

Правила настольной игры «Запп Зерапп» (Zapp Zerapp)

Авторы: Heinz Meister
Klaus Zoch

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Необычная игра для 2-4 волшебников от 7 лет.

Волшебная гора одиноко возвышается над затерянными равнинами. Здесь не слышно ни звука, ни голоса, ни даже порыва ветра. С незапамятных времён эту гору защищает магическое заклинание – при приближении к ней любой смертный превращается в статую, обречённую вечно стоять у подножия горы. Однако могущественные волшебники могут нейтрализовать колдовские чары, и раз в 13 лет они собираются, чтобы определить самого великого из них. Встряхивая волшебные сосуды, они могут на некоторое время ослабить действие заклинания, чтобы их ученики смогли пробежать часть пути вокруг горы, прежде чем она снова отнимет у них способность передвигаться. Волшебник, ученики которого раньше других доберутся до своего города у подножия горы, на следующие 13 лет получит величайший титул магического мира – “Запп Зерапп”!

Компоненты игры

- 1 игровое поле
- 12 фигурок учеников волшебников (4 цветов)



- 13 волшебных сосудов
- 13 крышек для сосудов
- 13 наклеек с номерами от 1 до 13



- около 100 волшебных камешков (для игры понадобится 91 камешек, остальные запасные)
- 2 кубика
- правила игры



Подготовка к игре

Перед тем как начать играть в “Запп Зерапп”, вам необходимо подготовить волшебные сосуды. Поместите камешек в один из сосудов, плотно закройте его крышкой, а затем приклейте на неё жетончик с цифрой 1. Итак, вы уже догадались, что делать дальше? Правильно, поместите 2 камешка в другой сосуд, так же закройте его крышкой и приклейте жетончик с цифрой 2. Прделайте то же самое с остальными сосудами.

Теперь вы можете начать игру...

