

Урфин Джюс и его деревянные солдаты

Правила игры

-  2–4 игрока
-  От 8 лет
-  Партия 10–20 минут
-  Объясняется за 7 минут

В игре «Урфин Джюс и его деревянные солдаты» все игроки действуют сообща, одной командой, чтобы не дать дуболомам проникнуть во дворец Изумрудного города.

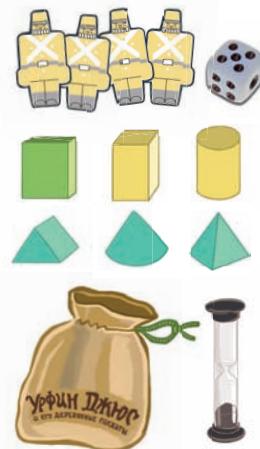
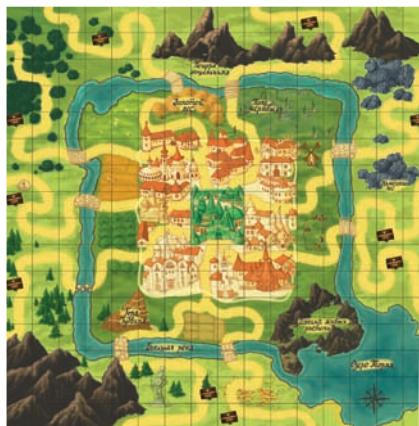
Цель игры

Не дать дуболомам пройти во дворец Изумрудного города. Для этого игроки строят на пути дуболомов защитные башни, которые стреляют, и стены, которые их задерживают.



Состав

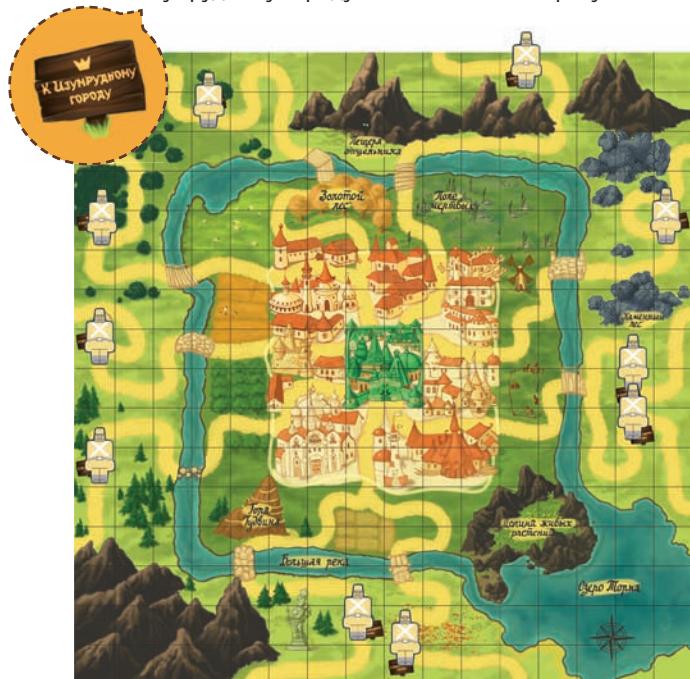
- Игровое поле с окрестностями Изумрудного города.
- 10 деревянных дуболомов. Они-то и будут захватывать Изумрудный город.
- 36 деревянных деталей для башен трёх цветов (18 зелёных, 12 светло-зелёных и 6 жёлтых). Из них:
 - 12 оснований для башен.
 - 18 крыш для башен.
 - 6 стен.
- Песочные часы на одну минуту.
- Шестигранный кубик.
- Мешок, из которого игроки вытаскивают детали.
- Правила, которые вы сейчас держите в руках.



Подготовка к игре

Коварный Урфин Джюс окружил Изумрудный город своими войсками. Отряды дуболомов идут со всех сторон.

- 1 Поставьте фигурки дуболомов на клетки поля с табличками «К Изумрудному городу», как показано на рисунке:



- 2 Сложите детали в мешок и перемешайте. Не кладите в мешок крыши с цифрой 3 (см. рисунок в разделе «Курс молодого бойца»). Эти детали нужны для усложнённой версии. Подробнее читайте в разделе «Для тех, кто играет по-взрослому» на странице 6.



