

300967 Ура-Ура!

Доисторическая игра с кубиками для 2х-4х охотников от 5ти до 99 лет.

Автор: Бенджамин Швер

Иллюстратор: Марек Блаха

Продолжительность игры: приблизительно 15 минут

Вы слышите, как урчит в животе у двух охотников из Каменного Века, Костолома и Мамонтоеда? Они рыщут по пустыне в поисках еды. Они разделяются, чтобы увеличить шансы на успех. По дороге они находят все виды питательных вещей: сочного мамонта и опасного динозавра, толстых ящериц, но также и бесполезные косточки. Помогите двум пещерным людям добыть как можно больше снеди. У кого будет больше жевательных очков, когда Костолом и Мамонтоед снова встретятся, тот выигрывает эту игру.

Содержимое

Костолом (большая деревянная фигурка) и Мамонтоед (маленькая деревянная фигурка), 31 карточка пути с жевательными очками, 5 кубиков, 3 карточки добычи (динозавр, мамонт, доисторическая птичка), инструкция к игре.

Подготовка к игре

Перемешайте 31 карточка пути изображением вниз и разложите их в большой круг в центре стола. Оставьте зазор побольше между двумя карточками в каком-то одном месте вашего круга. Теперь переверните все карточки пути, чтобы вы могли видеть, сколько там изображено жевательных очков. Положите 3 карточки добычи в центре круга. Поставьте Мамонтоеда и Костолома в том промежутке между карточками пути, который вы для них заготовили.

Мамонтоед (маленькая фигурка) всегда ходит по часовой стрелке вдоль карточек пути, когда Костолом (большая фигурка) ходит против часовой стрелки. Подготовьте кубики.



Как играть

Играйте по часовой стрелке. Самый «лохматый» игрок начинает. Бросайте одновременно 5 кубиков и смотрите на результат.

Какие символы выпадают на кубике?

Косточка:

Если на каком-то кубике выпадает косточка, вы должны сразу же отложить его в центр стола.



Динозавр, мамонт, доисторическая птица, Мамонтоед, Костолом:



- После каждого броска, вы выбираете по крайней мере один из пяти символов из выпавших на кубике, но можете выбрать и больше. Выкладываете все кубики с выбранными символами в центре стола.

- Бросайте оставшиеся кубики еще раз.

Выберите снова по меньшей мере один из символов и положите рядом с уже отложенными в центре стола. Это может быть и такой же символ, как вы уже выбирали ранее.

- Повторяйте броски, пока все кубики не будут сложены в центре стола, и вам не останется, что бросать.

Посмотрите на кубики

После того, как вы выложили все кубики, посмотрите на них:

- **Косточка:** кубик с изображением косточки ничего не стоит.

- **Мамонт, доисторический динозавр и птица:**

Если у вас собралось за ход как минимум 3 кубика с изображением одинаковых символов добычи, возьмите соответствующие карточки добычи и положите перед собой. Если нужная вам карточка уже находится у какого-то игрока, заберите ее у него. Предупреждаем: вы заработаете дополнительные жевательные баллы за каждую карточку добычи у себя, но только в конце игры.

- Костолом и Мамонтоед:

- За каждый кубик с изображением Костолома или Мамонтоеда вы должны передвинуть соответствующую фигурку вперед на следующую карточку. Расстояния между карточками не в счет.

- Если вы ходите только одной фигуркой, то по окончании хода вы должны взять карточку, на которой остановилась фигурка, которой вы ходили, поставить фигурку на соответствующее пустое место, а карточку положить перед собой лицом вниз.

- Если вы ходите обеими фигурками, вам нужно взять обе карточки, на которых остановились ваши первобытные герои. У себя вы можете оставить лишь одну карточку, положив ее лицом вниз перед собой, а вторую дать любому игроку по вашему выбору.

Важно: в данном случае вам нужно определиться, какая фигурка у вас походит первой.

- Если ни на одном кубике не выпали охотники из каменного века, то вам не разрешается ходить фигурками охотников.

Наступает очередь следующего игрока.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только Костолом и Мамонтоед встретились снова, или даже прошли мимо друг дружки. Деревянные фигурки доходят до места назначения игрока, чтобы он мог взять соответствующие карточки.

Кто же выиграет игру?

В конце каждый игрок подсчитывает жевательные очки на карточках, которые он заработал. Каждая карточка с вонючей гусеницей дает 1 очко. Подсчитайте также очки на других карточках. Вы также можете заработать дополнительных 3 очка за каждую карточку добычи, которая находится перед вами в конце игры. Игрок с наибольшим количеством жевательных баллов выигрывает игру.

Вариация для неуверенных охотников:

Игроки играют согласно базовых правил игры со следующими отличиями.

Перемешайте 31 карточку пути и разложите лицом вниз в большой круг в центре стола. Оставьте промежуток между двумя любыми карточками в круге. Переверните каждую 4 карточку пути, чтобы вы могли видеть, сколько там изображено очков.

Теперь вы можете видеть, какие карточки более стоящие.