

Брайан Гомес

ВИКРУТАЙС



IGAMES

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



Брайан Гомес

ВИКРУТАЙС



От 2-х до 4-х игроков в возрасте 6 и старше, продолжительность игры: 30 минут

КОМПОНЕНТЫ



4 пластмассовых пингвина



5 картонных коробок (комнаты)



16 деревянных рыбок (12 цветных рыбок и 4 белых рыбки)



45 Рыбных карт (1, 2 или 3 победных очка на каждой)



4 карты-памятки цвета игрока



4 пропуска для пингинов

СЮЖЕТ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде один из участников играет роль Дежурного, а остальные – роли Учеников. Цель Дежурного – ловить Учеников, а цель Учеников – избегать Дежурного и проходить через дверные проёмы, собирая расположенных над ними рыбок. За достижение этих целей игроки получают победные очки. Как только Дежурный поймал всех Учеников или кто-то из Учеников собрал 3 рыбки, раунд завершается. Когда каждый игрок побывал один раз в роли Дежурного, игра заканчивается. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ - ЧИСТИМ ЛЁД!

1.

Соберите игровое поле из 5 коробок, совмещая точки одного цвета, изображённые под дверными проёмами.

2.

Скрепите поле, поместив белых рыбок в 4 специально обозначенные области на краях коробок.

3.

Каждый игрок берёт себе пингвина, карту-памятку, пропуск и 3 рыбок одного цвета. Карту-памятку и пропуск положите на стол перед собой. Все неиспользуемые компоненты отложите в сторону.

4.

Перемешайте все Рыбные карты, сформируйте из них колоду и поместите её лицом вниз рядом с игровым полем.



5.

Самый дисциплинированный игрок первым становится Дежурным.

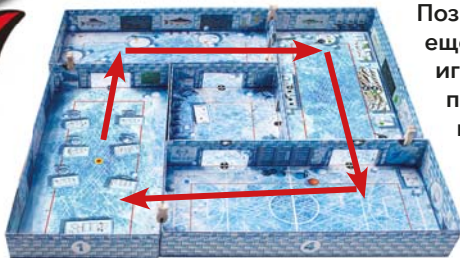


ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ




Все на лёд!

Хотите заложить пингвиний супер-вираж?
Тренировка - наше всё!




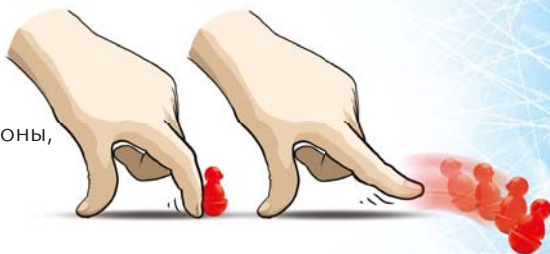
Позвольте каждому игроку, ещё не знакомому с этой игрой, потренироваться перед началом первой партии, сделав 4-5 пробных щелчков. Ниже можно найти несколько советов для тех, кто хочет показать настоящий айс-класс.


Пингвины выкрутасы: варианты движений

1.  Чтобы передвинуть пингвина по прямой, поставьте палец вплотную к нему и толкните пингвина, целясь в нижнюю часть его корпуса ровно посередине.



2.  Если вам нужно, чтобы ваш пингвин закладывал сумасшедшие виражи и огибал углы, щёлкните по нему с той стороны, в которую он должен повернуть.

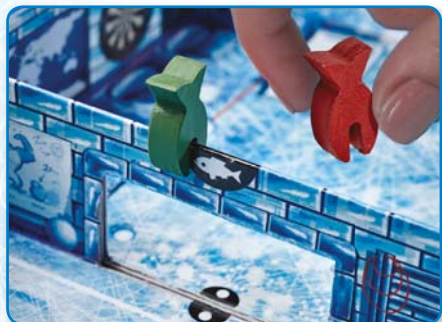


3.  Хотите верить, хотите нет, но на самом деле пингвины умеют летать (только тсссс, это секрет)! Щёлкните пингвина по макушке - он сможет даже перемахнуть через стену, и это - по правилам! Все крутые пингвины так делают!



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд играется следующим образом:



1. Каждый Ученик прикрепляет по одной своей рыбке над каждым дверным проёмом (они отмечены соответствующим значком).

2. Дежурный оставляет своих рыбок перед собой, а своего пингвина ставит на кухню – в любое место в пределах красной линии.

