

DINO SPORT

Кто же не хочет быть быстрым и сильным? Все хотят! И маленькие динозаврики, живущие на чудесном Дино-острове – тоже. А что для этого надо? Конечно же – заниматься спортом! А потому наши малыши каждый день тренируются на Дино-стадионе: со всех лапок бегут к финишу, преодолевают препятствия, ловко прыгают с трамплинов, стараясь первыми пересечь финишную черту, и получить приз – полную корзину отборных бананов.



“DINO SPORT” - это игра-гонка для всей семьи, где побеждает игрок, динозаврик которого первым добрался до финиша. Участникам соревнований понадобится не только удача, но и смекалка для преодоления препятствий: рек, каменных осыпей, кустов и барьеров.

Для того, чтобы упростить освоение правил игры, они разбиты на несколько этапов:

1. Разминка: динозаврики бегут по полю по броску кубика, преодолевая препятствия (реки и каменные осыпи), нарисованные на карте.

2. Дино мчится, дино скачет: в игру добавляются трамплины, с помощью которых динозаврики смогут высоко прыгать, быстрее преодолевая препятствия.

3. Быстрее, выше, сильнее: перед началом гонки игроки выставляют на поле дополнительные препятствия – барьеры и кусты. Нужно будет не только удачно бросать кубик, но и подумать, как создать трудности сопернику.

Можно сразу же начинать играть, используя все компоненты игры – в таком случае прочтите правила до конца и приступайте. А можно сначала провести 3 тренировочные игровые партии, постепенно добавляя кусты, трамплины, барьеры и расширяя возможности игры.

Выбор за вами!

Количество игроков – 2–4 человека.

Время партии – 15–25 мин.

Возраст игроков – от 4 лет.

Что входит в игровой набор?



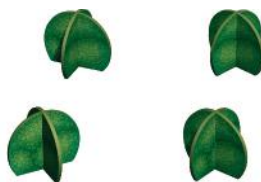
Игровое поле



Фигурки динозавриков - 4 шт.



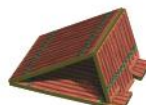
Кубик - 1 шт.



Кусты - 4 шт.



Барьеры - 2 шт.

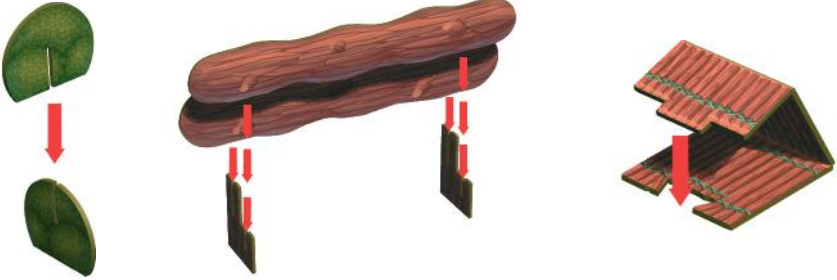


Трамплины - 4 шт.

Правила игры

1. Подготовка к игре

1. Расположите на столе игровое поле.
2. Соберите кусты, барьеры и трамплины, как показано на рисунке:



3. Броском кубика определите игрока, который ходит первым (Первого игрока) – кто выбросил больше, тот и будет Первым игроком.

4. Игроки по часовой стрелке, начиная с Первого игрока, выбирают динозавриков и ставят их на поле, в стартовой зоне дорожки того же, цвета, что и выбранный динозаврик.



5. Игроки договариваются, сколько кругов их динозаврики должны пробежать по полю. Если не договорились, то динозаврики берегут один круг.

2. Победа в игре

Побеждает игрок, динозаврик которого первым достиг финиша, пробежав перед этим положенное количество кругов.



Важно! В ходе игры динозаврики могут менять дорожку, по которой бегут. Но закончить игру они должны на той же дорожке, с которой начинали! Динозаврик, который пересечёт финишную черту, нахо-

дясь на чужой дорожке, вместо победы получает дополнительный круг.

3. Очередность хода

Сначала ходит Первый игрок, далее ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке и так до тех пор, пока не сделают свой ход все участники игры. Затем ход снова возвращается к Первому игроку.

4. Разминка

1. Начиная ход, игрок выбирает одно из 3-х действий:

- бежать вперёд по дорожке, на которой находится его динозаврик;
- сменить дорожку;
- остаться на месте, пропуская ход.

2. Если игрок выбрал движение вперёд по дорожке, то он бросает кубик, а потом двигает своего динозаврика вперёд на столько клеточек, сколько очков выпало на кубике: 1 очко – одна клеточка. Бежать назад нельзя, кроме случаев, специально указанных в правилах.

На игровом поле есть четыре вида клеточек:

- стартовая – клеточка, с которой динозаврики начинают игру;
- беговая дорожка – обычная клеточка одного из 4-х цветов;
- река – мокрое и скользкое место, из которого приходится долго выбираться;
- каменная осыпь – под лапками всё шатается и обваливается, пробежать здесь можно, но вот остановиться – не получится.



