

## Правила

### I. Об игре

Настольная игра “Зоорегата” - это семейная познавательная игра, которая знакомит Игроков с географией и животным миром нашей планеты в процессе увлекательной парусной регаты. Детям будет интересен не только процесс игры, но и подготовка к ней, в ходе которой нужно собрать миниатюры 4-х кораблей.

Вторая игра - “Опасная гонка”. Она подойдёт для самых маленьких Игроков, которые только знакомятся с настольными играми.

**Количество Игроков** – 2-4 чел.

**Длительность партии** – 20-35 мин.

**Возраст Игроков** – от 4 лет.

### II. Что входит в игровой набор?

**2.1.** Корабли – 4 сборных модели одного из видов кораблей, которые показаны на картинке.

**2.2.** Правила к игре на русском и украинском языках (включают в себя инструкцию по сборке парусников).

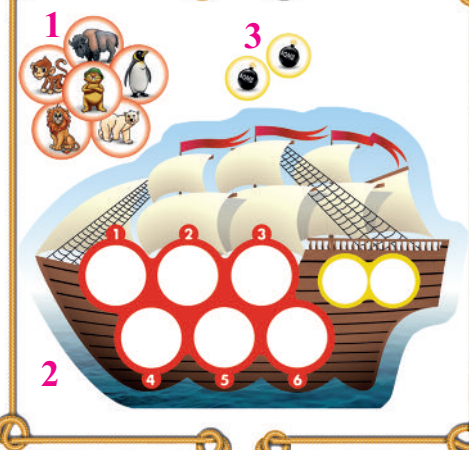
**2.3.** Игровое поле размером 53x46см.

С одной стороны поля изображена карта мира, разбитая на ячейки шестиугольной формы (гексы) для игры “Зоорегата”, с другой стороны – карта для полной опасностей и приключений парусной гонки.

**2.4.** Игровые элементы:

- жетоны животных(1) – 24 шт.;
- карточки кораблей(2) – 4 шт.;
- жетоны стрельбы(3) – 8 шт.

**2.5.** Кубик – 1 шт.



## III. Правила игры

### 3.1. Зоорегата

Игроки выступают в роли капитанов парусных кораблей, которым поручено задание особой важности:

*“Совершить кругосветное путешествие и*

## Правила

### I. Про гру

Настільна гра “Зоорегата” - це сімейна пізнавальна гра, що знайомить Гравців з географією і тваринним світом нашої планети в процесі захоплюючої парусної регати. Дітям буде цікавий не тільки процес гри, але й підготовка до неї, в ході якої потрібно зібрати мініатюри 4-х кораблів.

Друга гра - “Небезпечна гонка”. Вона підійде для найменших Гравців, що тільки знайомляться із настільними іграми.

**Кількість Гравців** - 2-4 чол.

**Тривалість партії** - 20-35 хв.

**Вік Гравців** - від 4 років.

### II. Що входить в ігровий набір?

**2.1.** Кораблі - 4 збірних моделі одного з видів кораблів, які показані на зображенні.

**2.2.** Правила гри російською та українською мовами (включують в себе інструкцію зі складання вітрильників).

**2.3.** Ігрове поле розміром 53x46см.

З одного боку поля зображена карта світу, розбита на клітинки шестикутної форми (гекси) для гри “Зоорегата”, з іншого боку - карта для повної небезпек і пригод вітрильної гонки.

**2.4.** Ігрові елементи:

- жетони тварин(1) - 24 шт.;
- картки кораблів(2) - 4 шт.;
- жетони стрільби(3) - 8 шт.

**2.5.** Кубик - 1 шт.

## III. Правила гри

### 3.1. Зоорегата

Гравці виступають в ролі капітанів вітрильних кораблів, яким доручено надзвичайно важливе завдання:

*“Здійснити кругосвітню подорож і зіб-*

собрать коллекцию животных - по одному с каждого континента. Всех животных необходимо привезти к себе в порт для открытия зоопарка”

Побеждает тот Игрок, кто первым приведет свой корабль с полной коллекцией животных в порт, из которого он отправился в кругосветное путешествие.

