



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОДА МЕЧТЫ С БЕЗОТХОДНОЙ ЭКОНОМИКОЙ ЭКОПОЛИ! ЗДЕСЬ ВАС ЖДУТ УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заканчивается договор аренды на квартиру, которую ты снимаешь в складчину со своими друзьями. Вы развлекаетесь игрой и проводите время вместе, а одновременно решаете, как наиболее экологично дать новую жизнь старым вещам, которые оказались лишними при переезде на новую квартиру. Куда деть сломанный электронный блок управления или какие-то непонятные лекарства, найденные в шкафу в прихожей? Найдите самый короткий путь через Экополи, воспользовавшись взятым напрокат велосипедом Эковел, перемещайтесь компанией на экомобиле или экотакси или пользуйтесь общественным транспортом!

Игра происходит между командами. В команде может быть не более 5 игроков, члены команды по очереди бросают кубик, на котором выпадают очки. Каждый игрок собирает эко-ходы, посредством которых ваша команда продвигается вперед по Экотропе – помните, что стратегию игры следует совершенствовать совместными усилиями. Если ваша команда наберет более 40 эко-ходов, вы можете начать новый цикл перемещения по Экотропе и суммировать ходы по всем циклам. Продолжительность игры составляет 45 минут или другое время, о котором вы договоритесь. Индивидуальная игра: см. правила на обратной стороне.

НАЧАЛО ИГРЫ

1. Игроки выбирают себе фишки и ставят их в центре игрового поля, в общую съемную квартиру.
2. Одна фишка ставится на пункт Экотропы, от которого будут отсчитываться эко-ходы.
3. Каждому игроку раздается по 3 карточки на вещи. Карточки можно показывать другим игрокам.
4. По жребию принимается решение, кто ходит первым. Начинает игру тот, кому выпало самое большое количество очков при бросании игрового кубика.

ХОД ИГРЫ

1. Бросьте кубик и двигайтесь вперед на нужное количество шагов в соответствии с выпавшим количеством очков. Движение в игре начинается через четыре двери в общей съемной квартире. Обратите внимание, что игроки могут начать движение на транспорте, который они взяли для совместного перемещения.
2. Развозите вещи по предназначенным для них местам и собирайте эко-ходы. Вход в здание – через дверь, соответствующую точному количеству очков, которое выпало на кубике. Можно за один раз заносить в здание несколько вещей. Рассчитывай эко-ходы по карточкам и перемещай фишку по экотропе. На следующем цикле игры можно выходить через любую дверь. В съемной квартире хватает вещей для вторичного использования, поэтому если у тебя закончатся карточки на вещи, возьми себе новую карточку.
3. Если попадешь на пункты «карточка с событием», «карточка на вещи» или «автобусная остановка», поступай в соответствии с правилами. Правила приведены на обратной стороне.
4. После того, как вы сделаете ход и, возможно, найдете новое применение старым вещам, а может быть разыграете специальные карты, право ходить переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда истекает согласованное на игру время. После этого за каждую карточку на вещи, оставшуюся на руках, вычитаются эко-ходы в соответствии с минимальным количеством баллов, указанным на карточке. Побеждает команда, у которой останется больше эко-ходов после вычитания очков.



ПУНКТЫ ДЛЯ ПОДСЧЕТА ХОДОВ НА ИГРОВОЙ ДОСКЕ

-  Пункт для подсчета ходов
По улицам Экополи и велосипедным трассам перемещаются по зеленым точкам.
-  Пункты с дверью – Входы в здания – разрешается только по числу очков для двери. Нужное здание показано стрелкой. Пункты «карточка на вещи» используются и для расчета ходов.
-  Пункт, отмечающие места
Места, в которые нет отдельного входа, ты узнаешь по специальным отметкам. Они используются и для расчета ходов.
-  Пункт – «карточка на вещи»
Возьми из колоды одну карточку на вещи. Пункты «карточка на вещи» используются и для расчета ходов.
-  Пункт – «карточка с событием»
Возьми из колоды одну карточку с событием. Пункты «карточка с событием» используются и для расчета ходов.
-  Пункт «Остановка автобуса»
Ты можешь перемещаться на автобусе. Автобусные остановки используются и для расчета ходов.

ПОЕЗДКА НА ТРАНСПОРТЕ КОМПАНИЕЙ

Если игроки находятся в одной точке, они могут решить ехать вместе на одном транспортном средстве. Игрок, который бросает кубик, передвигает пешки всех, кто путешествует с ним за компанию. Когда кубик брошен, все должны перемещаться вместе. На общем транспорте можно путешествовать совместно столько, сколько захотят участники.

- Если игрок, бросавший кубик, по числу очков попадает в здание, все его спутники тоже могут оставить вещи на этом этапе игры.
- Если игрок, бросивший кубик, оказывается на остановке автобуса, все его спутники по совместной поездке могут тоже ехать на автобусе и переместиться на игровой доске на новую автобусную остановку. Тебе не обязательно ехать на автобусе, и не нужно выходить на той же остановке, что и другой игрок.
- Если игроку, который бросал кубик, выпадает переместиться на пункт с карточкой события или с карточкой на вещь, то эту карточку берет только тот игрок, у которого очередь ходить.

АВТОБУСНАЯ ОСТАНОВКА

 Если по выпавшим на кубике очкам ты оказываешься точно на остановке автобуса, то можешь переместиться на любую другую автобусную остановку на игровой доске. Тебе не обязательно ехать на автобусе, если ты оказался на остановке.

ВЕЛОСИПЕДНАЯ ДОРОЖКА

 Велосипедная дорожка обозначена желтым цветом. По ней ты можешь быстро и экологично перемещаться по Экополи. На велодорожку можно выехать в местах ее примыкания к дорогам и магистралям. Некоторые пункты находятся одновременно и на дороге, и на велодорожке.

КАРТОЧКИ НА ВЕЩИ И ПУНКТЫ ВЫДАЧИ КАРТОЧЕК НА ВЕЩИ

 Если по выпавшим на кубике очкам ты оказываешься на отмеченном зеленым пункте, где выдается карточка на вещи, возьми карточку из колоды. За вывезенные вещи ты получаешь эко-ходы, их количество указано на карточке. За оставшиеся на руках к концу игры вещи приходится возвращаться по Экотропе. Если у тебя имеется несколько вещей, подходящих для одного и того же здания, ты можешь оставить их все сразу. Использованную карточку верни в основание колоды с карточками на вещи. Если у тебя во время игры заканчиваются карточки на вещи, возьми себе одну новую.

КАРТОЧКИ С СОБЫТИЯМИ И ПУНКТЫ ВЫДАЧИ КАРТОЧЕК НА СОБЫТИЯ

 Если по выпавшим на кубике очкам ты оказываешься на отмеченном оранжевым пункте, где выдается карточка на событие, возьми карточку из колоды и поступай в соответствии с правилами. Как правило, карточка с событиями используется сразу, после чего она кладется обратно в основание колоды. В колоде также имеются карточки с событиями, которые остаются в игре на более продолжительное время.

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

В игру Экополи можно играть и индивидуально. Игроки соперничают друг с другом и тогда у каждого игрока собственная фишка на Экотропе. В индивидуальной игре свои карточки на вещи не следует показывать другим игрокам. Побеждает тот, кто сделал больше всего эко-ходов.