



Правила игры

Резерв подданных



Жетоны лягухов

Введение

«Ква!» — развивающая и весёлая игра для всей семьи. Игроки помогают лягушкам исследовать небольшой пруд. Прыгайте с квадрата на квадрат и прогоняйте оттуда других лягушек. Научитесь планировать свои ходы: кувшинки нужны, чтобы перемещаться на большие расстояния, комары — чтобы двигать сразу несколько лягушек, а камыши — чтобы отдыхать. Но берегитесь: коварные

жуки представляют серьёзную опасность, к тому же лягушки соперников претендуют на этот замечательный пруд.

Состав игры

64 квадрата пруда, 4 пластиковые фигурки лягушек-царевен, 24 пластиковые фигурки лягушек-подданных, 24 жетона лягухов, правила игры.

Цель игры

Для победы вам нужно прогнать из пруда всех лягушек-царевен соперников, сохранив собственную царевну.

Подготовка к игре

Перемешайте квадраты пруда и разложите на столе лицевой стороной вниз так, чтобы получился квадрат 8x8. Каждый игрок выбирает понравившийся цвет и забирает себе в резерв фигурки лягушки-царевны и лягушек-подданных, а также жетоны лягухов соответствующего цвета. Затем игроки размещают на поле своих царевен и подданных так, как показано на рисунке. Чтобы определить, кто сделает первый ход, устройте соревнование по прыжкам в длину. Кто прыгнет дальше, тому и достанется право первого хода.

ПРИМЕЧАНИЕ: словом «лягушка» в правилах обозначаются и царевны, и подданные.

Как играть?

В свой ход игрок выбирает одну из своих лягушек в пруду и перемещает на любой соседний квадрат. Если квадрат, на который прыгнула лягушка, лежит лицевой стороной вниз, переверните его и примените соответствующий эффект (см. оборот правил).



Завершив ход, передайте право хода следующему игроку по часовой стрелке.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

- Если в начале хода ваша царевна и подданный находятся на одном квадрате, вы должны переместить на соседний квадрат либо царевну, либо подданного, но не всех сразу.
- Вы не можете переместить лягушку на квадрат, если он уже занят другой вашей лягушкой (исключение — квадрат с бревном).
- Когда ваша лягушка приземляется на квадрат, занятый лягушкой соперника, лягушка соперника выбывает из игры. Затем применяется эффект этого квадрата.
- Когда ваша лягушка приземляется на квадрат, занятый царевной соперника, этот соперник выбывает из игры и удаляет из пруда всех своих лягушек. Вы же ставите на квадрат со своей царевной подданного из резерва (если они остались).
- Если ваша царевна приземлилась на квадрат с изображением жуки, вы выбываете из игры — удалите из пруда всех своих лягушек.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в пруду остаётся одна царевна. Её владелец объявляется победителем.

Усложнённая игра

Опытные игроки могут усложнить себе задачу. Когда лягушка прыгает с одного квадрата на другой, переверните покинутый квадрат лицевой стороной вниз, если, конечно, на нём не осталось больше лягушек. Постарайтесь запомнить эффект покинутого квадрата.

Стартовая расстановка



для 2 игроков



для 3 игроков



для 4 игроков

Квадраты пруда



Кувшинка



Ваша лягушка пружинит с кувшинки на любой соседний квадрат, эффект

которого сразу применяется. Лягушка не может вернуться на покинутый квадрат, если только соседние квадраты не заняты другими вашими лягушками. **Оставаться на кувшинке нельзя.**



Комар



Когда ваша лягушка приземляется на комара, вы можете сделать ход другой

своей лягушкой, после чего сразу применяется эффект квадрата, на котором оказалась вторая лягушка. **Если игрок решает не перемещать другую свою лягушку, право хода передаётся следующему игроку.**



Грязь



Вы не можете переместить угодившую в свой следующий

ход — опрокиньте фигурку на спину. В конце следующего хода поставьте опрокинутую лягушку на лапы. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Щука



Ваша лягушка съедена — она выбывает из игры. Если это была ваша

царевна, вы выбываете из игры. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Камыши



Ничего не происходит. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Лягухи



Если ваша царевна приземляется на квадрат с изображением лягуха и у вас есть жетон этого лягуха, появляется лягушонок. Возьмите подданного из своего

резерва, если там ещё кто-то остался, и поместите на квадрат, где находится царевна. Затем сбросьте из игры свой жетон этого лягуха — на квадрате с этим лягухом и на квадрате с его близнецом ваш лягушонок появиться больше не может.

ПРИМЕЧАНИЕ: в игре существуют шесть разных лягухов, и у каждого есть близнец. В свой следующий ход вы должны переместить либо царевну, либо нового подданного на другой квадрат.

Если ваша царевна оказалась на квадрате с лягухом, жетон с изображением которого вы ранее сбросили из игры, ничего не происходит. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Бревно



На бревне могут сидеть сразу двое подданных (даже если они принадлежат

разным игрокам) или одна царевна. • Когда на бревно приземляется третий подданный, он прогоняет из пруда любую

из сидящих на бревне лягушек — фигурка этой лягушки выбывает из игры.

• Если царевна приземляется на бревно, она прогоняет из пруда всех находящихся на бревне подданных соперников — фигурки этих лягушек выбывают из игры.

• Если ваш подданный приземляется на бревно, где сидит царевна соперника, он прогоняет её из пруда — царевна выбывает из игры. **Право хода передаётся следующему игроку.**

ПРИМЕЧАНИЕ: ваша царевна такая большая, что вы не можете переместить её на бревно, где уже сидит ваш подданный.

Задники Квадратов

На задней стороне квадратов, из которых складывается пруд, встречаются картинки трёх видов. Они помогают игрокам планировать ходы и оценивать возможный риск. Один набор задников символизируют мелководье. Щуки там не водятся, так что вы будете в безопасности. Однако здесь больше грязи и камышей.

Другие два набора задников символизируют глубокую воду, где и обитают щуки. Зато там больше кувшинок и совсем нет грязи. Прятать по этим квадратам быстрее, но и опаснее. В каждом наборе глубокой воды одинаковое количество квадратов каждого вида. Жёлтые цифры на этой странице обозначают, сколько каких квадратов есть в каждом наборе, начиная с мелководья.



Создатели игры

Авторы: Игор Полушин
Художники: Клэр Вендлинг и Дэвид Кокард

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Перевод: Алексей Перерва, Олег Гаврилин
Редактура: Олег Гаврилин, Александр Киселев
Вёрстка: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова

Вопросы задания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Лёгасов (nikolay@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. www.hobbyworld.ru