### 3.1.1. Подготовка к игре.

Первоначально на игровом поле раскладываются жетоны животных по месту обитания: обезьяна – в Южной Америке, пингвин – в Антарктиде, белый медведь – в Арктике, лев – в Африке, бизон – в Северной Америке, вомбат – в Австралии. Соответствующие гексы отмечены красной рамкой. Количество жетонов каждого животного, которые выкладываются на игровое поле, должно соответствовать количеству Игроков. Т.е. если играют 2-е Игроков, то на каждый континент выкладываются по два жетона животных, 3-е – по три жетона, 4 Игрока – тогда все четыре жетона животных выкладываются в свои гексы.

Далее Игроки определяют очередность хода и порты, из которых каждый из них будет начинать регату. Порты отмечены на карте темно-синей рамкой, якорем и названием: Бостон(1), Рио-де-Жанейро(2), Момбаса(3), Дарвин(4).

Очередность хода определяют броском кубика: тот Игрок, у которого выпало наибольшее число, выбирает порт и цвет флага первым и устанавливает в порт свой парусник, затем выбирает порт и цвет флага следующий по количеству выброшенных очков Игрок и так далее. Очередность хода такая же – сначала ходит Игрок, выбросивший больше всех очков, за ним – второй по количеству выброшенных очков Игрок и так далее.

### 3.1.2. Поднять паруса!

Игра разделена на раунды. В течение одного раунда все Игроки по очереди выполняют ходы своими кораблями. Количество раундов в игре не ограничено.

Дальность хода своего корабля Игрок определяет каждый раз перед началом хода броском кубика. Сколько очков выпало на кубике, столько гексов на карте нужно преодолеть. Плыть корабль

рати колекцію тварин - по одному з кожного континенту. Усіх тварин необхідно привезти до себе в порт для відкриття зоопарку”

Перемагає той Гравець, хто першим приведе свій корабель з повною колекцією тварин до порту, звідки він вирушив у навколосвітню подорож.

### 3.1.1. Підготовка до гри.

Спочатку на ігровому полі розкладаються жетони тварин за місцем проживання: мавпа - у Південній Америці, пінгвін - в Антарктиді, білий ведмідь - в Арктиці, лев - в Африці, бізон - у Північній Америці, вомбат - в Австралії. Відповідні гекси позначені червоною рамкою. Кількість жетонів кожної тварини, що викладаються на ігрове поле, має відповідати кількості Гравців. Тобто якщо грають 2-а Гравця, то на кожен континент викладаються по два жетони тварин, 3-и - по три жетони, 4 Гравця - тоді усі чотири жетони тварин викладаються у свої гекси.

Далі Гравці визначають черговість ходу і порти, з яких кожен з них буде починати регату. Порти позначені на карті темно-синьою рамкою, якорем і назвою: Бостон(1), Рио-де-Жанейро(2), Момбаса(3), Дарвін(4).

Черговість ходу визначають кидком кубика: той Гравець, у якого випало найбільше число, обирає порт і колір прапора першим і встановлює у порт свій вітрильник, потім обирає порт і колір прапора наступний за кількістю викинутих очок Гравець тощо. Черговість ходу така ж - спочатку ходить Гравець, який викинув більше всіх очок, за ним - другий за кількістю викинутих очок гравець і далі по колу.

### 3.1.2. Підняти вітрила!

Гра розділена на раунди. Протягом одного раунду усі Гравці по черзі виконують ходи своїми кораблями. Кількість раундів у грі не обмежена.

Дальність ходу свого корабля Гравець визначає кожен раз перед початком ходу кидком кубика. Скільки очок випало на кубіку, стільки гексів на карті потрібно подолати. Плисти корабель може в будь-якому напрямку на один з 6-ти

может в любом направлении на один из 6-ти соседних гексов (см. на рисунке). На каждое перемещение на соседний гекс расходуется 1 очко.

Корабль не может походить:

- на гекс, который занят другим кораблем;
- в рамках одного хода нельзя переместиться на гекс, с которого корабль только что приплыл;
- на ту часть карты, на которой нет очерченных гексов.

Игроки могут перемещать кораблики по игровому полю, используя гексы, в которых обитают животные, независимо от того, есть ли в них жетоны с животными или нет, и гексы портов, независимо от того, какому Игроку порт принадлежит.

