



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Правила игры:

1 Цель игры: первым привести 4 своих животных к водопою в центре игрового поля.

2 Ход игры: на квадратном игровом поле крестообразно изображены тропинки, по которым будут двигаться участники сафари. Каждая из четырех тропинок состоит из трех рядов и в каждом ряду по 5 клеток. Центральный ряд клеток, выделенный определенным цветом, является «домом». В центре игрового поля на пересечении четырех тропинок находится водопой, к которому стремятся попасть все участники.

Слева от каждого «дома» расположен цветной треугольник, который указывает игрокам стартовую клетку. Слева от нее изображено африканское животное – это стартовое поле, где каждый игрок располагает свои игровые фишки до тех пор, пока не введет их в игру.

Самый младший игрок делает первый ход. Для введения фишки на стартовую клетку он должен выбросить на кубике 6 (если сделать это не удастся, фишки остаются на стартовом поле и ход переходит к следующему игроку). В зависимости от выпавшего на кубике числа игроки передвигают свои фишки по игровому полю по часовой стрелке, начиная от стартовой клетки. Задача каждого игрока заключается в том, чтобы как можно быстрее ввести все свои фишки в игру. Каждый раз, когда игроку удастся выбросить на кубике 6, он может либо ввести очередную фишку, либо продвинуть вперед уже задействованную. При этом ему также дается право повторить ход, что позволяет двигаться быстрее. Каждая из четырех фишек игрока должна пройти по всему периметру игрового поля, пока не достигнет своего «дома», а затем и водопою в центре.

3 Победитель: если фишка игрока попадает на клетку, где уже стоит фишка противника, то противник вынужден вернуться на стартовую клетку. Также на одной клетке не могут находиться одновременно несколько фишек одного игрока: если складывается такая ситуация, игрок должен либо сделать ход другой своей фишкой, либо пропустить ход. Когда фишка игрока проходит по всему периметру, игрок возвращает ее в «дом», чтобы пройти к водопою – для этого ему нужно выбросить на кубике точное число оставшихся клеток. Побеждает игрок, который первым приводит все свои фишки к водопою.

Игра включает:

16 деревянных фишек с изображением африканских животных и 1 кубик. Складное игровое поле