	15	15
6	20	20
7	25	25
8	30	30
9	35	35
10	40	40

* Схема подсчёта очков также указана на ширмах игроков.

Пример расчёта очков



За такой Заповедник игрок получает 16 (= 6 + 10) победных очков.



Игрок переставляет свою фишку на треке вперёд на 16 шагов.



5. Смена активного игрока

Когда все действия закончены, ход переходит к следующему по кругу участнику. Он получает фишку активного игрока.

Новый активный игрок начинает новый раунд игры, повторяя те же этапы, и так далее.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

1. Если игрок собрал Заповедник, а нужной призовой фигуры уже нет (ведь их всего по 2 штуки для каждого вида животного), то и победные очки за этот Заповедник игрок не получает.
2. Если 2 игрока одновременно собрали Заповедники с одним и тем же животным, а призовая фигура осталась только 1, то получает её тот, кто ближе по кругу к активному игроку.
3. Игрок берёт новые жетоны из Фонда, только когда выложил растение на свою Территорию.
4. Нет ограничений по количеству жетонов за ширмами у игроков.
5. Когда игрок берёт 2 жетона из Фонда, он может взять 1 из открытого ряда, а 1 из мешка.
6. Когда несколько игроков должны взять жетоны из Фонда, то они делают это по очереди, начиная с активного игрока и дальше по кругу.
7. Если у игрока за ширмой остался только 1 жетон, то придётся положить его растением вверх. Это позволит игроку получить 2 новых жетона и продолжить заселять свою Территорию. Иначе игрок не сможет дальше выполнять игровые действия.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда наступила какая-то из ситуаций:

- полностью закрыты жетонами Территории 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).

Перед тем, как определить победителя, посмотрите, у кого из участников **собрано больше всего призовых фигур животных** – этот игрок получает столько дополнительных очков, сколько фигур он собрал.

* Например, у Красного 3 фигуры, а у Зелёного и Жёлтого – по 5. Тогда Зелёный и Жёлтый получают по 5 дополнительных очков и продвигают свои фишки на 5 шагов по треку.

А вот теперь игра совсем закончена! Посмотрите на треке, кто набрал больше всех очков – этот игрок и становится победителем.