Каждый Игрок обязан в свой ход переместить свой корабль на количество гексов, равное числу очков, выпавшему на кубике. Ходит меньше и останавливается, не использовав положенное количество очков, нельзя, даже если эта позиция более удобна капитану корабля. И если Игрок хочет приплыть в нужный ему гекс, он должен тщательно продумать свой маршрут.

На игровом поле также расположены особые морские гексы 2-х видов, которые имеют специальные правила передвижения: **течения** и **водовороты**.

### 3.1.2.1. Течения.

Океаны изобилуют течениями и опытный капитан корабля может использовать попутные для более быстрого плавания по морским просторам. Течения обозначены на карте стрелками (теплые течения – розовыми(1), холодные – синими(2)), которые указывают направление течения в этом гексе. Корабль, который при перемещении стал на гекс с течением, дополнительно перемещается на один гекс в направлении течения (куда указывает стрелка), при этом движение по течению не уменьшает количество очков передвижения. То есть, если Игрок выбросил 2 очка, то пойдя на гекс с течением, он сможет продвинуться на 3 гекса вместо 2-х. Пример такого хода показан на картинке.



соседних гексов (див. на малюнку). На каждое перемещение на соседній гекс витрачається 1 очко.

Корабель не може походити:

- на гекс, який зайнятий іншим кораблем;
- в межах одного ходу неможна пересунути на гекс, з якого корабель щойно приплив;
- на ту частину карти, де немає окреслених гексів.

Гравці можуть пересувати кораблики по ігровому полю, використовуючи гекси, у яких живуть тварини, незалежно від того, чи є в них жетони з тваринами чи ні, і гекси портів, незалежно від того, якому Гравцеві порт належить.

Кожен Гравець зобов'язаний у свій хід пересунути свій корабель на кількість гексів, яка дорівнює кількості очок, що випала на кубіку. Ходити менше і зупинятися, не використавши належну кількість очок, неможна,

навіть якщо ця позиція більш зручна капітану корабля. І якщо Гравець хоче приплисти у потрібний йому гекс, він повинен ретельно продумати свій маршрут. На ігровому полі також розташовані особливі морські гекси 2-х видів, які мають спеціальні правила пересування: течії і вири.

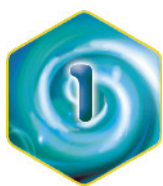
### 3.1.2.1. Течії.

Океани рясніють течіями, і досвідчений капітан корабля може використовувати їх для більш швидкого плавання по морських просторах. Течії позначені на карті стрілками (теплі течії – рожевими(1), холодні – синіми(2)), які вказують напрямком течії у цьому гексі. Корабель, який при переміщенні став на гекс із течією, додатково переміщується на один гекс в напрямку течії (куди вказує стрілка), при цьому рух течією не зменшує кількість очок пересування. Тобто, якщо Гравець викинув 2 очки, то похивши на гекс із течією, він зможе пересунути на 3 гекси замість 2-х. Приклад такого ходу зображений на картинці.

При попаданні на гекс із течією, Гравець

При попаданні на гекс з теченням, Ігрок зобов'язаний сместити корабель в указанному напрямленні на сусідній гекс.

А если возникнет ситуация, в которой, например, Ігрок №1 стал на гекс с течением, но на гексе, в который он должен переместиться, есть корабль Ігрока №2? Тогда Ігрок №2 (независимо от того, ходил он в этот раунд, или ещё нет) вне очереди должен переместить свой корабль на любой соседний свободный гекс по своему выбору (таким образом капитан второго корабля уклоняется от столкновения), при этом если Ігрок №2 ещё не ходил в текущем раунде, то в свою очередь он ходит как обычно. А Ігрок №1 продолжает свое движение по всем правилам, перемещая свой корабль в гекс, на который указывает стрелка.



### 3.1.2.2. Водовороты.

Чтобы быстро преодолеть большие расстояния в игре, отчаянный капитан может использовать водовороты. На карте гексы водоворотов (их всего 6) отмечены так, как показано на картинке.

Чтобы использовать водоворот, Ігрок в свой ход бросает кубик, проходит выпавшее количество гексов, и, в случае если он остановился на водовороте, бросает кубик еще раз. Число, выпавшее на кубике, укажет, в какой водоворот выбросило корабль, и Ігрок перемещает корабль на гекс с водоворотом под этим номером. Отсюда он начнет следующий свой ход.

