

Правила настольной игры «Утиное озеро» (Ententeich)

Автор игры: Штефан Бройэр (Stefan Breuer)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 4 лет

Компоненты игры

- 8 уток (по 2 фигурки жёлтого, зелёного, синего и красного цвета).
- 6 кувшинок.
- 1 фигурка Пети.
- 1 кубик.
- 42 кусочка корма.
- 1 большое игровое поле: по контуру поля нарисована дорожка (она состоит из 34 камешков), внутри поля – 70 клеток озера.
- Правила игры.



Вступление

Петя любит кормить уток, только выдастся свободная минутка – он тут же бежит на озеро. Утки уже хорошо знают Петю и начинают радостно крякать, когда видят его. Чтобы накормить всех уток, Петя всегда обходит озеро по кругу и кидает корм в разных местах. Утки только и успевают подплывать за кормом.

Цель игры

У каждого игрока по две утки, его задача – собрать как можно больше корма. Когда на кубике выпадает символ утки, Петя бросает корм в озеро и передвигается по дорожке. Когда на кубике выпадает число, утка игрока может собрать немного корма. Когда Петя обходит всё озеро, игра заканчивается. Побеждает тот, кто собрал больше корма.

Подготовка к игре

Выложите игровое поле посередине стола. Каждый игрок выбирает цвет и получает по две утки этого цвета.

Выложите кувшинки на клетки озера. Вы можете выкладывать их на любые клетки, но расстояние между соседними кувшинками должно быть не меньше одной клетки (включая расстояние по диагонали).

Поставьте фигурку Пети на камешек со стрелкой. Положите кубик и кусочки корма рядом с полем.

Первым игроком становится тот, кто последним кормил уток.

Начиная с первого игрока, каждый участник выставляет своих уток на камешки дорожки.

После этого первый игрок берёт в руку 9 кусочков корма, поднимает руку примерно на 30 см над игровым полем и разжимает кулак – кусочки корма падают на клетки озера. Если какой-нибудь корм попадает на границу между двумя клетками, первый игрок сдвигает его в клетку. В одной клетке могут лежать несколько кусочков корма. Если какой-нибудь корм падает за пределы озера, игрок бросает его ещё раз. Теперь первый игрок делает ход.

Бросок кубика

Игроки выполняют ходы по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок бросает кубик. Если на кубике выпадает символ белой или чёрной утки, игрок перемещает фигурку Пети на три камешка вперёд, берет 3 кусочка корма из тех, что лежат рядом с игровым полем, и бросает в озеро так, как было описано выше. Если корм попадает на клетку с уткой, владелец утки сразу же забирает этот корм себе. Для игрока, выполняющего ход, это единственная возможность получить корм на текущем ходу, потому что он не может перемещать уток и собирать ими корм. Бросив 3 кусочка корма, он передаёт ход дальше.

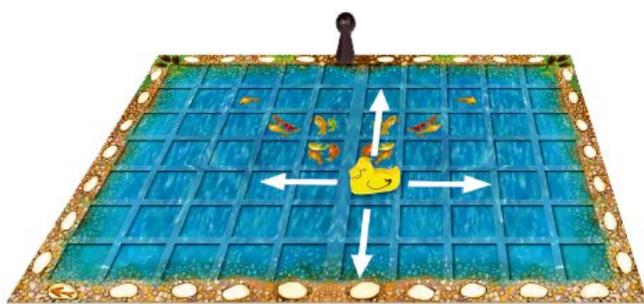
Если на кубике выпадает число (от 1 до 4), игрок перемещает одну из своих уток на столько клеток, сколько выпало на кубике. При этом он старается собрать как можно больше корма.



Сбор корма

Игрок перемещает свою утку на столько клеток, сколько выпало на кубике. Утки плавают по горизонтали и вертикали, но не по диагонали. Утка может менять направление движения (поворачивать). Утка плавает только по клеткам озера. Когда утка попадает на клетку с кормом, она забирает его себе. Если она ещё не закончила движение, то плывёт дальше. Таким образом, за один раз игрок может собрать корм с нескольких клеток. Передвинув утку, игрок передаёт ход дальше.

Петя перемещается по камешкам дорожки



Утки плавают по горизонтали и по вертикали (не по диагонали)

Утка может менять направление движения



На клетках с крестиком не может быть других кувшинок. Корм достаётся той утке, которая оказывается на одной с ним клетке.

Занятые клетки

Утка не может переместиться на клетку, занятую другой уткой. Таковую клетку ей придётся обогнуть (по горизонтали или по вертикали, но не по диагонали).

Кувшинки

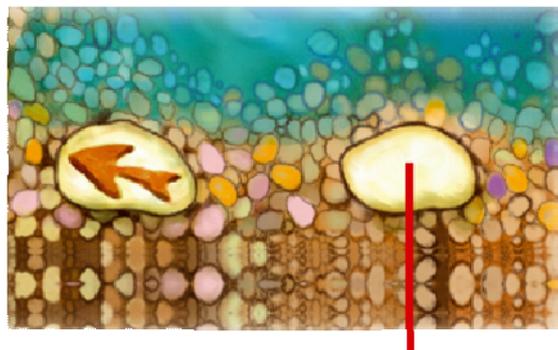
Утка не может переместиться на клетку с кувшинкой. Такую клетку ей тоже придётся обогнуть. Если на клетке с кувшинкой есть корм, утка может собрать его, оказавшись на соседней с кувшинкой клетке (соседней не по диагонали).

Распугивание уток

Если Петя попадает на камешек с уткой, утка пугается его и прыгает в воду – фигурка утки перемещается на соседнюю с камешком клетку озера.

Конец игры

Игра заканчивается, как только Петя полностью обходит озеро. Петя в последний раз бросает 3 кусочка корма; если корм падает на клетки с утками, он тут же достаётся владельцам этих уток. Игрок с наибольшим количеством кусочков корма объявляется победителем. В случае ничьей в игре несколько победителей.



Последний камешек (Петя приходит на него, сделав полный круг)

Вариант игры для детей старшего возраста

Если на кубике выпадает символ белой утки, участники отыгрывают его действие как обычно. Однако если на кубике выпадает чёрная утка, передвигать Петю и бросать 3 кусочка корма не надо. Вместо этого игрок, совершающий текущий ход, может выгнать любую чужую утку из озера – он выбирает утку и ставит её на любой камешек дорожки.

