

ПЛАНЕТА АТТРАКЦИОНОВ



Вы когда-нибудь видели, чтобы целая планета состояла из аттракционов? А вот в нашей игре такое возможно. Планета Аттракционов открывает вам свои секреты. Испытайте себя на двух игровых уровнях — простом и экономическом. В первом варианте вы играете без карточек, в этом случае стремитесь опередить соперников и прийти к ФИНИШУ первым. А во втором — победителем станет тот, кто с помощью карточек накопит как можно больше фантов. Спешите, Планета Аттракционов ждет вас!

ПРАВИЛА ПРОСТОГО ВАРИАНТА

Цель игры — первым добраться до ФИНИША.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут принять участие от 2-х до 6-ти человек.

Фишки всех игроков устанавливаются на СТАРТ перед входом на АТТРАКЦИОНЫ. Игроки жребием определяют, кто будет ходить первым.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по «дорожкам» «ПЛАНЕТЫ АТТРАКЦИОНОВ» на столько кружков, сколько очков выпало на кубике.

ПРОСТЫЕ И СЮРПРИЗНЫЕ КЛЕТОЧКИ

Если в конце хода ваша фишка остановилась на:

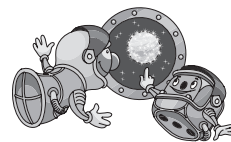
- белом кружке с коричневой окантовкой — вы остаетесь на месте в ожидании следующего хода;
- зеленом кружке с голубой, красной или фиолетовой окантовкой — вы поднимаете свою фишку на кружок, на который указывает красная стрелка;
- розовом кружке с голубой, красной или фиолетовой окантовкой — вы опускаете свою фишку на кружок, на который указывает голубая стрелка;
- голубом кружке с оранжевой окантовкой — вы пропускаете ход.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда один из игроков первым доберется до ФИНИША, он и становится победителем.

ПРАВИЛА ЭКОНОМИЧЕСКОГО ВАРИАНТА

Цель игры — добраться до ФИНИША самым «богатым».



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры 60 карточек семи «СПУСКОВ» и восьми «ПОДЪЕМОВ» сортируются и раскладываются вдоль поля в пятнадцать стопочек по четыре карточки в каждой, лицевой стороной вверх. На лицевой стороне каждой карточки обозначен номер спуска с голубой стрелкой или подъема с красной стрелкой. Запасные карточки в игре не участвуют.

Фишки игроков устанавливаются на СТАРТ, и каждый игрок получает из «БАНКА» 25 фантов.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по «дорожкам» «ПЛАНЕТЫ АТТРАКЦИОНОВ» на столько кружков, сколько очков выпало на кубике.

ПРОПУСКИ ХОДА

Если в конце очередного хода фишка остановилась на голубом кружке с оранжевой окантовкой, игрок пропускает ход.

ВИДЫ ПОДЪЕМОВ

Подъемы бывают ТРЕХ видов:

- БЕСПЛАТНЫЕ — зеленый кружок с голубой окантовкой;
- ПЛАТНЫЕ — зеленый кружок с фиолетовой окантовкой;
- ЗАРПЛАТНЫЕ — зеленый кружок с красной окантовкой.

Если ваша фишка в результате очередного хода остановилась на «БЕСПЛАТНОМ» подъеме, вам повезло, и вы, не теряя ни одного фанта, поднимаете ее на кружок, на который указывает красная стрелка.

Если фишка остановилась на «ПЛАТНОМ» подъеме, вы находите колоду карточек данного подъема среди пятнадцати колод, лежащих вокруг поля, и вытаскиваете из нее наугад одну из четырех карточек. На обратной стороне карточки указана сумма, которую вы должны заплатить в «БАНК», воспользовавшись данным подъемом. Если вы решите сэкономить свои фанты и отказаться от подъема, вам придется вернуть свою фишку назад на ближайший кружок голубого цвета с оранжевой окантовкой и пропустить ход. В любом случае карточка данного подъема возвращается в свою колоду и колода перемешивается.

Если ваша фишка остановилась на «ЗАРПЛАТНОМ» подъеме — помимо цвета его легко узнать по табличкам с ценниками — вы можете поступить двумя способами:

- либо, как в случае с «ПЛАТНЫМ» подъемом, тащить карточку;
- либо сразу отказаться от подъема и, оставшись на месте, получить вознаграждение из «БАНКА» в размере суммы, указанной на табличке рядом с кружком подъема.

ВИДЫ СПУСКОВ

Спуски также бывают ТРЕХ видов:

- БЕСПЛАТНЫЕ — розовый кружок с голубой окантовкой;
- ПЛАТНЫЕ — розовый кружок с фиолетовой окантовкой;
- ЗАРПЛАТНЫЕ — розовый кружок с красной окантовкой.

Если в результате очередного хода ваша фишка остановилась на «БЕСПЛАТНОМ» спуске, вы спускаете ее на кружок, на который указывает голубая стрелка.

Если ваша фишка остановилась на «ЗАРПЛАТНОМ» спуске, вы точно так же обязаны спустить ее вниз на кружок, на который указывает голубая стрелка, но при этом тащите карточку данного спуска из соответствующей колоды и узнаете, сколько фантов вы получили в качестве утешительного приза.

Если ваша фишка остановилась на «ПЛАТНОМ» спуске — помимо цвета его легко узнать по табличке с ценником — вы можете поступить двумя способами:

- либо, как в случае с «ЗАРПЛАТНЫМ» спуском, тащить карточку;
- либо сразу отказаться от спуска и заплатить в «БАНК» штраф в размере суммы, указанной на табличке рядом с кружком спуска.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

После того как первый игрок дошел до ФИНИША, у каждого из оставшихся игроков остается по 10 ходов. За каждый ход игроки платят в банк по 3 фанта.

Через 10 ходов объявляется «СТОП-ИГРА». Игроки, которые не успели за это время добрать-ся до ФИНИША, платят по 5 фантов штрафа тому игроку, который дошел первым, после чего их фишки автоматически переносятся на ФИНИШ и происходит финальный подсчет очков.

Побеждает игрок, у которого на руках оказалось большее количество фантов.



УДАЧИ В ИГРЕ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Правила игры	1 шт.	8. Банкноты стоимостью:	
2. Игровое поле	1 шт.	1 фант	48 шт.
3. Карточки «СПУСК»	28 шт.	2 фанта	48 шт.
4. Карточки «ПОДЪЕМ»	32 шт.	5 фантов	30 шт.
5. Фишки игроков	6 шт.	10 фантов	20 шт.
6. Кубик	1 шт.	20 фантов	10 шт.
7. Коробка	1 шт.	50 фантов	5 шт.

Внимание! Для детей старше 6-ти лет!
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»
Производитель ООО «Издательство АСТ»