



CHAOS CONTROL GAME

АРТ. НОМЕР: 100361

СЪДЪРЖАНИЕ:

- дъска за игра • 4 пионки • 32 жетона с пръстени
- 8 стикера с герои • 10 карти с предизвикателства
- междуизмерна пръстеновидна плочка • спинер
- Chaos изумрудена плочка

ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Победителя е първият играч, достигнал до Chaos Emerald, като задължително е събрал поне 5 пръстена по пътя до целта.

ПОДГОТОВКА:

Преди да започнете първата си игра, залепете стикерите на героите от двете страни на всяка пионка. (фигура 1)

- Всеки играч избира герой/пионка
- Поставете пръстена в подходящата за него част (фигура 2)
- Поставете жетоните на масата до дъската за игра
- Разбъркайте картите с предизвикателства и ги поставете с лицето надолу, под формата на тесте до дъската за игра
- Всеки играч трябва да постави своя избран герой върху началния квадрат



- Сглобете спинера, като поставите Соник в подходящо му място, като на фигурата (фигура 3)

ОФОРМЛЕНИЕ НА ДЪСКАТА ЗА ИГРА:

- Дъската за игра се състои от две части (Ниво 1 и Ниво 2), разделена от междуизмерния пръстен (фигура 4).
- Първата част (Ниво 1) се състои от затворена верига, играчите трябва да се движат обратно по часовниковата стрелка с цел събиране на поне пет пръстена.
- След като имат поне пет пръстена, играчите могат да се движат по дъската, напускайки веригата от ниво 1 и преминавайки през междуизмерния пръстен, за да продължат по втората част на дъската (ниво 2), за да стигнат и вземат Chaos Emerald.

КАК СЕ ИГРАЕ:

Играчите се редуват, въртейки спинъра. Най-младият играч започва и играе, след което е на ред следващият по възраст играч, падайки се от дясната му страна.

Завъртайки спинъра, пръстът на Соник сочи към поле от дъската за игра. В този случай, за разлика от предизвикателствата, играчите трябва да погледнат полетата посочени от пръста на Соник. Има различни възможности:

- Номерирано поле: играчът мести своята фигура по дъската толкова пъти, колкото е обозначено от спинера. Докато са на ниво 1 на дъската, играчите местят фигурите си в посока обратна на часовниковата стрелка около веригата. Само, когато имат събрани поне пет пръстена могат да пресичат междуизмерния пръстен и да продължат към Chaos Emerald.
- Пръстен квадрат: играчът печели пръстен и избира един от поставените до дъската.
- Квадрат на предизвикателството: в този случай играчът трябва приеме предизвикателството.

Движейки се по дъската за игра, всеки играч може да попадне на едно на специалните полета; в този случай те трябва да следват следните насоки:

	Печелите пръстен. Вземете един от поставените до дъската.
	Откраднете пръстен от играч по ваш избор. Ако никой друг играч няма пръстен, тогава вземете един от поставените до дъската пръстени.

	Пропуснете ред
	Губите пръстен и трябва да го оставите в тестето до дъската
	Супер бързина. Придвигнете се 10 квадрата напред и печелите пръстен за всяко поле с пръстен, през което минете.
	Отидете директно до полето Yellow Spring

Ефектът от специалните квадрати е незабавен.

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВОТО:

Всеки играч, който, като завърти спинера, попадне на квадрата за предизвикателство става "Предизвикания" и трябва да изберете един от другите играчи, който да бъде "Предизвикателя".

- В този момент започва предизвикателството: и двамата играчи, Предизвикателят и Предизвиканият трябва да изберат по две карти с предизвикателства на случаен принцип.
- Предизвикателят започва, като избира една от двете си карти и я обръща, поставяйки я на масата.
- Предизвиканият, виждайки картата, изиграна от Предизвикателя, трябва да изиграе една от двете си карти като отговор.
- Картите имат различни стойности, като отговарят на точкова система за различните способности:

	бързина		сила		бягство
--	---------	--	------	--	---------

След като двете карти са изиграни (една от Предизвикателя и една от Предизвикания) спинерът се завърта. В този случай, за разлика от нормалната игра, играчите трябва да погледнат външната част на спинера. Има различни възможности:

- Квадрат за скорост: играчът, който е изиграл картата с най-много точки за бързина, печели предизвикателството.
- Квадрат за сила: играчът, който е изиграл картата с най-много точки за сила, печели предизвикателството.
- Квадрат за бягство: играчът, който е изиграл картата с най-много точки за бягство, печели предизвикателството.
- Квадрат на общите способности: играчът, който е изиграл картата с най-много общи точки чрез сумиране на различните способности, печели предизвикателството.
- Играчът, който спечели предизвикателството, печели пръстен от своя опонент. Ако опонентът няма никакви пръстени, победителят трябва да вземе един от тези, които са поставени до дъската.
- В случай на равенство, играчите трябва да играят своите втори карти и да завъртят спинера отново, като идентифицира победител по същия начин, както по-горе.
- Ако има второ теглене, предизвикателството е невалидно и няма нито победител, нито губещ.

КРАЙ НА ИГРАТА:

- След като някой от играчите премине през междуизмерен пръстен, достигайки ниво 2 на дъската за игра, следващата им цел е да достигнат полето на Chaos Emerald.
- Първият играч, който стигне до Chaos Emerald без точен брой стъпки, печели играта, при условие, че все още има налични поне 5 пръстена.
- Ако до момента, в който играч стигне до Chaos Emerald, и по някаква причина няма 5 пръстена, не печели и трябва да се върне към първия квадрат на Ниво 2 и започва играта отначало.