

Правила настольной игры «Аэробол» (Puste-Kugel)

Автор игры: Михаэль Рюттингер (Michael Rüttinger)

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

Игра для 1-6 участников от 6 лет

Компоненты игры

- 6 жёлтых деревянных брусков.
- 6 красных деревянных брусков.
- 6 синих деревянных брусков.
- 2 пенопластовых мячика.
- 55 карт.
- Правила игры.

Цель игры

Ваша задача – дуть на мячик и провести его через все ворота построенной трассы. При этом участники могут играть как друг против друга (вариант игры А), так и соревноваться на время (вариант игры Б). Побеждает самый быстрый игрок или команда.

Подготовка к игре

Разделите карты со стрелками и карты с заданиями на две стопки, приготовьте 18 брусков. Игра проходит на ровном и гладком полу, чем больше свободного места у вас будет, тем лучше.

Вариант игры А. Игра в две команды

Участники делятся на две команды (если участников всего двое, они играют друг против друга). Участники команд соревнуются друг с другом по очереди. В начале хода они открывают верхнюю карту заданий.

Важное замечание. При игре в две команды используются только такие карты заданий, на которых нарисовано не больше трёх ворот. Если вы открыли карту с большим числом ворот, отложите её в сторону и откройте новую карту.

На карте задания схематично показано, как должны быть расставлены ворота и в каком



порядке нужно провести через них мячик.

Каждая команда строит собственную трассу – так, как показано на открывшейся карте. Иными словами, у вас одновременно будет две одинаковые трассы, и участники разных команд не будут мешать друг другу.

Все ворота составляются из трёх деревянных брусков. Чем больше расстояние между вертикальными брусками, тем лучше.

Направление движение мячика указывается соответствующими картами со стрелками, выложенными прямо на пол.

Мячики ставятся в исходные позиции, участники соревнующихся команд ложатся на пол и по сигналу одновременно начинают дуть на мячик, стараясь провести его через все ворота. На словах это звучит довольно просто, но на деле мячик никогда не будет катиться туда, куда нужно. Запрещается пользоваться руками и другими частями тела, мячик должен двигаться только тогда, когда на него дуют.

Постарайтесь не сломать свои или чужие ворота, но если такое всё-таки случилось, сразу же поставьте ворота, как они стояли, и только после этого продолжайте дуть на мячик.

Тот, кто первым приводит мячик на исходную позицию, выполняет задание и забирает себе карту этого задания. Теперь два следующих игрока соревнующихся команд открывают новую карту задания и так далее.

Победные очки. На каждой карте задания указана цифра – это победные очки, которые получает игрок, выполнивший задание. Когда каждый игрок команды принял участие в соревновании по одному разу, игроки начинают новый раунд. Команды заранее договариваются, сколько раундов они будут играть. Сыграв последний раунд, участники подсчитывают победные очки на выполненных ими заданиях. Команда с наибольшим количеством очков побеждает в игре.

Вариант игры Б. Игра на время

Участники строят только одну трассу (по открытой карте задания, используя карты со стрелками). В варианте игры А вы выполняли карты заданий с не более чем тремя воротами; в этом варианте игры можно выполнять все задания.

Каждый игрок по очереди выполняет задание, в то время как другие игроки засекают время, за которое он это делает (например, по наручным часам). Карта задания достаётся самому быстрому игроку.

После этого игроки открывают новую карту задания, строят новую трассу и так далее. В этом варианте игры цифры на картах значения не имеют.

Конечно, вы и сами можете придумать собственные варианты игры или добавить в игру новые правила (например, разрешить участникам пользоваться руками, чтобы мячик не откатывался чересчур далеко). Придумывайте и экспериментируйте!

