

⚙ Сергей Притула 🎨 Натэла Манушакян

Гонки Няшек

ПРАВИЛА ИГРЫ



Цель игры

Няшка, которая съела больше всего ваших пончиков, должна убежать за финишную черту дальше всех.

Подготовка к игре

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Поставьте Няшек на клетки их цвета (после финишной прямой).
3. Каждый игрок получает:
 - планшет, который кладёт перед собой;
 - ширму, чтобы скрыть планшет от любопытных глаз;
 - набор жетонов выбранного цвета. На каждом жетоне с одной стороны изображен пончик, а с другой — суперспособность. Жетоны надо положить перед ширмой пончиками вверх, перемешав их между собой.

Начинает игрок, который последним ел на ходу! Давайте, вспоминайте, кто это был!



Пример подготовки к игре вчетвером

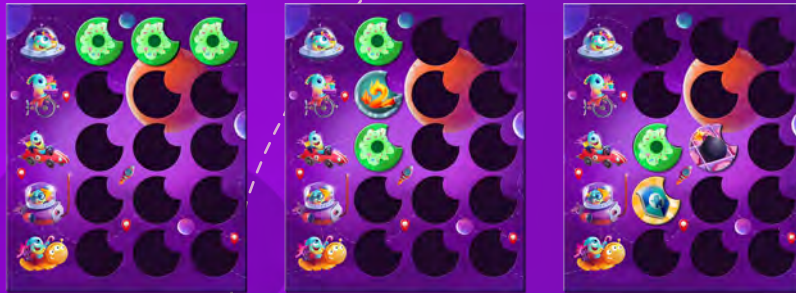
Ход игры

Няшки никому не принадлежат, живут и бегают сами по себе. По ходу игры вы будете кормить их пончиками и применять на них суперспособности. Ваша задача — сделать так, чтобы победила та Няшка, которую вы кормили больше, чем кто-либо ещё. Игра состоит из повторяющихся раундов, каждый из которых включает три этапа.

1

Этап планирования

Каждый игрок случайным образом берёт по три жетона своего цвета и, закрывшись ширмой, располагает их на своём планшете напротив одной или нескольких Няшек. Жетоны можно положить как стороной с пончиком, так и стороной с суперспособностью.



Класть жетоны можно в любом сочетании

Можно распределить жетоны по разным Няшкам, а можно сосредоточиться на одной.

Экспериментируйте! Всё в ваших руках!

Как это влияет на бегущих Няшек?

Каждый выданный пончик затормозит Няшку на одно движение, так как она остановится им перекусить. А суперспособность сработает по правилам, указанным на странице 5. На одну и ту же Няшку могут влиять все игроки!

2

Этап расстановки

После того как все жетоны на личных планшетах разложены, игроки убирают ширмы и перемещают выложенные жетоны на игровое поле. Все жетоны с ваших планшетов кладутся на те же места на игровом поле. Например, если жетон лежал напротив Няшки на велосипеде, то положить его на Няшку в летающей тарелке нельзя. Переворачивать жетоны на этом этапе тоже запрещается.



1. Пончики кладутся на цифры от 5 до 1, то есть слева направо. Самая первая незакрытая цифра показывает, как далеко Няшка пробежит на третьем этапе, поэтому важно выкладывать их в обратном порядке. Если пончиков больше пяти, то оставшиеся пончики кладите стопкой на цифру 1.
2. Жетоны с суперспособностями кладутся на места с их рисунками. Если жетонов одного типа на одной Няшке несколько, то кладите их стопкой.



Этап движения

Во время этапа движения важно соблюдать порядок. Все Няшки начинают двигаться и разыгрывать суперспособности по порядку их расположения на игровом поле: слева направо и сверху вниз, начиная с Няшки в летающей тарелке.

1. Няшка начинает движение. Чем больше пончиков лежит на цифрах, тем меньше шагов она сделает. Например, если пончиками заняты цифры от 5 до 3, то Няшка пройдет всего два шага. Если пончиков 5 или более, то Няшка не сдвинется с места.




2. Далее срабатывают суперспособности, указанные на выложенных на жетонах. Действуют они, как и пончики, слева направо. После применения эффекта жетона уберите его в коробку.