Если на кубике выпал номер водоворота, в котором уже находится корабль другого Ігрока, то корабль Ігрока, который бросал кубик, “выныривает” рядом с водоворотом, в любом соседнем гексе (по выбору Ігрока). Если кубик покажет количество очков, равное номеру водоворота, в котором находится корабль Ігрока, бросавшего кубик - корабль такого Ігрока никуда не перемещается. В случае, если кораблик “вынырнул” не в том водовороте, в котором хотел Ігрок, можно не уходить с водоворота, и в следующий ход испытать удачу вновь.

### 3.1.2.3. Особые условия.

В игре может сложиться ситуация, при которой парусник не может использовать все положенные очки, например, если ему перекроет движение корабль другого Ігрока, и при этом нет возможности походить в другом направлении. Только в этом случае Ігроку разрешается остаться на гексе, из которого у него нет выхода и все его очки, которые он не использовал – теряются.

зобов'язаний пересунути корабель у вказаному напрямку на сусідній гекс.

А якщо виникне ситуація коли, наприклад, Гравець № 1 став на гекс із течією, але на гексі, у який він повинен переміститися, є корабель Гравця № 2? Тоді Гравець № 2 (незалежно від того, ходив він у цей раунд, чи ще ні) позачергово повинен пересунути свій корабель на будь-який сусідній вільний гекс за своїм вибором (таким чином капітан другого корабля ухиляється від зіткнення), при цьому якщо Гравець № 2 ще не ходив у поточному раунді, то в свою чергу він ходить як завжди. А Гравець № 1 продовжує рух за всіма правилами, пересуваючи свій корабель у гекс, на який вказує стрілка.



### 3.1.2.2. Вири.

Щоб швидко подолати великі відстані у грі, відчайдушний капітан може скористатися вирами. На карті гекси вирів (їх всього 6) позначені так, як показано на картинці.

Щоб використати вир, Гравець у свій хід кидає кубик, проходить кількість гексів, що випала, і, у випадку якщо він закінчив пересування на вирі, кидає кубик ще раз. Число, що випало на кубіку, визначить, у якій вир викинуло корабель, і Гравець переміщує корабель на гекс з виром під цим номером. Звідси він почне наступний свій хід.

Якщо на кубіку випав номер виру, в якому вже знаходиться корабель іншого Гравця, то корабель Гравця, який кидав кубик, “виринає” поруч із виром, у будь-якому сусідньому гексі (за вибором Гравця). Якщо кубик покаже кількість очок, рівну номеру виру, в якому знаходиться корабель Гравця, що кидав кубик – корабель такого Гравця нікуди не переміщується. У разі, якщо кораблик “виринув” не у тому вирі, у якому хотів Гравець, можна не йти з виру, і у наступний хід випробувати удачу знову.

### 3.1.2.3. Особливі умови.

У грі може скластися ситуація, при якій вітрильник не може використати всі належні очки, наприклад, якщо йому перекриє рух корабель іншого Гравця, і при цьому немає можливості походити в іншому напрямку. Тільки в цьому випадку Гравцеві дозволяється залишитися на гексі, з якого у нього немає виходу і всі його очки, що він не використав - втрачаються.

### 3.1.3. Погрузка животных.

Животных с континента можно брать на борт, только если корабль закончил ход на гексе, в котором лежит жетон животного. Если Игрок не останавливается на гексе с животным, а просто проходит его, то взять на борт животное нельзя. Погрузка животного на корабль происходит так - жетон животного с игрового поля перемещается в свободную каюту на карточке корабля. Каюты заполняются животными в порядке очередности, то есть сначала каюта с номером 1, потом с номером 2 и так далее. Игроку запрещается брать на борт корабля второе животное одного и того же вида, т.е. все животные на корабле должны быть разные.

### 3.1.4. Орудия к бою!

Каждый Игрок имеет в начале игры в запасе 2 ядра, орудия корабля заряжены и готовы к бою. О готовности к залпу свидетельствуют жетоны выстрелов, которые Игроки выкладывают в начале игры на карточки своих кораблей.

