THE Treflik FAMILY

CATAPULTS
Катапульти

ВМІСТ КОРОБКИ:

12 летючих капелюхів, 4 катапульти, 4 дерева, ігрове поле, інструкція

3+ 2-4 15 min

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Візьміть ігрове поле з отворами та покладіть його в коробку кольоровою стороною догори. Розмістіть дерева у відповідні місця по кутках поля. Кожний гравець бере собі катапульту та 3 летючих капелюха одного кольору. Розмістіть катапульту на певній відстані біля бортика коробки, в якій лежить ігрове поле.

ЯК ГРАТИ

Перший гравець ставить летючий капелюх на катапульту — в кружечок. Потім треба вдарити по протилежному кінцю катапульти, намагаючись поцілити летючим капелюхом в отвір на ігровому полі. Потім усі гравці по черзі роблять те саме. Якщо капелюх поцілив у отвір, він залишається там до кінця гри. Якщо не поцілив (тобто впав на поле або за межами коробки), то гравець забирає капелюх, щоб запустити його в наступний хід. Якщо всі три летючих капелюха гравця вже лежать в отворах на полі, гравець пропускає хід.

За кожний вдалий постріл (в результаті якого капелюх поцілив у отвір), гравець отримує певну кількість очок:

1 очко – за найбільше **(синє)** кільце
2 очки – за середнє **(жовте)** кільце
3 очки – за найменше **(червоне)** кільце
5 очок – якщо поцілити в **(зелений)** отвір у центрі ігрового поля

Якщо летючий капелюх поцілив у отвір, де вже лежить капелюх іншого гравця, і залишився там, гравець отримує вдвічі більше очок, ніж звичайно. За кожний додатковий капелюх, що втрапить у той самий отвір, очки відповідно множаться.

Наприклад: ***якщо летючий капелюх поцілив у центральний отвір, де вже лежить інший летючий капелюх, гравець отримує 2x5=10 очок.***

Летючий капелюх може відскочити від перепони (дерева). Якщо після відскоку капелюх поцілив у отвір, гравець отримує звичайну кількість очок.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після 5 раундів (кожний гравець робить максимум 5 спроб). Виграє той, хто набрав найбільше очок.

ДОДАТКОВІ ВАРІАНТИ

Подовжена гра. Гра завершується, коли летючі капелюхи залишилися тільки в одного гравця, а решта поцілила в отвори на ігровому полі. Правила щодо того, хто виграв, не змінюються.

Хто стане чемпіоном? Гравці можуть домовитися і зіграти чемпіонський матч з трьох етапів (трьох ігор за звичайними правилами). Чемпіоном стає той, хто набере найбільше очок за результатами усіх етапів.

Щасливе дерево. Якщо летючий капелюх відскочив від внутрішнього боку дерева та не поцілив у отвір, гравець може:

- вистрілити ще раз (лише один раз за хід),
- за бажанням забрати один зі своїх капелюхів з отвору в ігровому полі. Так, це означає втрату очок, зате можливість заробити більше в наступний хід.

Наприклад: ***летючий капелюх відскочив від дерева та впав на поле. Гравець може вистрілити ще раз, а також додатково забрати свій капелюх з найбільшого (синього) кільця. Гравець сподівається, що наступного разу поцілить і отримає більше очок.***

Цирковий трюк. Гравець може поставити на катапульту одразу два капелюхи (один на одний). Якщо обидва поцілять в отвори, очки з такого подвійного пострілу множаться один на одне. Після вдалого пострілу капелюхи треба забрати з поля та розмістити в отвори з відповідною кількістю очок, щоб ви пам'ятали, що вони помножилися.

Наприклад: ***гравець вистрілює два капелюхи одночасно. Вони поцілюють в отвори на 2 та 3 очки. Таким чином гравець отримує 6 очок.***

Гру розробили: Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski
Макет: Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrożek
Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski