

Кроты-Кладоискатели

Доберись до золотой лопаты и
стань победителем!

Игра рассчитана на 2-4 игроков в возрасте от 8 лет

Игра Ravensburger артикул 26 655 5

Идея игры Virginia Charves - адаптация Bertram Kaes - Дизайн Walter Pepperle

В комплект входит:

- 4 игровых поля
- 1 «золотая лопата»
- 10 красных фигурок кротов
- 10 синих фигурок кротов
- 10 зеленых фигурок кротов
- 10 желтых фигурок кротов
- 4 комплекта фишек
- 4 разных цветов



Любой крот готов рыть землю слой за слоем, чтобы, наконец, получить главный приз – золотую лопату. Так как в процессе игры слои земли будут выкапываться один за другим, не все кроты, а только самые умные и хитрые из них смогут дойти до финала. В конце останется только один. Кто же победит?

Установка игровых полей

Выдавите фишки и отложите их в сторону.

Выдавите отверстия на игровых полях.

В самый низ игровой подставки положите золотую лопату. Сверху поместите 4 игровых поля, одно поверх другого; первым синее поле, потом светло-коричневое, затем бордовое и на самый верх – зеленое, травяное поле. Как вы видите, в каждом поле есть отверстия.

Отверстия - это «норы», которые кроты могут «прокопать». Поля можно вращать в 6 различных положениях, и там всякий раз будут появляться новые траншеи, которые можно прокапывать, от верхнего слоя к нижнему.

Перед началом игры

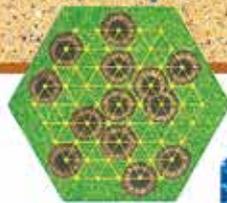
Если участвуют 2 игрока, каждый берет себе по 10 кротов одного цвета. Если участвуют 3 игрока, каждый получает по 7 кротов одного цвета. Если в игре за лопату сражаются 4 игрока, каждый получает по 6 кротов одного цвета. В дополнение к фигуркам кротов, каждый игрок получает по комплекту фишек того же цвета, как и его кроты. Игроки перемешивают их таким образом, чтобы не видеть нарисованных на них цифр и после раскладывают их на столе перед собой в ряд. Не подглядывать!

Начинает игрок с самыми большими руками. Далее по очереди игроки выставляют всех своих кротов на игровое поле. Игра продолжается по часовой стрелке. Когда дойдет ваша очередь, поместите одного из своих кротов на верхнее зеленое игровое поле. Ставить кротов в «норы» нельзя.

Игра

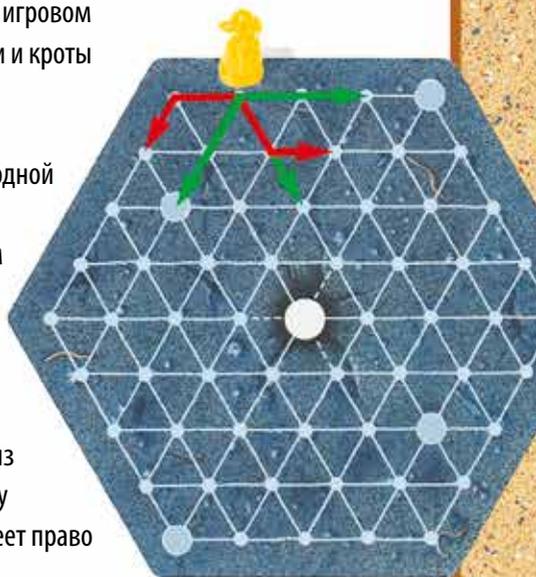
Цель игры для каждого игрока - сделать так, чтобы как можно больше ваших кротов провалилось в «норы» на каждом игровом поле, т.к. провалившись на этом уровне, именно эти кроты останутся стоять на следующем, после того как это поле вместе с не провалившимися кротами удалят из игры.

Когда будет ваш ход, выберите 1 из фишек, лежащих перед вами, и сделайте любым из своих кротов столько шагов, сколько обозначено цифрой на вашей фишке. Ходить можно только прямо. После этого фишка откладывается в сторону и ходит следующий игрок. В ваш следующий ход вы должны выбрать следующую фишку.



Как ходят кроты

- Ходить можно только своими кротами
- Крот может ходить только прямо. «Норы» на игровом поле считаются обычными игровыми зонами и кроты могут их пересекать.
- Крот не может поворачивать.
- Крот может останавливаться только на свободной клетке.
- Игроки не могут ходить по клеткам, занятым чужими или своими кротами. Можно передвигать кротов только по пустым клеткам.
- Игроки обязаны ходить, даже если единственный вариант хода – убрать крота из «норы». **Исключение:** если все оставшиеся у игрока кроты находятся в «норах», игрок имеет право пропускать ход до окончания раунда.



Когда у игрока заканчиваются все 6 фишек, они перемешиваются и используются вновь.

Когда все «норы» на игровом поле заняты, поле снимается вместе с не провалившимися кротами и откладывается в сторону. Эти кроты выбывают из игры. Игроки продолжают игру только с теми кротами, которым удалось провалиться в «нору» и достичь следующего уровня. Так продолжается слой за слоем, и кротов становится все меньше и меньше. Игроки, у которых не осталось кротов, выбывают из игры. Извините!

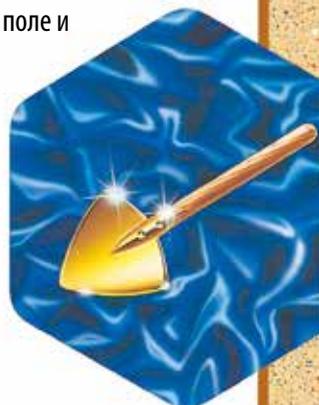
Конец игры

На самом нижнем слое игроки могут ходить как по пунктирным, так и по трем непрерывным линиям, чтобы попасть в «нору». Игрок, чей крот быстрее всего дойдет до «норы», побеждает в игре и ему достается...



«ЗОЛОТАЯ ЛОПАТА!»

Игрок, чей крот занял последнюю «нору», может поднять игровое поле и получить золотую лопату. Поздравляем!!



Вариации игры

На коричневом, бордовом и синем игровых полях есть специальные участки, обозначенные большими закрашенными кругами. Если крот попадает на один из таких кругов, игрок получает право на второй ход вне очереди. Игроку необходимо перевернуть фишку с цифрой пойти любым из своих кротов на то число шагов, которое обозначено на фишке.

Однако сейчас игрок не может специально сделать ход так, чтобы вновь оказаться на таком участке с кругом.

На самом нижнем слое синего цвета есть только 3 непрерывные линии, которые ведут к «норе». Игроки не имеют права ходить по пунктирным линиям.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

233044

Ravensburger