Для того чтобы выстрелить, Игрок должен завершить свой ход рядом с кораблем соперника, на любом соседнем гексе, т.е. в свой ход капитан сначала ходит, а потом - стреляет. Так же и с водоворотом – сначала корабль “выныривает” из водоворота, который указал кубик, а потом может выстрелить, если на соседнем гексе есть корабль другого Игрока. Если, после завершения хода кораблем, на соседних гексах от него оказался не один, а сразу несколько кораблей соперников, то для выстрела выбирается один из них, и сразу объявляют в кого выстрел будет произведен. Чтобы определить результаты стрельбы, Игрок бросает кубик, и очки на кубике указывают цель – номер каюты корабля соперника (т.е. если на кубике выпало 6 – это соответствует 6-й каюте корабля, по которому стреляли). Если каюта с выпавшим номером оказалась пуста - выстрел был неудачным. Если в каюте с выпавшим номером есть животное, то выстрел выбивает его из каюты, а волны и ветер возвращает это животное назад в место его природного обитания (капитан корабля, в который попали, возвращает жетон животного в любой свободный “красный” гекс на континенте этого животного).

Независимо от результата, выстрел считается использованным и жетон выстрела снимается с карточки корабля того Игрока, который стрелял. Когда на карточке не осталось больше жетонов выстрела - стрелять уже нельзя. Если Игрок хочет, он может израсходовать оба выстрела в один ход, два раза кинув кубик, а может стрелять по одному

### 3.1.3. Завантаження тварин.

Тварин з континенту можна брати на борт, тільки якщо корабель закінчив хід на гексі, у якому лежить жетон тварини. Якщо Гравець не зупиняється на гексі з твариною, а просто проходить його, то взяти на борт тварину не можна. Завантаження тварини на корабель відбувається так - жетон тварини з ігрового поля переміщується у вільну каюту на картці корабля. Каюти заповнюються тваринами в порядку черговості, тобто спочатку каюта з номером 1, потім з номером 2 тощо. Гравцю забороняється брати на борт корабля другу тварину одного і того ж виду, тобто усі тварини на кораблі повинні бути різні.

### 3.1.4. Гармати до бою!

Кожен Гравець має на початку гри у запасі 2 ядра, гармати корабля заряджені і готові до бою. Про готовність до залпу свідчать жетони пострілів, які Гравці викладають на початку гри на картки своїх кораблів.

Для того щоб вистрілити, Гравець повинен завершити свій хід поруч із кораблем суперника, на будь-якому сусідньому гексі, тобто в свій хід капітан спочатку ходить, а потім - стріляє. Так само і з виром - спочатку корабель “виринає” з виру, який вказав кубик, а потім може вистрілити, якщо на сусідньому гексі є корабель іншого Гравця. Якщо, після завершення ходу кораблем, на сусідніх гексах від нього виявився не один, а відразу кілька кораблів суперників, то для пострілу обирається один з них, і Гравець відразу оголошує, у кого буде зроблено постріл. Щоб визначити результати стрільби, Гравець кидає кубик, і очки на кубіку вказують ціль - номер каюты корабля суперника (тобто якщо на кубіку випало 6 - це відповідає 6-й каюті корабля, у якій стріляли). Якщо каюта з номером, що випав виявилася порожня - постріл був невдалим. Якщо ж у такій каюті є тварина, то постріл вибиває її з каюты, а хвилі і вітер повертають цю тварину назад, до місць її природного проживання (капітан корабля, у який влучили, повертає жетон тварини у будь-який вільний “червоний” гекс на континенті, де мешкає ця тварина).

Незалежно від результату, постріл вважається використаним і жетон пострілу знімається з картки корабля того Гравця, який стріляв. Коли на картці не залишилося більше жетонів пострілу - стріляти вже не можна. Якщо Гравець хоче, він може витратити обидва постріли в один хід, два рази кинувши кубик, а може стріляти по одному разу в різних ходах. Звичайно, успішний постріл

разу в різних ходах. Конечно, успешный выстрел существенно повышает шансы на победу, так как Игрок, по которому попали, будет вынужден вернуться за потерянным животным еще раз.

### 3.2. Опасная гонка.

Для победы в игре “Опасная гонка” Игрок должен первым преодолеть путь от форта на старте, до форта на финише.