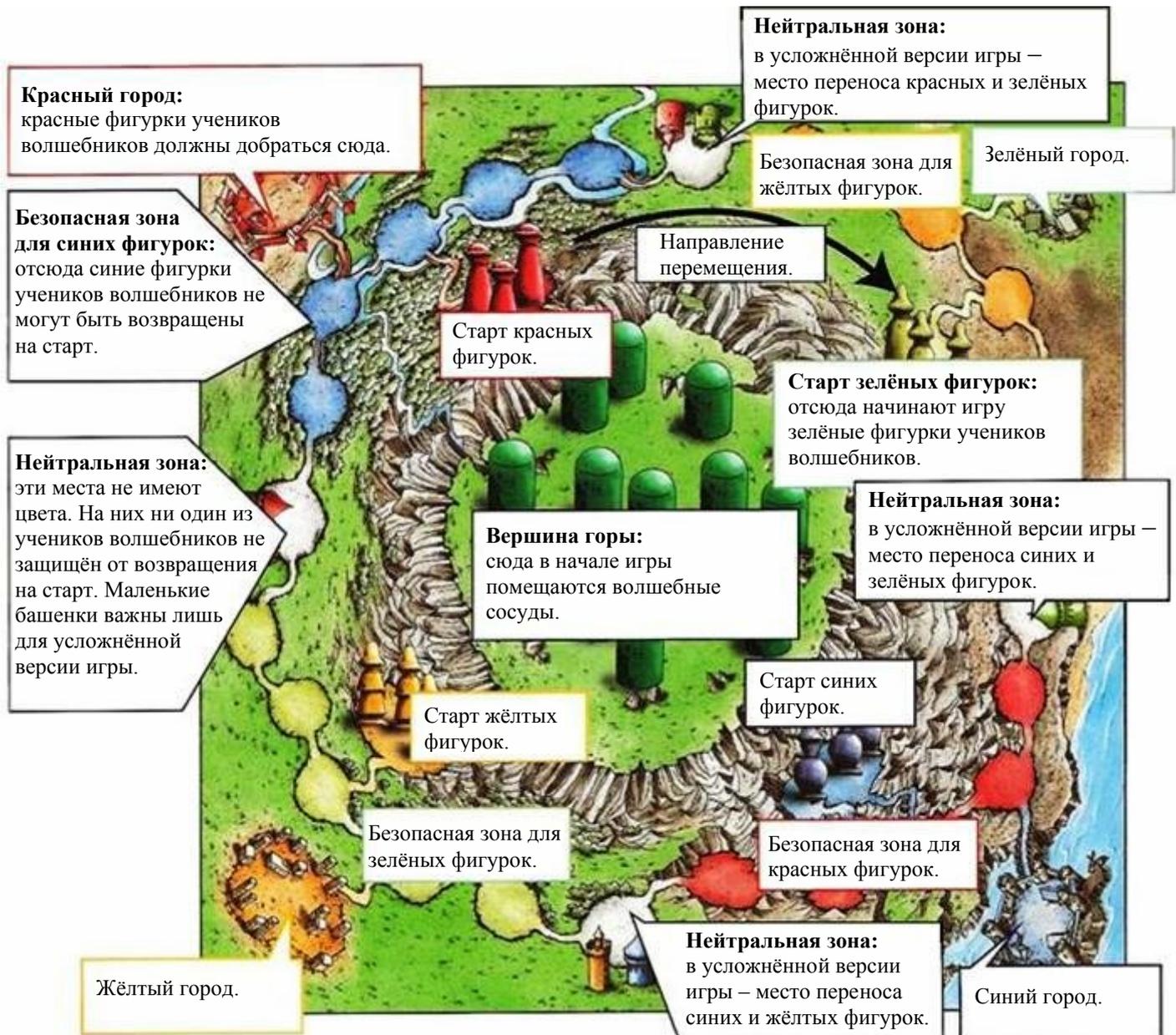


Цель игры

Побеждает волшебник (игрок), все 3 ученика которого попадут в свой город раньше соперников.

Первоначальная расстановка

Тщательно перемешайте волшебные сосуды и поместите их на вершину горы в центре игрового поля. По краям игрового поля расположены 4 города. Эти города (красный, зелёный, синий и жёлтый) соответствуют ученикам волшебников.



Ход игры

Каждый раунд состоит из **3 фаз**:

- 1) бросьте кубики
- 2) потрясите волшебные сосуды
- 3) переместите фигурки учеников волшебников

После завершения всех 3 фаз в указанном порядке начинается следующий раунд. Так продолжается, пока не определится победитель.

Фаза 1: Бросьте кубики

Один из игроков бросает 2 кубика. Сумма цифр, выпавших на кубиках, является волшебным числом этого раунда для всех участников. Оставьте кубики в таком положении, чтобы в течение раунда вы могли видеть выпавшие числа.

Пример: на кубиках выпало 4 и 5. Соответственно, волшебное число этого раунда 9. Не имеет значения, кто из игроков бросал кубики, но в следующем раунде это должен делать другой участник.



Фаза 2: Потрясите волшебные сосуды

После определения волшебного числа каждый игрок начинает трясти сосуды, не глядя на наклейки с числами, пока не найдёт тот, который, по его мнению, содержит соответствующее количество камешков. Когда все игроки выбрали по сосуду, они одновременно переворачивают их и смотрят на числа на крышках. Если участник выбрал сосуд с числом, превышающим волшебное, он больше не участвует в текущем раунде, а сосуд возвращается на вершину горы. Если же участник выбрал сосуд с числом, меньшим или равным волшебному, значит, ему удалось применить свои магические способности, и поэтому он имеет право переместить фигурку одного из своих учеников в фазе 3. Чтобы убедиться, что никто не жульничает, игроки смотрят на числа на своих сосудах после того, как все они уже сделали выбор.

Некоторые правила:

- игрок не имеет права смотреть на крышку сосуда, когда трясёт его или если ещё не все участники выбрали по сосуду
- игрок не имеет права трясти больше одного сосуда за раз
- нельзя выхватывать сосуды из рук у других участников
- игрок не имеет права выбрать больше одного сосуда за раунд
- после того как участник выбрал сосуд, он не имеет права передумать, вернуть его на вершину горы и взять другой
- если игрок не хочет выбирать данный сосуд, он обязан вернуть его на вершину горы, прежде чем взять и потрясти другой

Фаза 3: Переместите фигурки учеников волшебников

Каждый игрок, проявивший свои магические способности в фазе 2, имеет право переместить фигурку одного из своих учеников (по часовой стрелке).

Порядок перемещения фигурок:

игрок, выбравший сосуд с наибольшим числом, ходит первым; далее участники ходят в порядке убывания чисел (*смотрите пример ниже*)

Ещё раз напоминаем: игрок, выбравший сосуд с числом, превышающим волшебное, возвращает его на вершину горы и не может перемещать фигурки своих учеников в текущем раунде.

Участник, который должен ходить, выбирает одну из своих фигурок и перемещает её на число мест, соответствующее числу на выбранном им сосуде.

Пример:

Волшебное число этого раунда 8.



Участник с **синими** фигурками выбрал сосуд с числом 9, оно больше 8, поэтому он не перемещает свои фигурки.
Участник с **красными** фигурками выбрал сосуд с числом 6, он ходит первым и перемещает одну из своих фигурок на 6 мест вперёд.

Участник с **жёлтыми** фигурками выбрал сосуд с числом 4, он перемещает одну из своих фигурок на 4 места вперёд.
Участник с **зелёными** фигурками выбрал сосуд с числом 2, он ходит последним и перемещает одну из своих фигурок на 2 места вперёд.

