



Карта: "Втеча з табору"

Правила

Для гри потрібний гральний кубик і фішки.
Оптимальне число гравців 2-4. Гравці ходять по черзі.
Початок - червона стрілка вниз. Виграє той, хто перетне червону стрілку вверху. Другому гравцю дається 3 останніх ходи. Якщо він теж виграє, то партія рахується зіграною в нічию. Не рекомендується грати на щось... Це все.

Пояснення до клітинок:

- | | |
|---|--|
| 4. Пружина | 45. Рій ос |
| 7. Пастка | 47. Вогонь. Кидається ще раз і ходиться назад |
| 9. Повітряна куля | 48. Ти знайшов скарб-мапу, яка показала коротший шлях |
| 10. Пеньок-телепорт. Телепортує на 30 кл. | 50. Злюка ведмідь |
| 12. Гівно. Пропускаєш 1 хід | 51. Поїзд. |
| 14. Зламаний кран. Тебе змиває шалений потік | 52. Скейт |
| 15. Ялинка | 54. Зловісний череп. Кидається ще раз, від викиденого числа віднімається 6 |
| 19. ММ дає сокирою по черепку | 57. Дім з привидами |
| 20. Потаємні печери (на 28 кл.). | 58. Спостережна вежа |
| 21. Драбинка | 59. Мінне поле. |
| 22. ММ дає по дупці | 60. Перевірка долі. Кидається ще раз. При викиді 123 переходиться на 40 кл., при 456 – на 61 кл. |
| 27. Ти гарматне м'ясо | 62. Комета |
| 29. Канатна дорога (на 31 кл.). | 65. Битою по дупці! |
| 30. Той же пень-телепорт. Викидує на 10 кл. | 66. Ціпок |
| 32. Яма, провалля. BONUS! Коли випадає рівно стільки, що можна зайти на бонус, то можна зайти на бонус ☺. Тобто можна замість 33 клітинки зайти на бонус. Цей бонус дає привілей +1 - 1, тобто можна будь-коли походити +1 кл. або -1 кл. Бонус краще берегти на кінець. | 67. Гігантський молоток |
| 34. Озеро з піраніями | 69. Абориген |
| 37. Колодязь. При наступному ході додає 3 кл. Ходу | 70. Спасальний трос |
| 38. Засмоктує труба. Випльовує на 31 кл. | 71. Динаміт |
| 39. Погані, не дуже "смачні" грибочки. | 72. Дерево Хуба-буба. Пропускаєш 2 ходи |
| 41. Спрайт! Напився і пукнув! | 74. Бритоголовий колобок |
| 43. Погані погодні умови... | 76. Система "Молоток – Шипи - Ціпок" (на 53 кл.). |
| 44. Катапульта | 77. Система "Шипи - Ціпок" (на 53 кл.). |
| | 79. Висока напруга. 220V! |
| | 80. Збірка – найжахливіше слово ☺. Переходиш на 1 кл. |
| | → Ура. Ти втік з табору! Назад дороги нема гагага ☺ |

Честандартні правила

Дивовижно але факт - для людей які пройшли гру стає нецікаво проходити її ще раз... . Тому я придумав інші, цікавіші правила:

- ▣ Зіграти задом наперед
- ▣ Грати двома кубиками
- ▣ Викидене число кл. можна ходити вперед або назад
- ▣ Коли випадає 6, то ходити 10 кл., а коли 1 – 15
- ▣ Після цілковитого виконання ходу можна походити на 2 кл. вперед
- ▣ Після цілков. Викон. ходу можна походити стільки само

Ще є деякі полегшення, наприклад:

- ▣ Виключили електрику, і тому відключилась система “Молоток – Шипи - Ціпок” і висока напруга ...
- ▣ Пролітаюча комета збила колобка, аборигена і “розмінувала” собою мінне поле ...
- ▣ Всі живі істоти пішли хавати...
- ▣ Оси полетіли на озеро і їх з’їли піранії, які ними і подавились ...
- ▣ Дурний абориген підірвався на динаміті, його прах засмоктала місцева труба і лопнула ...
- ▣ Через 10-денну спекоту висохло озеро, вода в криниці, вода в крані і навіть хмари ...

І ще одне ☺. Деколи буває така невезуха, що дуже часто, (наприклад 10 раз підряд) стаєш на той самий поганий бонус... Тому можна грати так:

Погані бонуси діють тільки раз, а щоб потім не виникало суперечок, варто намалювати табличку хто на які бонуси вже ставав .

Статистика

У грі є бонусів:

добрих – 15
поганих – 25
нейтральних – 6
супербонусів - 1

Найкращий бонус – 10. пеньок-телепорт
Найгірший бонус – 80. збірка
Найбільше послань на 40кл. – 4

ГРУ СКЛАВ АЗКОМСЬКИЙ АЗВКО! ВСІ АВТОРСЬКІ ПРАВА ЗАЦЕМЕНТОВАНІ! АЗВІВ 2003Р.