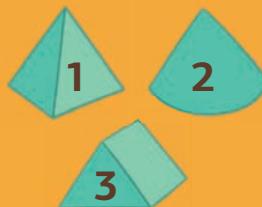
Курс молодого бойца

Защитные башни

Каждая башня состоит из основания и крыши.



Это **ОСНОВАНИЯ**, и они могут быть только такими.



Чтобы получилась башня, на основание ставится **КРЫША**.



А это **СТЕНЫ**. Они просто замедляют дуболомов, но не прогоняют их. К счастью, стены состоят только из одного кусочка, поэтому строить их легче.

И крыши, и основания берутся из специального мешка. Находить там башню можно только на ощупь, не заглядывая внутрь.

Попробуйте построить одну башню. Договоритесь заранее, кто какую деталь башни будет тянуть.

Договорились? Доставляйте детали из мешка. Теперь поставьте основание на карту своих земель (пока в любое место), а сверху — крышу. Получилось? Поздравляем! Это ваша первая защитная башня!

Башня считается собранной, только если у неё есть и основание, и крыша.

Если вы вытащили два основания, второй попытки в этом ходе у вас уже не будет. Поэтому всегда нужно договариваться заранее!

Перед началом игры уберите вашу первую пробную башню с поля.

Всё, вы готовы начинать играть!

Ход игры

Каждый ход состоит из четырёх шагов:

1. Тяните из мешка детали.
2. Ставьте башни и стены на игровое поле.
3. Ходят дуболомы.
4. Стреляют башни.

Теперь подробнее о каждом пункте.

1 Тяните из мешка детали

Переверните песочные часы и начните тянуть детали из мешка.

За ход нужно вытянуть ровно четыре детали, сколько бы игроков ни играло. Если вы играете вдвоём, то каждый тянет по две, если втроём, то один тянет две, а другие — по одной (меняйте каждый ход).

Каждый игрок может засунуть руку в мешок только один раз за ход, и, например, если все вытянут по основанию, башня не получится.

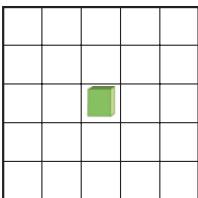
Не забывайте договариваться, кто и что тянет, и не забывайте про время.

2 Ставьте башни и стены на игровое поле

Выберите любую клетку поля и поставьте туда свою стену или башню: сначала основание, потом сверху — крышу. Это нужно успеть сделать, пока в часах сыплется песок.

Башня обязательно должна стоять в пределах одной клетки, а не между двумя клетками. Стена и башня не могут стоять на одной клетке.

Вот так располагается стена на поле:



Стена не стреляет, но задерживает дуболомов, когда они подходят к ней. В следующем ходе дуболомы её разрушат.

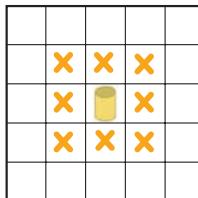


Как понять, куда ставить башню?

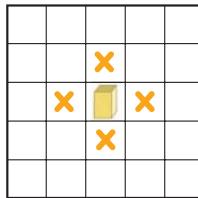
Перед тем как ставить башню, подумайте, где от неё будет больше всего пользы. Помните, что, если вы поставите башню на дороге, дуболом её уничтожит.

Нельзя строить башни внутри города, пока дуболомы не перешли мост.

Все башни стреляют по-своему. Смотрите:



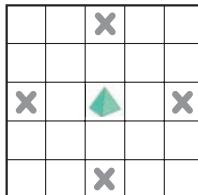
Основание 1 бьёт на одну клетку во все стороны.



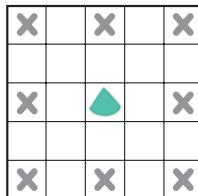
Основание 2 — на одну клетку вперёд, назад, вправо и влево.



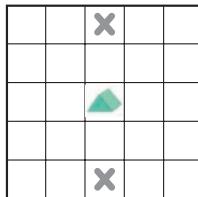
Вот так стреляют крыши:



Крыша 1 стреляет через клетку вперёд, назад, вправо и влево.



Крыша 2 стреляет через клетку вперёд, назад, вправо, влево и по диагонали.



Крыша 3 стреляет через клетку из вертикальных сторон. Наклонные стороны не стреляют. Она пригодится только взрослым игрокам.



Вот пример того, как можно поставить башни и как они будут стрелять:



Получилось?

Если у вас получилось построить башню или стену и поставить её, отлично! Все детали, которые вы не смогли поставить на поле, уберите обратно в мешок.

3 Ходят дуболымы



Дуболом, которого поставили на дорожку, отмеченную цифрой 1, всегда ходит первым, а остальные — по часовой стрелке.



В каждом ходе каждый дуболом делает по три шага (идёт на три клетки) вперёд по своей дороге.



Если дуболом упирается в башню или стену по дороге, он останавливается на клетке перед этой стеной или башней. В следующем ходе он ломает препятствие и идёт дальше.



Если дуболом в предыдущем ходе пришёл на клетку перед башней или стеной, то в этом он ломает препятствие и только в следующем идёт дальше.

Детали сломанной башни уберите обратно в мешок.

4 Стреляют башни

Когда дуболомы закончили ходить, стреляют башни. Вот несколько примеров:

Такая башня будет стрелять вот так.



×		×		×
	×	×	×	
×	×	🏰	×	×
	×	×	×	
×		×		×

А такая — вот так.



		×		
		×		
	×	🏰	×	
		×		
		×		

Если дуболом стоит на клетке, куда из башни нельзя выстрелить, он остаётся на карте и продолжает делать свои дуболомские дела.

А вот если башня попадает в дуболома, сразу уберите его в коробку. Он стал добрым и в этой игре уже не участвует.

Башня попадает во всех дуболомов в клетках своего действия. То есть если возле башни стоят три дуболома, она в свой ход попадает во всех троих — уберите их с поля.

Следующий ход

После того как башни отстреляют, начинается следующий ход:

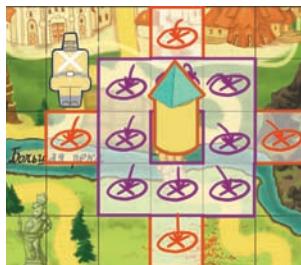
1 Переворачивайте часы и стройте башни и стены.



2 Ходят дуболомы (каждый проходит по три клетки по дорогам или же ломает башню или стену на своём пути).



3 Стреляют башни.



Конец игры



Если хотя бы один дуболом зайдёт в Изумрудный город, то игра проиграна.

Если ни один дуболом не дошёл до Изумрудного города, вы победили!

Ещё раз словами

Вы защищаете Изумрудный город от дуболомов.

Игровое поле представляет собой карту, которая делится на несколько участков. Дуболомы начинают с клеток с табличками и стараются добраться до Изумрудного города, а вы стараетесь поставить защитные башни и стены так, чтобы никто из них не смог этого сделать.

Подготовка к игре

1. Поставьте фигурки дуболомов на клетки с табличками, как показано на странице 2.
2. Сложите все детали в мешок (кроме крыши 3) и перемешайте их там.
3. Приготовьте песочные часы.

Ход игры

1. Переверните часы. Все игроки тянут детали из мешка. Можно переговариваться.
2. Пока сыплется песок в часах, стройте башни и стены на игровом поле.
Когда песок пересыплется, положите обратно в мешок все детали, оставшиеся на руках у игроков.
3. Теперь ходит каждый дуболом (все они двигаются к Изумрудному городу одновременно):
 - Если нет препятствий, дуболом делает три шага по дороге.
 - Если во время движения дуболом упирается в препятствие (башня или стена), он бьётся об него головой и останавливается думать до следующего хода (в следующем ходе он сломает препятствие и пойдёт дальше).
 - Если дуболом в предыдущем ходе пришёл на клетку, после которой стоит башня или стена, то в этот ход он, стоя на своей клетке, ломает препятствие и только в следующем двигается дальше.
4. После этого стреляют башни. Как стреляет башня, определяется её формой и показано на рисунках на странице 3. Основания стреляют в радиусе одной клетки, крыши — в радиусе двух. Если где-то, куда может попасть любая из ваших башен, стоит дуболом, уберите его с карты.

Конец игры

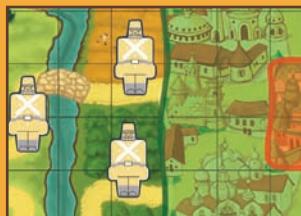
Если хотя бы один дуболом дошёл до Изумрудного города, игра проиграна: коварный Урфин Джюс захватил власть в Волшебной стране.