Правила перемещения фигурок:

Игрокам запрещено:

- перемещать фигурки назад (против часовой стрелки)
- передвигать фигурки мимо соответствующих по цвету городов
- перемещать несколько фигурок за один ход
- передвигать фигурки на места старта или в города другого цвета
- перемещать фигурки на меньшее количество мест, чем положено (из этого правила есть одно исключение: когда фигурка добирается до своего города, оставшиеся ходы “сгорают”)

На одном и том же месте могут стоять несколько фигурок, независимо от их цвета.

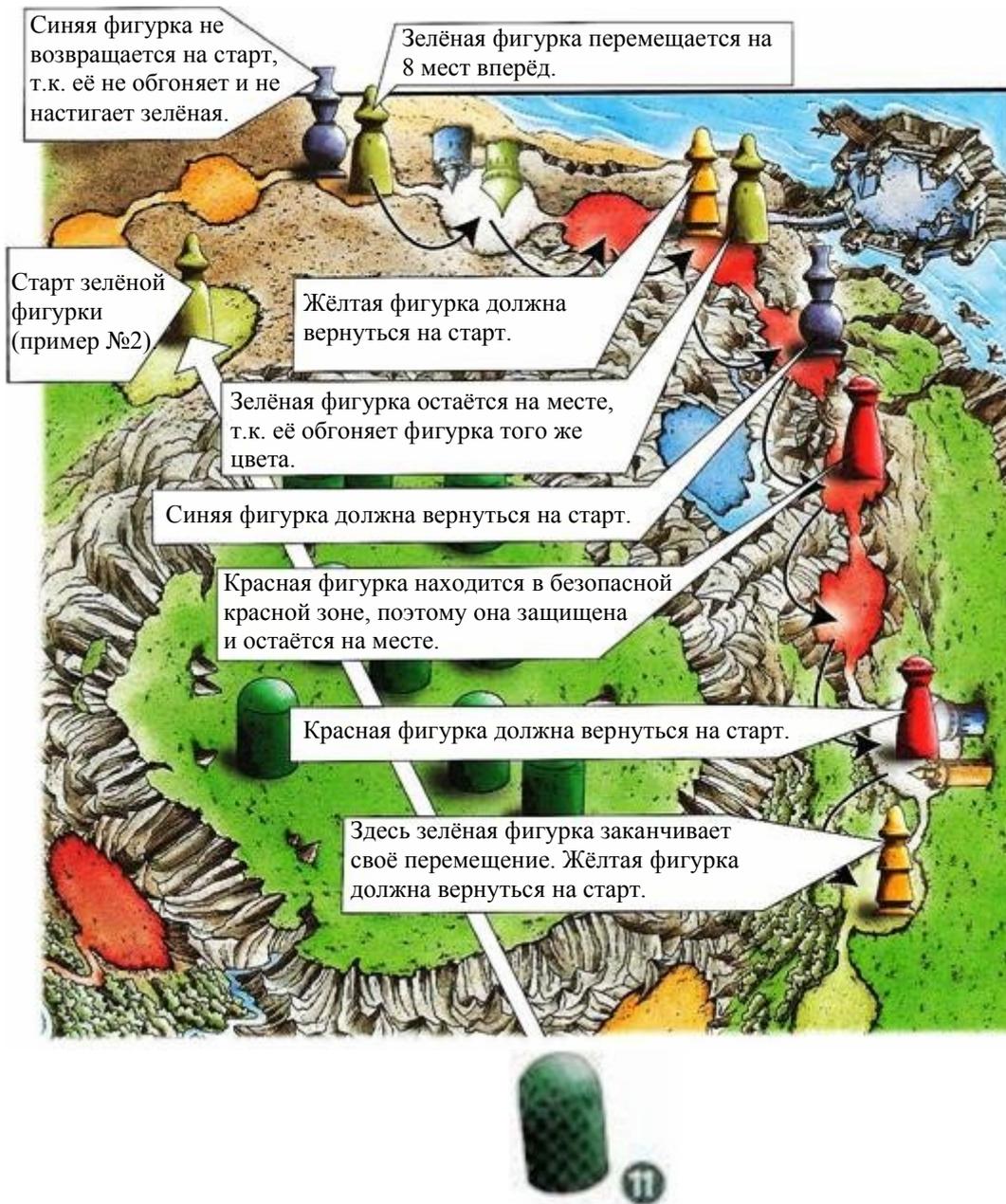
Как только игрок переместил одну из своих фигурок, он обязан вернуть волшебный сосуд на вершину горы. Тщательно перемешайте все 13 сосудов перед началом следующего раунда.

Кстати, вы можете попробовать играть, не перемешивая сосуды перед началом раунда. Это даст небольшое преимущество при выборе сосуда участникам с хорошей памятью.