#### 3.2.1. Подготовка к игре.

В начале игры кораблики Игроков располагаются на первом кружке, возле форта с надписью “START”. Очередность хода определяется по тем же правилам, что и в игре “Зоорегата”.

#### 3.2.2. Перемещения по карте.



В свою очередь каждый Игрок бросает кубик. Сколько очков выпало на кубике - на такое количество кружков вдоль линии должен переместиться кораблик Игрока на поле. Линии могут быть красного и жёлтого цветов. Красная сплошная линия - основной путь. Жёлтая сплошная линия - короткая, но более опасная дорога. Ходить можно только по направлению от старта к финишу. В обратном направлении ходить нельзя, кроме случаев, специально оговоренных в Правилах.

Корабли других Игроков, которые стоят на пути, не являются препятствием.

На одном кружке может стоять несколько кораблей.

#### 3.2.3. Особые кружки.

Кроме обычных кружков (белого цвета), на карте есть и цветные кружки. При остановке на таком кружке Игрок встречается с дополнительными трудностями, или получает дополнительные преимущества:

- кружок оранжевого цвета с изображением акулы рядом - атака акулы, Игрок должен передвинуть кораблик на один кружок назад; 
- кружок красного цвета с изображением осьминога рядом - атака осьминога, который хватается корабль своими щупальцами, и отбрасывает назад, на кружок, к которому ведёт красная пунктирная линия; 
- кружки серого, фиолетового, или жёлтого цветов - корабль атаковали вражеские стрелки, берегов

істотно підвищує шанси на перемогу, так як Гравець, у корабель якого влучили, буде змушений повернутися за втраченим тваринам ще раз.

### 3.2. Небезпечна гонка.

Для перемоги у грі “Небезпечна гонка” Гравець повинен першим подолати шлях від форту на старті, до форту на фініші.

#### 3.2.1. Підготовка до гри.

На початку гри кораблики Гравців розташовуються на першому кружку, біля форту з написом “START”. Черговість ходу визначається за тими ж правилами, що і у грі “Зоорегата”.

#### 3.2.2. Переміщення по карті.

У свою чергу кожен Гравець кидає кубик. Скільки очок випало на кубіку - на таку кількість кружків вздовж лінії повинен переміститися кораблик Гравця на полі. Лінії можуть бути червоного і жовтого кольорів. Червона суцільна лінія - основний шлях. Жовта суцільна лінія - коротка, але більш небезпечна дорога. Ходити можна тільки по напрямку від старту до фінішу. У зворотному напрямку ходити не можна, крім випадків, спеціально обумовлених у Правилах.

Кораблі інших Гравців, які стоять на шляху, не є перешкодою.

На одному кружку може стояти кілька кораблів.

#### 3.2.3. Особливі кружки.

Крім звичайних кружків (білого кольору), на карті є і кольорові кружки. При зупинці на такому кружку Гравець зустрічається із додатковими труднощами, або отримує додаткові переваги:

- кружок помаранчевого кольору із зображенням акули поруч - атака акули, Гравець повинен пересунути кораблик на один кружок назад; 
- кружок червоного кольору із зображенням осьминога поруч - атака осьминога, який хапає корабель своїми щупальцями, і відкидає назад, на кружок, до якого веде червона пунктирна лінія; 
- кружки сірого, фіолетового, або жовтого кольорів - корабель атакували ворожі стрільці, берегові батареї, або кораблі супротивника. Необхідно переміститися

вые батареи, или корабли противника. Необходимо переместиться назад на столько кружков, сколько выстрелов попало в корабль (выстрелы показаны звёздочками на пунктирной линии от стреляющих к кружку);

- голубой кружок с изображением рифа - корабль налетел на подводную скалу, для ремонта нужно пропустить один ход;
- кружок зелёного цвета рядом с фортом - корабль получил помощь от форта, Игрок имеет право ходить ещё раз в этот же ход. Расстояние для перемещения определяется повторным броском кубика.