*Стартовая
клетка*



*Беговая
дорожка*



Река

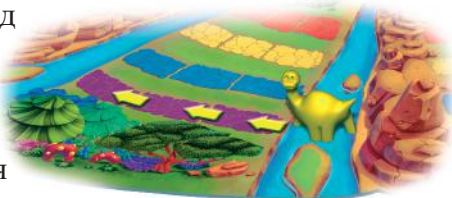


*Каменная
осыпь*

Если динозаврик начинает ход со стартовой клеточки, или беговой дорожки – он бежит как обычно.

Если динозаврик проходит через клеточку реки или осыпи, то на одну такую клеточку он тратит одно очко, как и на любую обычную клеточку поля.

Если динозаврик начинает ход из реки, то от результата броска кубика отнимается два очка (например, если игрок выбросил 5 очков, то у него остаётся (5-2) всего 3 очка для бега).



$$5 - 2 = 3$$



Если динозаврик заканчивает ход на каменной осыпи, то тут же делает один ход назад, на клетку перед ней.

Если на пути оказался другой динозаврик, то динозаврик игрока останавливается перед ним, перепрыгнуть другого динозаврика нельзя (например, игрок выбросил 5 очков, но на четвёртой клетке перед его динозавриком стоит другой, и потому динозаврик игрока сможет пройти всего 3 клетки).



3. Если игрок меняет дорожку, он может переместить своего динозаврика на клетку любой другой дорожки в этой же линии. При этом нельзя занимать клетку, на которой уже стоит другой динозаврик.



Важно!

На некоторых клеточках динозаврик полностью не помещается. В этом случае надо поставить его так, чтобы на нужной клеточке обязательно оказались его передние лапки.

5. Дино мчится, дино скачет

Размялись? Пора и попрыгать! В игру вступают трамплины.

При подготовке к игре каждый игрок получает один трамплин для своего динозаврика. Игроки до начала игры договариваются, как они будут их расставлять:

- **первый вариант** – игроки устанавливают трамплины на дорожки до начала игры, и больше их расположение не меняют.
- **второй вариант** – каждый игрок может поставить трамплин во время игры в любой клеточке, и сделать это нужно до броска кубика. Трамплин останется там до конца соревнований.

В любом случае, трамплины нельзя ставить в реки и на каменные осыпи.

Если игроки не договорились – используется первый вариант.

Если во время игры динозаврик игрока начинает ход на клеточке, где стоит трамплин – он бросает кубик ещё раз, и складывает получившиеся результаты – таким и будет количество клеточек, которые его динозаврик пробежит в этот ход.

Если динозаврик попадает на клеточку с трамплином во время движения (т.е. не заканчивает на ней ход, а ещё может идти дальше) – к результатам броска кубика добавляется 2 очка (например: игрок бросил кубик на 6 очков, и на второй клетке по ходу движения попадет на трамплин. Он прибавляет к 6 очкам от первого броска ещё 2 очка и всего в это ходу получает 8 очков для движения).



$$6 + 2 = 8$$



Важно!

Если динозаврик возвращается на клетку, в которой установлен трамплин (например, если он закончил ход на каменной осыпи, или не смог преодолеть стоящее за трамплином препятствие), то этот трамплин считается уже использованным и больше бонусов к дви-

жению не приносит. Начиная со следующего хода трамплин будет работать снова.

6. Быстрее, выше, сильнее!

Пришло время усложнить задачу – добавим в игру новые препятствия.

При подготовке к игре, кроме того, что игроки делали раньше, они:

1. Устанавливают на поле 2 барьера. Барьеры устанавливаются поперёк беговых дорожек, перекрывая их все по одной линии. Места установки барьеров выбираются по договорённости игроков, при этом барьеры нельзя устанавливать в реке, на камнях, или в стартовой зоне. Если игроки не договорились между собой – они устанавливают барьеры в тех местах, которые указаны в правилах, и именно этот вариант мы рекомендуем для первых игр.



2. Каждый игрок по очереди, начиная с Первого игрока, берёт один куст, и устанавливает его на любую клеточку любой из дорожек, кроме клеточек реки, каменных осыпей, клеток, в которых уже стоят барьеры, и стартовой зоны.

Ставить 2 куста на одну дорожку нельзя, если на одной из клеточек дорожки уже есть куст, больше на клеточки этой дорожки кусты не ставятся.



**Важно!**

Нельзя устанавливать на дорожке два препятствия подряд, например, барьер, а в следующей клетке - куст.

Во время игры:

1. Чтобы перепрыгнуть куст, игрок должен потратить 2 очка, а барьер – 3 очка.

Если очков не хватает – игрок останавливает своего динозаврика на клеточке перед препятствием, которое он не смог перепрыгнуть.



Теперь вы готовы принять участие в настоящем дино-кроссе!