Если вы победили всех дуболомов, то выиграли и помогли защитить дворец Изумрудного города.

Важно! Пока дуболомы не перейдут через мосты, игрокам нельзя строить башни внутри города:



Пока хоть один дуболом не перешёл через мост, нельзя строить башни на территории города.



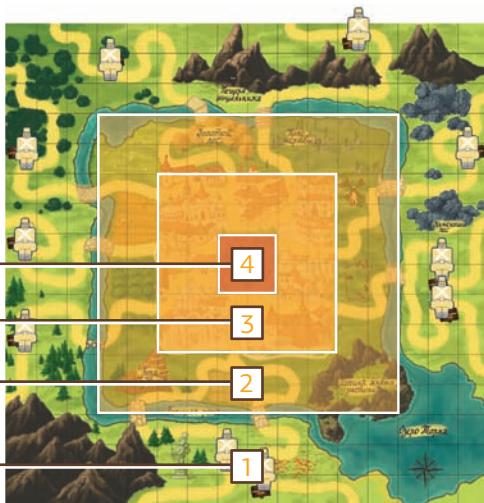
Теперь, когда дуболомы перешли через реку, можно строить на территории города (но не в Изумрудном городе, в нём никогда нельзя строить).

Важно! Ставить на поле сразу крышу башни нельзя — только на основание. Башня считается собранной, только если у неё есть и основание, и крыша.
Нельзя ставить башню или стену на клетку, где сейчас стоит дуболом.

Для тех, кто играет по-взрослому

1. Используйте полный набор деталей: положите все их в мешок до начала игры.
2. Вместо того, чтобы дуболомы ходили на три клетки, как обычно, бросайте за каждого кубик. Дуболомы будут ходить на столько клеток, сколько выпало.

3. Дуболомы начинают с самого начала дорог у края карты, а не у клеток с указателями «К Изумрудному городу». Зато ещё до начала игры каждый из них делает один ход — бросьте кубик за каждого и сдвиньте дуболомов на выпавшие значения. Это важно для того, чтобы каждый раз оптимальные места для строительства башен были новые.
4. Дуболома останавливает только стена. В следующем ходе он разрушает её и продолжает двигаться на то количество клеток, что выпало на кубике. Встреченные башни он сносит, не останавливаясь.
5. За ход тянется пять деталей на всех игроков.
6. Если игрок вытаскивает деталь, из которой уже нельзя строить башни, она не возвращается в мешок, а уходит из игры.
7. Появляются вот такие ограничения на строительство:



Пока дуболомы стоят здесь, можно строить любые башни.

Как только враг заходит сюда, нельзя строить башни и стены со светло-зелёными деталями.

А если дуболомы добрались аж сюда, нельзя строить башни и с жёлтыми, и со светло-зелёными деталями.

В Изумрудном городе строить нельзя.

Важные пояснения

- ❓ Если в результате неловких или ловких движений игроков построенные башни рушатся (даже если они были построены не в этом ходе, а раньше), вы убираете их с поля, а не восстанавливаете (детали возвращаются в мешок).
- ❓ Если два дуболома остановились в одном месте или оба упёрлись в стену, они оба стоят на одной клетке.



Содержание:

Цель игры	1
Состав	1
Подготовка к игре	2
Курс молодого бойца	2
Ход игры	3
Следующий ход	5
Конец игры	5
Ещё раз словами	6
Для тех, кто играет по-взрослому	6
Важные пояснения	7



Автор игры: Дмитрий Кибкало.

Художники: Лиза Хазова и Катя Крицева.

Игра по мотивам произведений Александра Волкова.

При создании игры использованы рисунки Леонида Владимировского.

Над игрой работали: Д. Кибкало, Т. Фисейский, С. Абдульманов, Т. Цветкова, Н. Комиссарова, М. Минина, О. Бровкина, Е. Безлепкина, А. Стекольников, А. Егорова, Я. Егоров, И. Зенкин, М. Половцев, Д. Пыжьянов, А. Бывшев, А. Майорова, А. Берсенева.

© ООО «Магеллан», 2015.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