назад на стільки кружків, скільки пострілів влучило у корабель (постріли позначені зірочками на пунктирній лінії від стріляючих до кружка);

- блакитний кружок із зображенням рифу - корабель налетів на підводну скелю, для ремонту потрібно пропустити один хід;
- кружок зеленого кольору поряд з фортом - корабель отримав допомогу від форту, Гравець має право ходити ще раз у цей же хід. Відстань для пересування визначається повторним кидком кубика.



#### IV. Сборка корабликов

4.1. В коробке Вы видите бумагу с клейкой основой, на которой нанесены цифры от 1 до 6. Отделите два квадратика с одинаковыми цифрами, и приклейте их в квадратные углубления подставки кораблика, как показано на рисунке. Более простой вариант - приклейте номера по бокам подставки, как на рисунке на стр. 1

4.2. Присоедините кораблик к подставке. Для этого вставьте штырьки на днище кораблика в отверстия подставки, и прижмите кораблик к подставке так, чтобы его днище касалось подставки. Если штырьки на кораблике входят в отверстия подставки с большим усилием – не давите на мачты кораблика, Вы можете их сломать. Вместо этого возьмите пинцет, и боковой стороной его ножек надавите на палубу кораблика (на рисунке).

4.3. Установите паруса на мачты кораблика.

**Осторожно!** Мачты и реи достаточно тонкие (всего 1,5 мм), поэтому слишком большое усилие при креплении парусов может привести к их поломке.

4.3.1. Первыми устанавливаются **прямые паруса** (это па-

#### IV. Складання корабликів

4.1. У коробці Ви бачите папір з клейкою основою, на якій нанесені цифри від 1 до 6. Відокремте два квадратика з однаковими цифрами, і приклейте їх у квадратні поглиблення підставки кораблика, як показано на малюнку. Більш простий варіант - приклеїти номери по боках підставки, як на малюнку на стор. 1

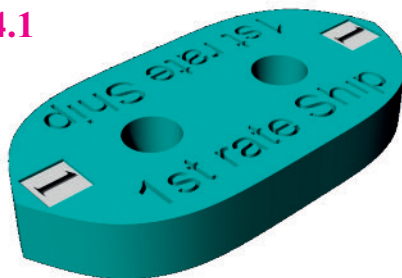
4.2. Приєднайте кораблик до підставки. Для цього вставте штирці на днищі кораблика в отвори підставки, і притисніть кораблик до підставки так, щоб його днище торкалося підставки. Якщо штирці на кораблику входять в отвори підставки з великим зусиллям - не тисніть на щогли кораблика, Ви можете їх зламати. Замість цього візьміть пінцет, і бічною стороною його ніжок натисніть на палубу кораблика (на малюнку).

4.3. Встановлюйте вітрила на щогли кораблика.

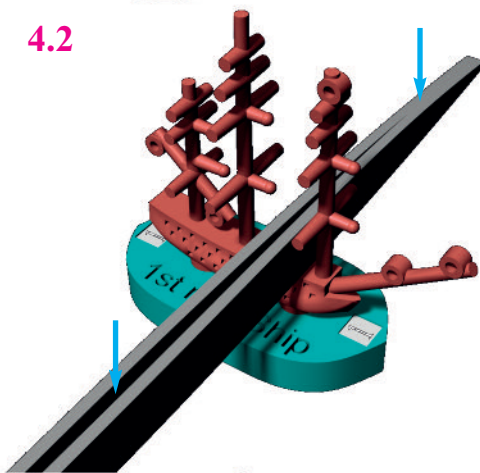
**Обережно!** Щогли і реї досить тонкі (всього 1,5 мм), тому занадто велике зусилля при кріпленні вітрил може призвести до їх поломки.

4.3.1. Першими встановлюються **прямі вітрила** (це вітрила, що встановлюються поперек корпусу). Встановлювати їх краще

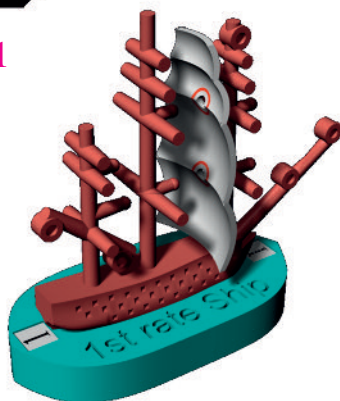
4.1



4.2



4.3.1



руса, которые устанавливаются поперёк корпуса). Устанавливать их лучше от кормы к носу кораблика.

