

ReGaTta

для 2-4 игроков • от 5 лет и старше • время игры 20 минут

Компоненты

53 карт, 4 разноцветных лодки, 4 цветных буя,
1 мешочек, правила игры.

Цель игры

В морской гонке побеждает игрок, который первым оплывет все буи в порядке, указанном на рис.1.

Подготовка к игре

Разместите 2 белых и два цветных буя в соответствии с рис.2. Размеры гоночной трассы и продолжительность игры определяются участниками. Каждому игроку раздается по 5 карт, оставшиеся карты кладутся одной колодой. Начинаящий игрок определяется жребием. Каждый игрок берет лодку и кладет перед стартовой чертой. Игра проходит по часовой стрелке.

Ход Игры

Игрок в свой ход должен задействовать одну из своих карт следующим образом (рис.3):

- игрок кладет выбранную карту перед своей лодкой, в том же направлении, что и судно (а).

- игрок берет свою лодку и ставит ее напротив одной из стрелок на карте, так, чтобы лодка смотрела в том же направлении, что и стрелка (b).

- если на карте указано несколько разных стрелок, игрок выбирает любую из них (рис.4).

- игрок берет сыгранную карту и кладет ее в стопку сброса рядом с колодой.

- игрок добавляет себе в руку новую карту из колоды. Затем наступает ход следующего игрока.

Примечания

- в свой ход игрок не должен трогать чужие лодки, буи или преграды.

- лодки не могут сталкиваться, иными словами, игрок не может оставить нос лодки перед лодкой другого игрока: размеры «закрытой» зоны равны размерам карты, размещенной непосредственно перед лодкой игрока (рис.5). Если у игрока нет других вариантов, кроме как закончить движение в этой «закрытой» зоне другого игрока, его лодка останавливается перед границей этой зоны (рис.6).

- когда буй или лодка мешают игроку положить карту на стол, он может держать ее в воздухе. Однако, лодка должна двигаться точно по стрелке, изображенной на карте, и не касаться ни лодок, ни буев. Если это

невозможно, игрок может использовать другую карту с руки или пропустить ход.

При желании, игрок может пропустить свой ход. Иногда он обязан это сделать из-за препятствий на пути или из-за действия карты «Солнца». В этом случае он не разыгрывает карту с руки, но может:

- поменять 1, 2 или 3 карты на карты из колоды

или

- развернуть свою лодку в любом направлении.

В обоих случаях, игрок не двигает свою лодку вперед и не может сыграть карту «Солнца».

Когда в колоде заканчиваются карты, игрок, который сейчас должен брать карту, переворачивает стопку сброса, перемешивает и делает ее новой колодой.

Специальные карты

На некоторых картах указаны специальные значки. Их действие описано ниже.

Крепкий Штурвал (рис. 7): игрок получает дополнительный ход. Если он хочет, то может тут же сыграть еще одну карту. Он получает только один повторный ход, даже если вторая сыгранная карта – тоже «Крепкий Штурвал».

Попутный ветер (рис. 8): это карта двойного действия и должна быть разыграна дважды за один ход.

Полный штиль (рис. 9): карта «Солнца» создает штиль для лодки другого игрока, обездвиживая её! Игрок «А» сначала кладет перед своей лодкой карту, позволяющую сделать ход, а затем кладет карту «Солнца» перед игроком «Б». Затем игрок «А» берет 2 карты из колоды, чтобы в руке было 5 карт. Игрок «Б» пропускает следующий свой ход и только тогда сбрасывает карту «Солнца».

Конец Игры

Побеждает игрок, который первым пересечет финишную черту после того, как проплывет всю трассу в обозначенном порядке.