



с 6 лет



2-4



15 минут

В комплекте: 4 замка из песка, состоящие из 8 деталей каждый; 4 «фундамента» для строительства замков из песка; 72 карточки «действие».

Цель игры: первым достроить замок из песка или установить больше всех украшений.

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает «фундамент» и кладет его перед собой. Затем он берет 8 деталей замка соответствующего цвета и кладет их рядом.

4 карточки «волна» отложите в сторону. Сформируйте первую стопку из 10 карточек и положите в нее одну карточку «волна». Остальные карточки поделите на три примерно равные стопки. Положите по одной карточке «волна» в каждую из них, а затем соберите все стопки в общую колоду, положив первую стопку снизу. Положите колоду в центр стола. Это «банк».

Проверните первые карточки колоды (3 карточки при игре вдвоем или втроем, 4 карточки при игре вчетвером) и положите их в центр стола лицевой стороной вверх.

Ход игры

Во время своего хода игрок выполняет 3 действия:

- Выбирает одну карточку в центре стола.
- Выполняет соответствующее действие.
- Открывает следующую карточку из колоды и кладет ее вместо использованной.

Значение карточек «действие»

1-Карточки для строительства



Ведро. Эта карточка позволяет игроку поставить одну деталь на фундамент своего замка. Затем карточка выходит из игры и кладется рядом с колодой.



Суперстроитель. Эта карточка позволяет игроку поставить две детали на фундамент своего замка. Затем карточка выходит из игры и кладется рядом с колодой.



Суперребенок. Взяв эту карточку, игрок сохраняет ее и кладет рядом со своим фундаментом. Собрав три такие карточки, он сможет установить две детали замка на свой фундамент. Затем эти три карточки выходят из игры и кладутся рядом с колодой.

2-Карточки для атаки



Малыш. Эта карточка позволяет игроку атаковать одного из соперников. Малыш наступает ногой на замок соперника, и тот убирает одну деталь своего замка. Затем карточка выходит из игры и кладется рядом с колодой.



Мяч. Эта карточка позволяет игроку атаковать одного из соперников. Мяч попадает в замок соперника, и тот убирает одну деталь своего замка. Затем карточка выходит из игры и кладется рядом с колодой.



Порыв ветра. Эта карточка позволяет атаковать всех соперников сразу. Ветер наносит ущерб всем замкам: все игроки (кроме атакующего) убирают по одной детали своих замков. Затем карточка выходит из игры и кладется рядом с колодой.

Примечание 1. Если игрок еще не начал строительство замка, он не несет ущерба.



Вор. Эта карточка позволяет украсть любую карточку «украшение» у одного из соперников и положить ее рядом со своим замком. Затем карточка «вор» выходит из игры и кладется рядом с колодой.

3-Карточки для защиты



Старший брат. Эта карточка защищает от мяча: замок игрока не получает повреждений.



Папа. Эта карточка защищает от малыша: замок игрока не получает повреждений.

Примечание 2. Игроки кладут защитные карточки рядом со своим фундаментом. Эти карточки должны быть видны всем, и они сохраняют свое действие на протяжении всей партии.

Примечание 3. Игрок не может иметь больше одной защитной карточки. Если у него уже есть одна такая карточка и он хочет взять другую, он должен сбросить прежнюю карточку.

4-Карточки для украшения

Взяв эту карточку, игрок кладет ее рядом со своим фундаментом. Внимание! На этих карточках находится разное количество «украшений»!



5-Карточки «волна»



При открытии карточки «волна» игрок (игроки) с наименьшим количеством украшений (считается количество украшений, а не карточек) должен (должны) убрать одну деталь замка. Если игрок еще не начал строительство замка, он не несет ущерба. Затем карточка выходит из игры и кладется рядом с колодой.

Примечание 4. Если наименьшее количество украшений имеют сразу несколько игроков, то каждый из них убирает одну деталь своего замка.

Это происходит при каждом открытии карточки «волна».

Когда волна проходит, в центр стола выкладывается следующая карточка и партия продолжается.

Внимание! После прихода четвертой волны партия заканчивается!

Как определяется победитель?

В партии побеждает игрок, который первым построил свой замок.

Если четвертая волна пришла до завершения строительства замков, партия заканчивается и побеждает игрок, установивший больше всех украшений. (Внимание! Считается количество украшений, а не карточек.)

Если наибольшее количество украшений оказалось у нескольких игроков, побеждает тот, кто больше всех продвинулся в строительстве замка.

Автор игры: Антуан Рабро.