

# Правила игры



Цель игры — заполнить пустую батарейку своими фишками (energy). Одерживает победу тот, кто сделает это первым.

 Кол-во игроков: **от 2 до 4**

 Среднее время игры: **от 15 до 40 минут**

## Подготовительный этап:

**01**  
шаг



**x 4**

### Выберите Energy

Каждому участнику на выбор выдаются 4 фишки (energy) одного цвета.

**02**  
шаг



### Расставьте фишки

Разместите первую фишку на стартовой клетке, соответствующей вашему цвету, в углу игрового поля.

**03**  
шаг



### Определите порядок хода

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

## Старт игры:

Игроки поочередно бросают кубик и двигаются по полю по часовой стрелке, встречаясь с различными клетками действий и фишками соперников.

### Клетка «Бустер»



**x2**

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

### Клетка «Портал»



Моментально переместитесь к соответствующему portalу (например, с A1 на A1)

### Клетка «Фортуна»



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

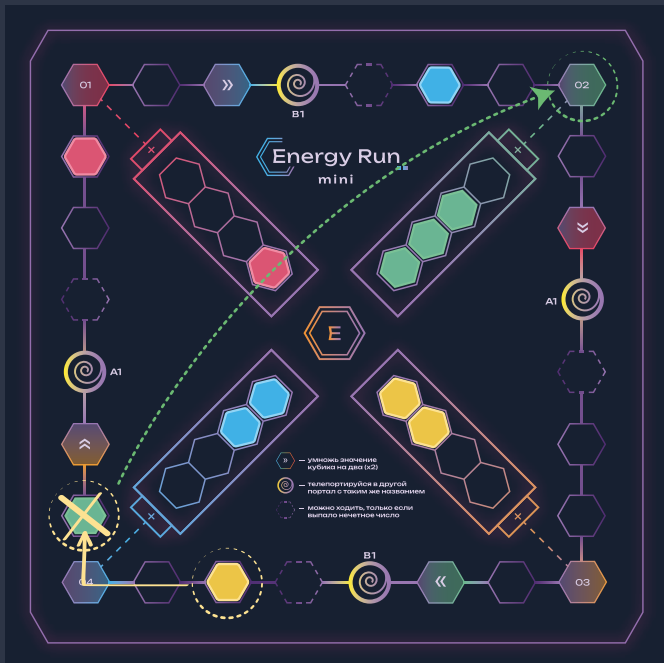
### Обычная клетка



Клетка без особых действий.

## Важные уточнения:

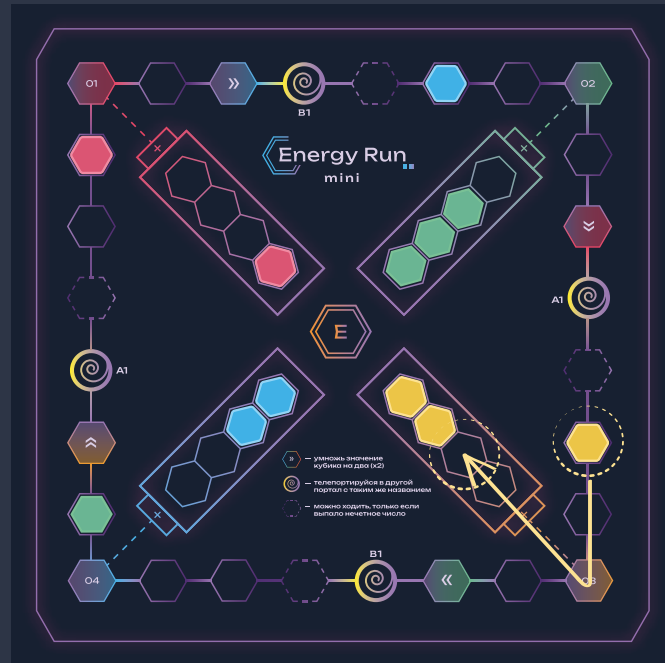
В любой момент времени у игрока на поле может находиться только одна его фишка. Следующая фишка может быть выставлена на стартовую позицию только когда предыдущая уже заняла место в батарее.



- На одной клетке может находиться только одна фишка!

Если, в результате хода, ваша фишка попадает на клетку, занятую фишкой соперника, фишка соперника отправляется обратно в начало своего «Старта».

В случае, если при возвращении фишки соперника на «Старт» он занят фишкой другого игрока, то она тоже возвращается на свое стартовое поле и т.д.



- Для входа в ячейку батарейки на поле, необходимо бросить точное число!

Если у вас больше, чем нужно, пропускайте ход до тех пор, пока не выпадет подходящее число до нужной ячейки в батарее. (Из примера это число: 4.)

## Задать любой вопрос по игре



Напишите нам в телеграм.

### Внимание!

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

**14+** для детей старше 14 лет.

ИП Першин Данила Владимирович, г. Санкт-Петербург  
ИНН: 561013506077 ОГРИП: 322784700100482  
Дизайн и иллюстрации: ЭЙЗАРТ (Глазкова Арина Викторовна)

**Energy Run®**

Зарегистрированный товарный знак.



energyrun.ru