

Игра от 2 до 4 игроков

Игра содержит

4 поля – ландшафта;

1 карточка с символом золотой лопаты;

По 10 кротов каждого цвета (10-красных, 10-синих, 10-зеленых, 10-желтых)

4 круглых карты – хода четырех цветов (с числами 1,2,2,3,3,4)

В компании кротов сегодня царит напряжение и нервозность. Снова пришла пора для ежегодного состязания по нахождению «Золотой лопаты».

Все команды кротов готовы к борьбе!

Цель игры: найти Золотую комнату.

Подготовка к игре.

Слои земной поверхности.

Главный слой – цель с «золотой лопатой» кладут в углубление подставки. Далее выкладывают остальные слои земной поверхности в следующей последовательности: сначала голубой, потом светло-коричневый, сверху красный слой и последний зеленый слой (трава с норами кротов). Каждый слой имеет дыры. Каждый слой можно повернуть в 6 различных позиций. Это даст всегда новые пути сверху вниз.

Фигурки кротов.

Для двух игроков – каждый получает по 10 кротов. Три игрока играют с 7 фигурками каждый. Для четырех игроков – каждый получает 6 фигурок кротов одного цвета.

Размещение фигур.

Начинает игрок с самыми большими руками, он ставит по одной фигурке каждого игрока на верхний слой. На каждом поле (желтый кружок) можно поставить одного крота. В дыры при первоначальном размещении фигур нельзя никого ставить. Размещение (по очереди) продолжается до тех пор, пока все команды не будут выставлены на травяном слое. Далее играют по часовой стрелке.

Круглые карты-ходы.

Каждый игрок получает к своим фигуркам кротов круглые карты-ходы соответствующего цвета (достоинством: 1,2,2,3,3,4) которые он (числами вниз) закрытыми хорошо перемешивает и выкладывает в ряд перед собой на стол.

Начало игры.

Цель каждого игрока состоит в том, чтобы как можно больше кротов привести в дыры, только эти кроты перейдут на след. Слой земной поверхности и продолжат борьбу. Начинаящий открывает любую карту хода и передвигает своего крота на соотв. число полей. Далее эта карта-ход остается открытой. Затем он переворачивает остальные 5 карт.

Внимание: Если все 6 карт открыты, то их снова перемешивают и, закрытыми, выкладывают в ряд.

Правила хода.

1. Каждый игрок может ходить только одним своим кротом.
2. Крот должен идти всегда ПРЯМО. Дыры и спец. Поля (в усложн. версии) считают за обычные поля, и через них можно проходить.
3. Крот не может ходить через угол.
4. Крот должен останавливаться на незанятом поле.
5. Крот не может перейти через своего или чужого крота.

6. Сделать ход обязан каждый игрок. Кто хочет воздержаться, должен вытянуть своего крота из дыры и поставить на обычное поле.

Примечание: Кто всех своих кротов посадит в дыры, может пропускать ход до тех пор , пока все норы не будут заняты.

Все карты ходы открыты.

Если игрок открыл все свои карты-ходы, то он может их снова перемешать и выложить закрытыми перед собой.

Причем, когда это произойдет, не играет роли.

Все норы одного слоя заняты.

Когда все норы слоя заняты, этот слой снимают вместе с оставшимися на нем кротами и откладывают в сторону. Все эти кроты выбывают из игры. Игрок может продолжать игру, если только у него есть кроты, которые через дыру прошли на следующий слой. Так кроты пробираются от слоя к слою, и их становится все меньше. У кого не осталось играющих кротов, тот выходит из игры.

Спец. Поля.

На верхнем слое травы нет спец. полей , они впервые появляются на след. слое . Если крот приземляется на спец. поле , то игрок может сделать дополнительный ход любым своим кротом. Но после этого он больше не может приземляться на спец. поле.

Нижний слой.

На нижний слой могут попасть только 3 крота.

Конец игры

Кто первый поставит своего крота в последнюю дыру, выигрывает игру и получает...

«ЗОЛОТУЮ ЛОПАТУ»

Сердечные поздравления!