

DINO SPORT

Хто ж не хоче бути спритним і сильним? Всі хочуть! І маленькі динозаврики, що живуть на чудовому Дино-острові – теж. А що для цього необхідно? Звичайно ж – займатися спортом! Саме тому наші малюки щодня тренуються на Дино-стадіоні: що є сили біжать до фінішу, долають перешкоди, вправно стрибають з трамплінів, намагаючись першими перетнути фінішну лінію, і отримати приз – повний кошик добірних бананів.



“**DINO SPORT**” – це гра-гонка для всієї родини, де перемагає гравець, динозаврик якого першим дістався до фінішу. Учасникам змагань знадобиться не тільки везіння, але і кмітливість для подолання перешкод: річок, кам'яних осипів, кущів та бар'єрів.

Для спрощення правил гри, вони розбиті на кілька етапів:

1. Розминка: динозаврики біжать по полю за результатами кидка кубика, долаючи перешкоди (ріки і кам'яні осипи), намальовані на мапі.

2. Спритний дино: у гру додаються трампліни, за допомогою яких динозаврики зможуть високо стрибати, швидше долаючи перешкоди.

3. Швидше, вище, сильніше: перед початком гонки гравці виставляють на поле додаткові перешкоди - бар'єри і кущі. Потрібно буде не лише вдало кидати кубик, але і поміркувати, як створити труднощі конкурентам.

Можна відразу ж починати грати, використовуючи усі компоненти гри – у такому випадку прочитайте правила до кінця і починайте. А можна спочатку провести 3 тренувальні ігрові партії, поступово додаючи кущі, трампліни, бар'єри і розширюючи можливості гри.

Обирати вам!

Кількість гравців – 2-4 особи

Час партії – 15-25 хв.

Вік гравців – від 4 років

Що входить до ігрового набору?



Ігрове поле



Фігурки динозавриків - 4 шт.



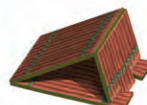
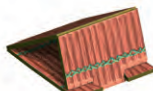
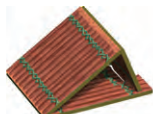
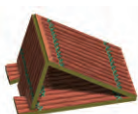
Кубик - 1 шт.



Кущі - 4 шт.



Бар'єри - 2 шт.

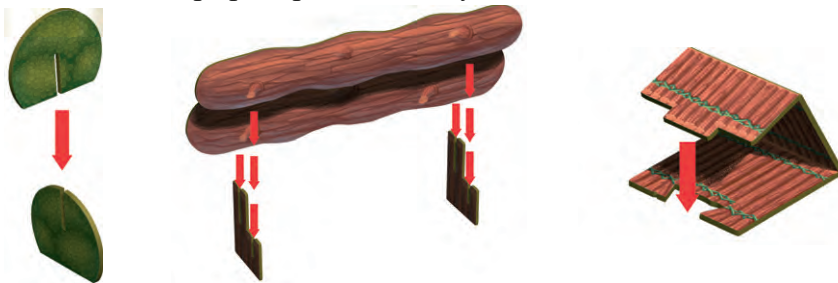


Трампліни - 4 шт.

Правила гри

1. Підготовка до гри

1. Розкладіть на столі ігрове поле.
2. Складіть бар'єри, трампліни і кущі, як показано на малюнку:



3. Кидком кубика визначте гравця, який ходить першим (Першого гравця) – хто викинув більше, той і буде Першим гравцем.

4. Гравці за годинниковою стрілкою, починаючи з Першого гравця, обирають динозавриків і виставляють їх на поле, в стартовій зоні доріжки того ж кольору, що й обраний динозаврик.

5. Гравці домовляються, скільки кіл їх динозаврики будуть бігти по полю. Якщо не домовилися, то динозаврики біжать одне коло.



2. Перемога у грі

Перемагає гравець, динозаврик якого першим досяг фінішу, пробігши перед цим належну кількість кіл.



Важливо!

У ході гри динозаврики можуть змінювати доріжку, по якій біжать. Але закінчити гру вони повинні на тій же доріжці, з якої починали! Динозаврик, що перетне фінішну лінію, перебуваючи на чужій доріжці, замість перемоги отримує додаткове коло.



3. Черговість ходу

Спочатку ходить Перший гравець, далі хід передається до наступного гравця за годинниковою стрілкою і так до тих пір, поки не зроблять свій хід всі учасники гри. Потім хід знову повертається Першому гравцеві.

4. Розминка

1. Починаючи хід, гравець обирає одну з 3-х дій:

- бігти вперед доріжкою, на якій знаходиться його динозаврик;
- змінити доріжку;
- залишитися на місці, пропускаючи хід.

2. Якщо гравець обрав рух вперед по доріжці, то він кидає кубик, а потім рухає свого динозаврика вперед на стільки клітинок, скільки очок випало на кубіку: 1 очко - одна клітинка. Бігти назад не можна, крім випадків, спеціально зазначених у правилах.

На ігровому полі є чотири види клітинок:

- *стартова* – клітинка, з якої динозаврики починають гру;
- *бігова доріжка* – звичайна клітинка одного з 4-х кольорів;
- *річка* – мокре і слизьке місце, з якого доводиться довго вибиратися;
- *кам'яний осип* – під лапками все хитається і обвалюється, пробігти тут можна, а от зупинитися не вийде.