Суперспособности

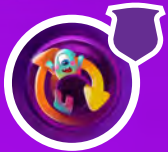
ВАЖНО: все суперспособности влияют только на ту Няшку, на которой они расположены (исключением является телепорт).



Щит защищает Няшку от негативного влияния других жетонов. Щит лежит до конца раунда или пока не сработает. Когда щит срабатывает, он убирается в коробку вместе с тем жетоном суперспособности, который должен был оказать негативный эффект на эту Няшку. Суперспособности, от которых спасает щит, помечены соответствующим значком .



Бомба лишает Няшку всех пончиков. Соберите и отложите их в коробку. Конечно, кроме тех, которые она уже съела.



Телепорт меняет Няшку местами с **ближайшей** впереди бегущей Няшкой. Если несколько ближайших Няшек занимают одну клетку, то Няшка меняется с той, которую выберет игрок, выложивший этот жетон (проверяется цветом пончика на обратной стороне). Телепорт не сработает, если впереди никого нет, то есть Няшка бежит первой.



Щит защищает от телепорта Няшку, если с ней хочет поменяться местами другая Няшка. Оба жетона (телепорт с одной Няшки и щит с другой) убираются в коробку.



Паутина ловит бегущую следом Няшку и отменяет её передвижение. Положите паутину позади выбранной Няшки между клетками. Паутина лежит до конца игры или пока не сработает. Если какая-то Няшка, бегущая следом, пройдёт место, где лежит паутина, то она остановится перед паутиной, а все её оставшиеся шаги сторят. Паутина при этом убирается в коробку. Все Няшки двигаются по очереди, поэтому две Няшки не могут попасть одну и ту же паутину.



Щит защищает от паутины. Когда Няшка проходит через паутину, сбросьте жетоны щита и паутины в коробку и продолжите движение.



Ускорение срабатывает в последнюю очередь. Няшка делает два дополнительных шага. Но эти шаги сторят, если перед ней окажется паутина.



Если жетонов одного типа несколько, то они будут срабатывать, пока не закончатся. Только после этого в игру вступают другие жетоны.

Подготовка к новому раунду

После того как все Няшки переместились и разыграли суперспособности:

- все пончики на Няшках переложите на изображение большого пончика рядом;
- не использованные щиты, оставшиеся на игровом поле, уберите в коробку;
- несработавшие паутины останутся лежать на игровом поле.

Можно начинать новый раунд!

Окончание игры и определение победителя

Когда одна из Няшек пересекает финишную черту, игра заканчивается. Раунд доигрывается до конца, и начинается определение победителя.

Посмотрите на Няшку, которая убежала дальше всех. Если таких Няшек несколько, то победившей считается та, которая располагается на игровом поле выше остальных претендентов.

Игрок, чьих жетонов на большом пончике Няшки-победительницы окажется больше всего, объявляется победителем!

Если таких игроков несколько, то подсчитайте число их жетонов на Няшке, бегущей следом (или на Няшке, которая стоит на той же клетке и располагается на игровом поле ниже Няшки-победительницы).

Если и тут ничья, продолжайте подсчитывать жетоны претендентов на победу по Няшкам, следуя правилам выше. В том случае, если вы подсчитали всех Няшек и умудрились добиться ничьей, в игре несколько победителей!



Автор игры благодарит за неоценимый вклад

Светлану Притулу, Андрея Григорьева, Дамира Хуснатдинова, Глеба Савельева, Дмитрия Пронина, Ивана Лашина, Никиту Андриянова, Сергея Усминского, Ташу Тележкину, Андрея Колупаева, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Олега Мелешина, Джамия Исимова, Валерия Новикова.

Благодарность «Астронавтам с кувалдой»

Александр Ткачев, Александр Алексанин, Александр Горлаченко, Андрей Григорьев, Андрей Аристов, Валерий Новиков, Джамаль Исимов, Евгений Семагин, Евгения Ибрагимова, Людмила Иконникова, Олег Мелешин, Павел Харченко, Роман Гаффаров, Сергей Графчиков, Сергей Капцов, Станислав Снопок, Delli Arieri, Loerglil Meflzh.

Присоединяйся к «Астронавтам с кувалдой»! Тестируй ещё не изданные игры.

[B](#) [f](#) /astrokuvalda





Ещё больше классных игр
на cosmodrome-games.com

