

## Joc Sonic

### Setul include:

- tabla de joc
- 4 pioni
- 8 abtilduri cu personaje
- rotita
- 10 cartonase cu provocari
- 32 jetoane cu inele
- Piesa cu inelul interdimensional
- Piesa cu Smaraldul Haosului.
- instructiuni

### Obiectivul jocului

Castigatorul este primul jucator care ajunge la Smaraldul Haosului, dupa ce a colectat cel putin 5 inele pe parcurs.

### Pregatire

Daca jucati pentru prima data, trebuie mai intai sa lipiti autocolantele pe piesele de pe fiecare parte (figura 1).

- Fiecare jucator isi alege un personaj
- Asezati inelul in partea corespunzatoare (figura 2)
- Puneti cartonasele cu inele pe masa de langa tabla de joc
- Amestecati cartonasele cu provocari si asezati-le, cu fata in jos, intr-un pachet langa tabla de joc.
- Asambleaza rotita plasandu-l pe Sonic in locul potrivit, asa cum este indicat in figura 3.

### Tabla de joc

Tabla este alcatuita din doua parti (nivelul 1 si nivelul 2) separate de inelul interdimensional (figura 4).

Prima parte (nivelul 1) este formata dintr-un circuit inchis pe care jucatorii trebuie sa se deplaseze in sensul invers acelor de ceasornic cu scopul de a colecta cel putin cinci inele.

Odata ce au cel putin cinci inele, jucatorii pot avansa pe tabla de joc, parasind circuitul nivelului 1 si trecand prin inelul interdimensional pentru a continua pe cea de-a doua parte a tablei (nivelul 2) pentru a ajunge si recupera Smaraldul Haosului.

### Cum se joaca:

Jucatorii invart pe rand de sageata.

Incepe jocul cel mai tanar jucator iar jocul continua cu urmatorul jucator din dreapta lor si asa mai departe.

Invertind de rotita, degetul lui Sonic arata catre un patrat. In acest caz, spre deosebire de perioada din timpul provocarilor, jucatorii trebuie sa se uite la patratele din interiorul rotitei. Exista diverse posibilitati:

- Patratul numerotat: jucatorul isi muta piesa de-a lungul tablei de joc cu numarul de patrate indicat de rotita. In timp ce se afla pe nivelul 1 al tablei, jucatorii isi muta piesele in sensul invers acelor de ceasornic in jurul circuitului. Doar atunci cand au cel putin cinci inele pot trece prin inelul interdimensional si pot continua catre Smaraldul Haosului.
- Inelul patrat: jucatorul castiga un inel si alege unul dintre cele plasate langa tabla.
- Patratul cu provocari: in acest caz, jucatorul trebuie sa accepte o provocare.

Deplasandu-se pe tabla de joc fiecare jucator poate ateriza pe unul dintre patratele speciale; trebuie sa urmeze instructiunile urmatoare:

- Castigati un inel si luati unul din cele plasate langa tabla de joc.
- Fura un inel de la un jucator ales de tine. Daca niciun alt jucator nu are un inel, ia unul dintre cele plasate langa tabla de joc.
- Sariti o tura
- Pierdeti un inel si puneti-l in gramada de langa tabla de joc.
- SUPER-VITEZA. Inainteaza 10 patrate si castiga un inel pentru fiecare patrat cu inele. Treceti fara sa va opriti.
- Sari direct la patratul cu arc galbena.

Efectul patratelor speciale este imediat.

### **Provocarea**

Orice jucator care, invarte de rotita, aterizeaza pe patratul cu provocare devine "provocator" si trebuie sa aleaga unul dintre ceilalti jucatori pentru a fi "provocat".

In acest moment incepe provocarea: ambii jucatori, provocatorul si cel provocat, trebuie sa aleaga cate doua carduri cu provocari la intamplare.

Cele provocat incepe prin a alege una dintre cele 2 carduri si il pune pe masa cu fata in sus.

Provocatorul, vazand cartea jucata de cel provocat, trebuie acum sa joace una dintre cele doua carduri ale sale ca raspuns.

Cardurile au valori diferite care indica un sistem de puncte pentru diverse abilitati: viteza, rezistenta, zbor.

Dupa ce au fost jucate cele doua carduri (una de catre provocator si una de catre provocat), invartiti rotita. In acest caz, spre deosebire de jocul normal, jucatorii trebuie sa se uite la partea exterioara a rotitei. Exista mai multe posibilitati:

- Patratul viteza: jucatorul care a jucat cartonasul cu cele mai multe puncte de viteza castiga proba.
- Patratul rezistenta: jucatorul care a jucat cartonasul cu cele mai multe puncte de rezistenta castiga proba.
- Patratul zborului: jucatorul care a jucat cartonasul cu cele mai multe puncte de zbor castiga proba.
- Patratul abilitatilor generale: jucatorul care a jucat cartonasul cu cel mai mare punctaj total prin obtinerea diferitelor abilitati, castiga proba.

Jucatorul care castiga provocarea, castiga un inel de la adversarul sau. Daca adversarul nu are inele, castigatorul trebuie sa ia unul din cele aflate langa tabla de joc.

In caz de remiza, jucatorii trebuie sa joace al doilea cartonas si sa invarta din nou rotita, identificand castigatorul in acelasi mod ca mai sus.

Daca exista un al doilea egal, provocarea este anulata, deoarece nu exista nici castigator, nici invins.

### **Sfarsitul jocului**

Odata ce un jucator a trecut prin inelul interdimensional, ajungand la nivelul 2 al tablei de joc, urmatorul sau obiectiv este sa ajunga la patratul Smaraldul Haosului.

Primul jucator care ajunge la Smaraldul Haosului, chiar si fara un numar exact de pasi, castiga jocul, cu conditia sa mai aiba cel putin 5 inele.

Daca, dintr-un motiv oarecare, in momentul in care ajunge la Smaraldul Haosului nu mai au cele 5 inele, nu castiga ci trebuie sa se intoarca la primul patrat din nivelul 2 si sa inceapa jocul din nou.