

Правила игры

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



 кол-во игроков: **2**

 среднее время игры: **от 10 до 30 минут**

Подготовительный этап:

01
шаг



x 2

Выбрать Energy

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

02
шаг



Расставить фишки

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

03
шаг



Определить 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

Умножьте число шагов, которые вы только что сделали, на два и продолжите свой ход в том же направлении. Повторяется, если вы опять попадаете на бустер.

Клетка «Портал»



Моментально переместитесь к соответствующему portalу (например, с A1 на A1) или с B1 на B1.

Клетка «Фортуна»



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

Обычная клетка

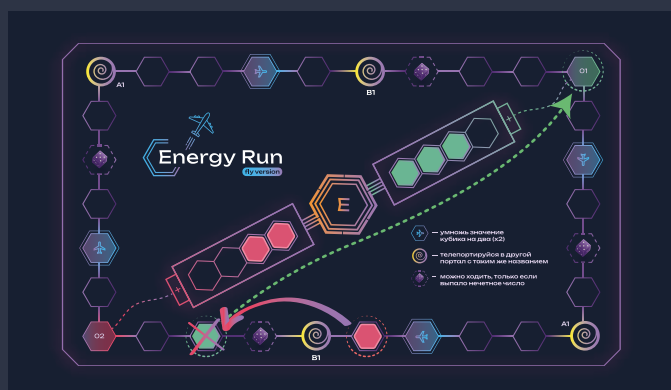


Клетка без особых действий.

Важные уточнения и правила:

Ход игры:

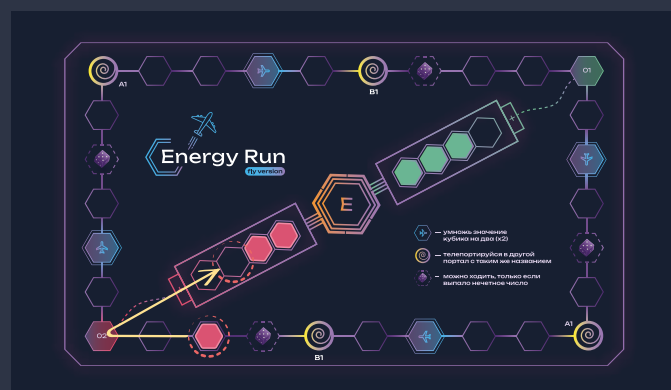
В любой момент времени у игрока на поле может находиться только одна его фишка. Следующая фишка может быть выставлена на стартовую позицию только когда предыдущая уже заняла место в батарее.



- 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.)

Внимание!

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

14+ для детей старше 14 лет.

© 2024

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

Дата изготовления:

20.05.2024

Срок годности:

Неограничен

Срок службы:

2 года



energyrun.ru