Возвращение учеников волшебников на старт:

- фигурка должна вернуться на старт, если она находится не в безопасной для себя зоне и её обгоняет или настигает фигурка ученика другого волшебника

- если фигурка начинает своё движение с места, где также находится другая фигурка, то та не должна возвращаться на старт
- если, перемещая одну из своих фигурок, соперник не заметил, что может вернуть на старт вашу фигурку, то вам очень повезло – она остаётся на месте

Пример №1:

Участник с зелёными фигурками выбрал сосуд с числом 8, а волшебное число этого раунда 12. Он перемещает свою фигурку (на рисунке вверху) на 8 мест вперёд, и она обгоняет следующие фигурки: жёлтую (возвращается на старт), зелёную (остаётся на месте, т.к. она того же цвета), синюю (возвращается на старт), красную (остаётся на месте, т.к. находится в безопасной красной зоне), ещё одну красную (возвращается на старт); и наконец, она настигает жёлтую фигурку, (так же возвращается на старт).

Исключение:

если фигурка начинает своё движение со старта, то все фигурки, которые она обгоняет, не возвращаются на старт, а остаются на своих местах.

Пример №2: если бы тот же участник выбрал сосуд с числом 11 и переместил зелёную фигурку со старта, она бы обогнала те же самые фигурки, что и в примере №1, но все они остались бы на своих местах.

Окончание игры

Побеждает игрок, все 3 фигурки которого попадут в свой город (соответствующего цвета) раньше соперников.

Ученики, оставшиеся у подножия горы, превратятся в статуи и будут обречены провести здесь ближайшие 13 лет – до тех пор, пока волшебники не соберутся снова, чтобы определить следующего владельца почётного титула “Запп Зерапп”. Возможно даже, что им станет один из учеников нынешнего победителя, повысивший своё мастерство!



Усложнённая версия для опытных игроков

В этом варианте игры нет нейтральных зон. Все серые места (с маленькими башенками рядом) – это места переноса фигурок. Цвет башенок обозначает, какие фигурки могут быть перенесены с этих мест вперёд.

Применяются следующие правила:

- фигурки, находящиеся на местах с соответствующими башенками, защищены от возвращения на старт, как в безопасных зонах
- фигурки, находящиеся на местах с башенками другого цвета, могут быть возвращены на старт, но не перенесены вперёд
- если игрок обгоняет своей фигуркой другую, находящуюся на месте с соответствующей башенкой, он должен решить, хочет ли он перенести эту фигурку вперёд
- если игрок решает перенести фигурку (свою или соперника), то она заканчивает своё движение там же, где и его фигурка; однако если фигурка игрока на этом ходу добирается до своего города, то та фигурка, которую он переносит, должна остановиться перед этим городом (если же фигурки одного цвета, то игрок может перенести и вторую в город)
- игрок может перенести фигурку соперника мимо соответствующего города – таким образом, ей придётся проходить весь путь заново
- если фигурка игрока начинает своё движение с места с башенками, где также находится другая фигурка, то он не может перенести её вместе со своей (фигурка может перенести только те фигурки, которые она обгоняет)
- если фигурка игрока начинает своё движение со старта и обгоняет фигурки, находящиеся на местах с соответствующими башенками, то участник может переносить их вперёд (в отличие от правила возвращения фигурок на старт – *смотрите внизу на стр. 5*)

Пример:**Числа на выбранных игроками сосудах:**участник с зелёными фигурками 8участник с синими фигурками 6участник с жёлтыми фигурками 3участник с красными фигурками 2

Волшебное число раунда 8



Участник с зелёными фигурками ходит первым и перемещает свою фигурку №1: она обгоняет синюю №1, которая находится в безопасной зоне. Затем она проходит мимо места с красной и зелёной башенками. Игрок может вернуть на старт синюю фигурку №2 и жёлтую №1, а перенести может красную №1 и зелёную №2. Он решает перенести обе. Его фигурка обгоняет жёлтую №2, которая находится в безопасной зоне, и добирается до своего города, куда он переносит так же и свою зелёную фигурку №2. А красную №1 он оставляет перед этим городом. Таким образом, игрок переместил свою фигурку на 7 мест вместо положенных 8. Однако т.к. она добралась до своего города, оставшийся ход “сгорает”.



Участник с синими фигурками перемещает свою фигурку №3 на 6 мест вперёд, чтобы она остановилась в безопасной зоне. Она обгоняет красную №2, находящуюся на месте с красной и жёлтой башенками, поэтому игрок решает перенести её мимо соответствующего города.

Участник с жёлтыми фигурками перемещает свою фигурку №2 на 3 места вперёд: она обгоняет красную №1, которую первый игрок перенёс к зелёному городу. Т.к. она находится не в безопасной зоне, игрок решает вернуть её на старт.



И наконец, участник с красными фигурками перемещает свою невезучую фигурку №1 со старта на 2 места вперёд.