



Подготовка к игре

Перемешайте квадраты пруда и разложите на столе лицевой стороной вниз так, чтобы получился квадрат 8×8.

Каждый игрок выбирает понравившийся цвет и забирает себе в резерв фигурки лягушки-царевны и лягушек-подданных, а также жетоны лягухов соответствующего цвета. Затем игроки размещают на поле своих царевен и подданных так, как показано на рисунке. Чтобы определить, кто сделает первый ход, устройте соревнование по прыжкам в длину. Кто прыгнет дальше, тому и достанется право первого хода.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

- Если в начале хода ваша царевна и подданный находятся на одном квадрате, вы должны переместить на соседний квадрат либо царевну, либо подданного, но не всех сразу.
- Вы не можете переместить лягушку на квадрат, если он уже занят другой вашей лягушкой (исключение — квадрат с бревном).
- Когда ваша лягушка приземляется на квадрат, занятой лягушкой соперника, лягушка соперника выбывает из игры. Затем применяется эффект этого квадрата.
- Когда ваша лягушка приземляется на квадрат, занятый царевной соперника, этот соперник выбывает из игры и удаляет из пруда всех своих лягушек. Вы же ставите на квадрат со своей царевной подданного из резерва (если они остались).
- Если ваша царевна приземлилась на квадрат с изображением щуки, вы выбываете из игры — удалите из пруда всех своих лягушек.

Резерв подданных



Жетоны лягухов

Введение

«Ква!» — развивающая и весёлая игра для всей семьи. Игроки помогают лягушкам исследовать небольшой пруд. Прыгайте с квадрата на квадрат и прогоняйте оттуда других лягушек. Научитесь планировать свои ходы: куштинки нужны, чтобы перемещаться на большие расстояния, комары — чтобы двигать сразу несколько лягушек, а камыши — чтобы отдыхать. Но берегитесь: коварные

щуки представляют серьёзную опасность, к тому же лягушки соперников претендуют на этот замечательный пруд.

Состав игры

64 квадрата пруда, 4 пластиковые фигурки лягушек-царевен, 24 пластиковые фигурки лягушек-подданных, 24 жетона лягухов, правила игры.

Цель игры

Для победы вам нужно прогнать из пруда всех лягушек-царевен соперников, сохранив собственную царевну.

ПРИМЕЧАНИЕ: словом «лягушка» в правилах обозначаются и царевны, и подданные.

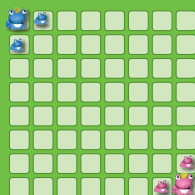
Как играть?

В свой ход игрок выбирает одну из своих лягушек в пруду и перемещает на любой соседний квадрат. Если квадрат, на который прыгнула лягушка, лежит лицевой стороной вниз, переверните его и примените соответствующий эффект (см. оборот правил).

Конец игры

Игра заканчивается, когда в пруду остаётся одна царевна. Её владелец объявляется победителем.

Стартовая расстановка



для 2 игроков



для 3 игроков



для 4 игроков



Завершив ход, передайте право хода следующему игроку по часовой стрелке.

Усложнённая игра

Опытные игроки могут усложнить себе задачу. Когда лягушка прыгает с одного квадрата на другой, переверните покинутый квадрат лицевой стороной вниз, если, конечно, на нём не осталось больше лягушек. Постарайтесь запомнить эффект покинутого квадрата.

Квадраты пруда



Кувшинка



Ваша лягушка прыжнит с кувшинки на любой соседний квадрат, эффект которого сразу применяется. Лягушка не может вернуться на покинутый квадрат, если только соседние квадраты не заняты другими вашими лягушками. **Остаться на кувшинке нельзя.**



Камыши



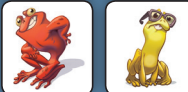
Ничего не происходит. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Лягухи



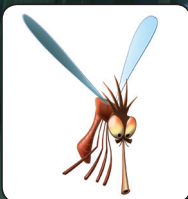
Если ваша царевна приземляется на квадрат с изображением лягухи и у вас есть жетон этого лягухи, появляется лягушонок. Возьмите подданного из своего резерва, если там ещё кто-то остался, и поместите на квадрат, где находится царевна. Затем сбросьте из игры свой жетон этого лягухи — на квадрате с этим лягухом и на квадрате с его близнецом ваш лягушонок появиться больше не может.



резерва, если там ещё кто-то остался, и поместите на квадрат, где находится царевна. Затем сбросьте из игры свой жетон этого лягухи — на квадрате с этим лягухом и на квадрате с его близнецом ваш лягушонок появиться больше не может.

ПРИМЕЧАНИЕ: в игре существуют шесть разных лягухов, и у каждого есть близнец. В свой следующий ход вы должны переместить либо царевну, либо нового подданного на другой квадрат.

Если ваша царевна оказалась на квадрате с лягухом, жетон с изображением которого вы ранее сбросили из игры, ничего не происходит. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Комар



Когда ваша лягушка приземляется на комара, вы можете сделать ход другой своей лягушкой, после чего сразу применяется эффект квадрата, на котором оказалась вторая лягушка. **Если игрок решает не перемещать другую свою лягушку, право хода передаётся следующему игроку.**



Грязь



Вы не можете переместить угловидшую в грязь лягушку в свой следующий ход — опрокиньте фигурку на спину. В конце следующего хода поставьте опрокинутую лягушку на лапы. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Щука



Ваша лягушка съедена — она выбывает из игры. Если это была ваша царевна, вы выбываете из игры. **Право хода передаётся следующему игроку.**



Бревно



На бревне могут сидеть сразу двое подданных (даже если они принадлежат разным игрокам) или одна царевна.

• Когда на бревно приземляется третий подданный, он прогоняет из пруда любую

из сидящих на бревне лягушек — фигурка этой лягушки выбывает из игры.

- Если царевна приземляется на бревно, она прогоняет из пруда всех находящихся на бревне подданных соперников — фигурки этих лягушек выбывают из игры.
- Если ваш подданный приземляется на бревно, где сидит царевна соперника, он прогоняет её из пруда — царевна выбывает из игры. **Право хода передаётся следующему игроку.**

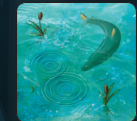
ПРИМЕЧАНИЕ: ваша царевна такая большая, что вы не можете переместить её на бревно, где уже сидит ваш подданный.

Задники Квадратов

На задней стороне квадратов, из которых складывается пруд, встречаются картинки трёх видов. Они помогают игрокам планировать ходы и оценивать возможный риск.

Один набор задников символизируют мелководье. Щуки там не водятся, так что вы будете в безопасности. Однако здесь больше грязи и камышей.

Другие два набора задников символизируют глубокую воду, где обитают щуки. Зато там больше кувшинок и совсем нет грязи. Прыгать по этим квадратам быстрее, но и опаснее. В каждом наборе глубокой воды одинаковое количество квадратов каждого вида. Жёлтые цифры на этой странице обозначают, сколько каких квадратов есть в каждом наборе, начиная с мелководья.



Создатели игры

Автор: Игорь Полушин
Художник:
Клэр Вейдлинг и Дэвид Кокард

Русское издание:
ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:
Михаил Акулов, Иван Попов
Перевод:
Алексей Перерва, Олег Гаврилин
Редактура:
Олег Гаврилин, Александр Киселев
Верстка: Иван Суховей
Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр:
Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru).
Особая благодарность
выражается Илье Карпинскому.

Перелечетка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

