

ЛЕТАТЬ ОХОТА!

6+

2-4

10
мин

5



Правила игры

Александр Друа
Николя Бургуэн
Флоран Тоскано
Тони Рошон

Встретились как-то раз Панда, Лис, Пингвин и Геккон и решили выяснить, кто из них лучше летает. Увы, летать им никогда раньше не приходилось... Но было бы желание! Помогите этим смельчакам взлететь!

Компоненты

- 20 костеров с изображением животных

- ▶ 5 гекконов
- ▶ 5 лисов
- ▶ 5 пингвинов
- ▶ 5 панд

- 1 костер с изображением батута



Внимание! Не убирайте коробку — она пригодится вам в ходе игры!



Как играть?

Основной вариант игры (1)



Кто сказал, что
рождённый ползать
летать не может?



4



Цель игры

Ловко запуская костеры в воздух так, чтобы они приземлялись туда, куда вам нужно. Игрок, собравший больше всех очков, объявляется победителем!



Ход игры

В основном варианте игры костер с изображением батута вам не понадобится.

Каждый игрок берёт себе 5 костеров (одного цвета) с изображением одного и того же животного. У каждого костера есть своё значение (от 1 до 5). При игре с 2 или 3 игроками отложите оставшиеся костеры с изображением животных в сторону.

Положите дно коробки в центр стола на одинаковом расстоянии от всех игроков. Каждый игрок ставит свой кулак (левый или правый) на стол примерно в 20 сантиметрах от дна коробки.

5

Первым игроком становится тот, кто победил в предыдущей партии (если это ваша первая игра, выберите первого игрока случайным образом), далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок выбирает один из своих костеров, кладёт его себе на кулак и щёлкает по нему снизу так, чтобы тот подпрыгнул, совсем как на картинке:



Если кoster падает **на пол**, уберите его из игры.

Если кoster оказывается **в коробке**, он остаётся там до конца игры.

Если кoster падает **на стол**, он остаётся лежать на столе.

6

Если кoster падает на стол, накрыв другой кoster (или костеры), игрок забирает себе кoster с изображением своего животного и костеры под ним. Животных соперника он кладёт себе под кулак, где они и остаются до конца игры, а своих животных он кладёт перед собой и может использовать их в свой следующий ход.



Кoster упал на другой кoster игрока

Кoster упал на кoster соперника

Если у игрока не остаётся ни одного животного, он выбывает из игры и наблюдает за другими игроками. Однако он может вернуться в игру, если в результате прыжка другого игрока сможет забрать себе животное (животных).

Например, панда балансирует на краях коробки, прыжок лиса заставляет её упасть и панда накрывает геккона на столе: владелец панды забирает её и геккона в придачу. В свой следующий ход он сможет использовать её снова.

7

Важные замечания:

- Прежде чем приземлиться, костер должен сделать хотя бы пол-оборота в воздухе. В противном случае уберите костер из игры.
- Если животное игрока накрывает сразу нескольких разных животных, игрок забирает их все.

Здесь геккон со значением 1 приносит игроку панду со значением 5 и лиса со значением 1.

- Считается, что костеры, опирающиеся на коробку и стол, лежат на столе. Однако игрок не может забрать себе костеры, если они не лежат плашмя на столе.
- Считается, что костеры, балансирующие на краю коробки, находятся внутри коробки, и в конце партии они приносят двойные очки. Может получиться даже так, что одно животное сталкивает сразу нескольких животных с края коробки.



Пример разрешения ситуации при падении нескольких костеров:

Сначала владелец панды со значением 4 забирает себе лиса со значением 3 и пингвина со значением 5.

Затем владелец лиса со значением 1 забирает себе геккона со значением 1. Панда со значением 1 остаётся лежать на столе.

Особо редкий случай: если два разных животных одновременно накрывают животное одного и того же противника, все три костера остаются лежать на столе.

Исключение: Если вы играете с особым правилом (см. стр. 12), костер с большим значением получает преимущество над костером с меньшим значением.



Конец игры

Как только у всех игроков, кроме одного, заканчиваются животные, он совершает последний прыжок, и игра завершается.

Игроки подсчитывают очки: костеры игрока, находящиеся в коробке, приносят в два раза больше очков, чем на них указано. Чужие животные, выигранные игроком, приносят столько очков, сколько на них указано. Все остальные костеры очков не приносят. Побеждает игрок, собравший больше всех очков!

Вариант игры «На крыше» (2)

Следуйте правилам, описанным в основных правилах, с одним исключением: при подготовке к игре закройте коробку крышкой. В конце игры очки за животных, находящихся на крышке коробки, удваиваются.

*Кто сказал,
что пингвины
не летают?*



10

Вариант игры «Батут» (3)

В этом варианте игры ни дно, ни крышка коробки не используется. Положите костер с изображением батута в центр стола. Если после прыжка ваше животное касается костера с батутом, вы забираете животное обратно себе. Однако очки вы получаете только за костеры соперников.



11



Особое правило (дополнительно):

Это правило применимо ко всем трём вариантам игры. Следуйте правилам, описанным в основном варианте игры, с одним исключением: если ваше животное накрывает животное соперника, вы можете забрать животное соперника себе, только если значение вашего животного больше значения животного соперника или равно ему. В противном случае ваше животное остаётся лежать на том же месте (по крайней мере, пока на него не упадёт другое животное)!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!