

# Правила игры



Цель игры зависит от выбранного режима — прийти первым или собрать как можно больше энергии.

 Кол-во игроков: **от 2 до 5**

 Среднее время игры: **от 15 до 50 минут**

**01**  
шаг



## Выберите фишку и поставьте на старт

Положение на старте не влияет на очередность. Для всех игроков ходы начинаются с 1 клетки.

**02**  
шаг



## Определите порядок хода

Поочередно бросьте кубик. Тот, кто выкинет наибольшее число, начинает игру.

**03**  
шаг



## Начните игру

Игроки по очереди бросают кубик и делают соответствующее количество ходов своей фишкой.



## Накопление энергии

Остановившись на такой клетке, вы получаете одну единицу энергии. В дальнейшем Вы сможете использовать её для отмены клеток действий.



Скачайте и распечатайте лист учета энергии для удобной записи накопленной и потраченной энергии — особенно полезно при игре в несколько раундов.

**Отсканируй QR-код!**


## Клетки действий и стоимость их отмены

Стоимость отмены: **1** 



### Клетка «Вперед/Назад»

Следуйте стрелке и переместите фишку на указанную клетку.

Стоимость отмены: **2** 



### Клетка «Портал»

Моментально переместитесь на другой портал с таким же названием (например, с A1 на A1).

Стоимость отмены: **1** 



### Клетка «Фортуна»

Ходите только при нечетном числе на кубике (1, 3, 5). Четные числа (2, 4, 6) заставят вас пропустить ход.

Стоимость отмены: **1** 



### Клетка «Бустер»

Сразу умножьте число, выпавшее на кубике, на число точек бустера и продолжите ход в том же направлении. Повторяйте, если снова попадете на бустер.

# 2 варианта игры

Выбирайте между быстрым динамичным режимом или более стратегическим, рассчитанным на долгую партию — скучно не будет ни в одном из них.

## Спринт

Количество раундов: **1**  
Время на игру: **от 15 до 30 минут**

Если вы хотите быстро окунуться в игру и получить максимум удовольствия за короткое время, этот режим — идеальный выбор.

Используйте энергию для отмены нежелательных клеток действий и получайте преимущество над соперниками.

**Выигрывает тот, кто первым доберется до финиша.**

**Задать любой вопрос по игре**



Напишите нам в  телеграм.

**Понравилась игра?**

Мы очень рады!  
Пожалуйста, оставьте отзыв с 5-ю звездочками!



### Внимание!

Игра содержит мелкие детали, которые могут представлять опасность для ребенка!

**6+**

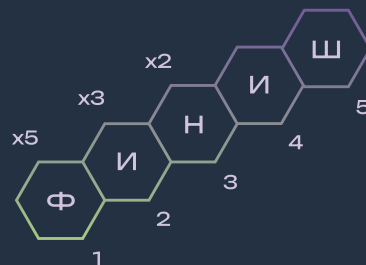
ИП Першин Данила Владимирович, г. Санкт-Петербург  
ИНН: 561013506077 ОГРИП: 322784700100482

## Гонка за энергией

Количество раундов: **до 5**  
Время на игру: **до нескольких дней**

Этот режим требует не только удачи, но и продуманных решений!

На финише каждого раунда накопленная энергия умножается в зависимости от занятого места:



1 место — x5  
2 место — x3  
3 место — x2  
4-е места и ниже — энергия не умножается.

Можете сыграть несколько раундов — это добавляет азарта и растягивает интерес к игре на несколько дней. Даже если вы отстали, в следующем раунде у вас есть шанс вырваться вперёд!

**Выигрывает тот, кто наберет больше всего энергии по результатам всех раундов!**



**Energy Run®**  
Зарегистрированный товарный знак.

energyrun.ru