*Стартова
клітина*



*Бігова
доріжка*



Річка

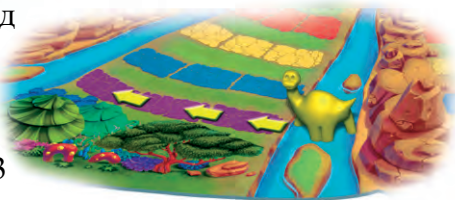


*Кам'яний
осип*

Якщо динозаврик починає хід зі стартової клітини, або бігової доріжки – він біжить як завжди.

Якщо динозаврик проходить через клітинку річки або осипу, то на одну таку клітинку він витрачає одне очко, як і на будь-яку звичайну клітинку поля.

Якщо динозаврик починає хід з річки, то від результату кидка кубика віднімаються два очки (наприклад, якщо гравець викинув 5 очок, то у нього залишається $(5-2)$ всього 3 очки для бігу).



$$5 - 2 = 3$$



- 1

Якщо динозаврик закінчує хід на кам'яному осипу, то відразу робить один крок назад, на клітину перед ним (адже на осипу зупинитися не можна).

Якщо на шляху опинився інший динозаврик, то динозаврик гравця зупиняється перед ним. Перестрибнути іншого динозаврика не можна (наприклад, гравець викинув 5 очок, але на четвертій клітині перед його динозавриком стоїть інший, а отже динозаврик гравця зможе пройти лише 3 клітини).



3. Якщо гравець змінює доріжку, він може перемістити свого динозаврика на клітинку будь-якої іншої доріжки в цій же лінії. При цьому не можна займати клітинку, на якій вже стоїть інший динозаврик.



Важливо!

На деяких клітинках динозаврик повністю не вміщається. В цьому випадку треба поставити його так, щоб на потрібній клітинці обов'язково були його передні лапки.

5. Спритний дино

Розім'ялися? Час пострибати! У гру вступають трампліни.

При підготовці до гри кожен гравець отримує один трамплін для свого динозаврика. Гравці до початку гри домовляються, як вони їх розміщують:

- **перший варіант** – гравці встановлюють трампліни на доріжці до початку гри, і більше їх розташування не змінюють.
- **другий варіант** – кожен гравець може поставити трамплін під час гри на будь-яку клітинку, але зробити це потрібно до свого кидка кубика. Трамплін залишиться там до кінця змагань.

У будь-якому випадку, трампліни не можна ставити в річки і на кам'яні осипи.

Якщо гравці не домовилися – використовується перший варіант.

У разі, коли під час гри динозаврик гравця починає хід на клітинці, де стоїть трамплін – він кидає кубик двічі і складає отримані результати – таким і буде кількість клітинок, які його динозаврик пробіжить в цей хід.

Якщо динозаврик потрапляє на клітинку з трампліном під час руху (тобто не закінчує на ній хід, а ще може йти далі) – до результатів кидка кубика додається 2 очки (наприклад: гравець кинув кубик на 6 очок, і на другий клітинці по ходу руху потрапить на трамплін. Він додає до 6 очок від першого кидка ще 2 очки і всього в цьому ході отримує 8 очок для руху).



$$6 + 2 = 8$$



Важливо!

Якщо динозаврик вертається на клітинку, де встановлено трамплін (наприклад, якщо він закінчив хід на кам'яному осипу, або не зміг подолати перешкоду, що стоїть за трампліном), то цей трамплін вважається вже використаним і більше бонусів до руху не дає.

Починаючи з наступного ходу трамплін буде працювати знову.

6. Швидше, вище, сильніше!

Прийшов час ускладнити завдання – додамо у гру нові перешкоди.

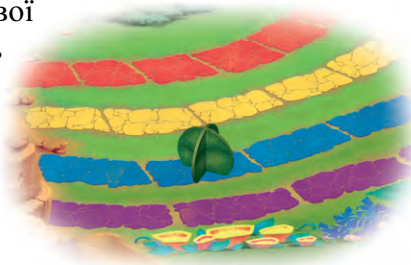
При підготовці до гри, крім того, що гравці робили раніше, вони:

1. Встановлюють на полі 2 бар'єри. Їх встановлюють поперек бігових доріжок, перекриваючи їх всі по одній лінії. Місця встановлення бар'єрів обираються за домовленістю гравців, при цьому бар'єри не можна встановлювати у клітинках з річками, кам'яними осипами або у стартовій зоні. Якщо гравці не домовилися між собою, то встановлюють бар'єри у тих місцях, що зазначені в правилах, і саме цей варіант ми рекомендуємо для перших ігор.



2. Кожен гравець по черзі, починаючи з Першого гравця, встановлює один куш на будь-яку клітинку будь-якої з доріжок, крім клітинок річки, кам'яних осипів і стартової зони, а також клітин, в яких вже стоять інші перешкоди.

Ставити 2 куша на одну доріжку не можна, якщо на одній з клітинок доріжки вже є куш, більше на клітинки цієї доріжки куші не ставляться.





Важливо!

Неможна встановлювати на доріжці дві перешкоди поспіль, наприклад, бар'єр, а в наступній клітинці – куш.

Під час гри:

1. Щоб перестрибнути куш, гравець має витратити 2 очки, а бар'єр - 3 очки.

Якщо очок не вистачає – гравець зупиняє свого динозаврика на клітинці перед перешкодою, яку він не зміг подолати.



Тепер ви готові взяти участь у справжньому дино-кросі!



Шановні гравці! Ми здійснюємо найретельніший контроль якості нашої продукції. На жаль, інколи можливі випадки поставки пошкоджених компонентів, або їхня нестача. Якщо Ви зіткнулися із таким випадком – будь ласка, повідомте нас, і ми надішлемо відсутні компоненти, або замінимо ушкоджені. Контакти для звернення Ви можете знайти на нашому сайті