Для установки прямого паруса аккуратно поместите его перед мачтой, на которую он должен крепиться.

Проверьте, чтобы отверстия на парусе (на рисунке выделены красным цветом) совпадали со штырьками на мачте. Если они не совпадают – значит, парус должен устанавливаться на другую мачту.

С противоположной стороны мачты подведите упор (например – обычную пластиковую линейку). Нажмите на парус – штырёк войдёт в отверстие, и парус будет прикреплен к мачте.

Как правило, штырьки входят в отверстия с применением небольшого усилия. Если же штырёк не входит в отверстие – необходимо такое отверстие немного расширить. Для этого введите острый конец ножа в отверстие паруса, и поверните его вокруг своей оси (на рисунке) – нож снимет часть пластика, и диаметр отверстия увеличится.

4.3.2. Теперь устанавливаются **косые паруса** (это паруса, расположенные вдоль корпуса). Для установки косых парусов введите имеющиеся на них штырьки в отверстия на мачтах и реях корпуса. Затем прижмите парус к рее – он будет зафиксирован в отверстиях. Если парус зафиксирован недостаточно надёжно – слегка прижмите его пассатижами.

Для лучшей фиксации присоединять косые паруса к корпусу можно с использованием клея (не входит в комплект).

4.4. Установите флаг нужного цвета сверху на самую высокую мачту кораблика.

*Сборка завершена,  
желаем приятной игры.*

*С уважением,  
команда VombatGame*

від корми до носу кораблика.

Для встановлення прямого вітрила акуратно помістіть його перед щоглою, на яку він має кріпитися.

Перевірте, щоб отвори на вітрилі (на малюнку виділені червоним кольором) збігалися з штирями на щоглі. Якщо вони не збігаються – вітрило повинно встановлюватися на іншу щоглу.

З протилежного боку щогли підведіть упор (наприклад - звичайну пластикову лінійку). Натисніть на вітрило - штир увійде в отвір, і вітрило буде прикріплене до щогли.

Як правило, штирі входять в отвори з докладанням невеликого зусилля. Якщо ж штир не входить в отвір - необхідно такий отвір трохи розширити. Для цього введіть гострий кінець ножа в отвір вітрила, і поверніть його навколо своєї осі (на малюнку) - ніж зніме частину пластика, і діаметр отвору збільшиться.

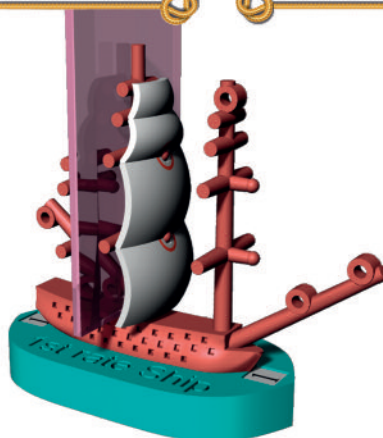
4.3.2. Тепер встановлюються **косі вітрила** (це вітрила, розташовані вздовж корпусу). Для встановлення косих вітрил введіть наявні на них штирі в отвори на щоглах і реях корпусу. Потім притисніть вітрило до реї - воно буде зафіксоване в отворі. Якщо вітрило зафіксоване недостатньо надійно – трохи притисніть його пассатижами.

Для кращої фіксації приєднувати косі вітрила до корпусу можна з використанням клею (не входить у комплект).

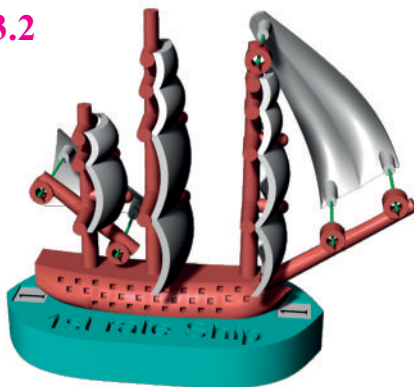
4.4. Встановіть прапор потрібного кольору зверху на найвищу щоглу кораблика.

*Складання кораблика завершено,  
бажаємо приємної гри.*

*З повагою,  
команда VombatGame*



4.3.2



4.4