Первым делает ход игрок слева от Дежурного, далее ход будет передаваться по часовой стрелке. Первый игрок помещает своего пингвина в красный круг в учебном классе, а затем щёлкает по нему один раз, чтобы переместить в нужном направлении. Затем следующий по часовой стрелке игрок делает то же самое, и так далее. Дежурный начинает свой ход на кухне.

Начиная с первого хода Дежурного, один ход игрока – это один щелчок по пингвину! Щёлкать можно только по своему пингвину (хотя он, в свою очередь, может задеть другого).

Если кому-то из игроков в свой первый ход не удалось переместить пингвина, он щёлкает по нему до тех пор, пока пингвин не покинет красный круг – освободи место товарищу!

Это правило касается только начала раунда.

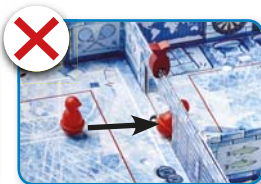


Во время хода игрока может случиться всякое, если пингины проказничают - с ними не соскучишься!

Что может произойти:

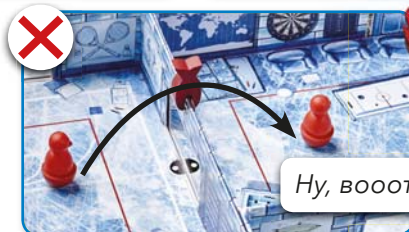
- Ученик проскользнул через дверной проём, над которым есть рыбка его цвета. *Отлично сработано!* Он забирает себе эту рыбку, а потом вытягивает из колоды Рыбную карту, смотрит на неё и кладёт перед собой лицом вниз. Рыбная карта приносит указанное на ней число победных очков. За один ход вы можете пройти через несколько дверных проёмов и собрать сразу несколько рыбок и Рыбных карт - повезло, рыбный день!

Но учтите, нужно целиком пройти через проём: если пингвин застрял в двери (даже если совсем малюсенькая часть пингвина осталась в дверном проёме) - не видеть ему рыбки на этот раз!



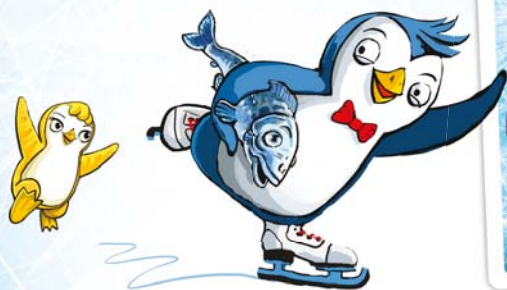
Если пингвин перепрыгнул через дверной проём, он не получает рыбку!

- Дежурный в свой ход задел одного или нескольких Учеников - поймал! - он забирает у них пропуска.
- Ученик в свой ход задел Дежурного - попался! - он отдаёт Дежурному свой пропуск.



БЕЗ ПРОПУСКА! Если у Ученика забрали пропуск, он не выбывает из раунда, а продолжает собирать рыбу.





Коньки

Если у вас есть две Рыбные карты со значением “1”, вы можете перевернуть их лицом вверх перед собой и сделать дополнительный ход (конечно, следуя правилам!). Эти карты остаются лежать перед вами в открытую, показывая, что они уже использованы для дополнительного хода. Они по-прежнему считаются вашими картами и принесут вам победные очки в конце игры. Если у вас достаточно карт со значением “1”, вы можете сделать несколько дополнительных ходов подряд! Этой возможностью может воспользоваться как Дежурный, так и Ученики.

Раунд заканчивается, когда:

1. Один из Учеников собрал все 3 рыбки своего цвета - *ням-ням!*
ИЛИ
2. Дежурный поймал всех Учеников (собрал все пропуска).

По окончании раунда:

- Начиная с Дежурного игроки берут из колоды по одной Рыбной карте за каждый имеющийся у них пропуск. Дежурный всегда получает одну карту за свой собственный пропуск и по одной карте за каждый пропуск, отобранный у другого игрока. Ученик получает Рыбную карту только в том случае, если его не поймали.
- Игроки забирают себе свои пропуска и по три рыбки своего цвета.
- Игрок слева от Дежурного предыдущего раунда становится новым Дежурным.
- Начните новый раунд (Ученики помещают рыбок над дверями, Дежурный ставит своего пингвина на кухню и так далее).

В игре для двоих всё несколько иначе: смотрите страницу 23.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда каждый игрок по одному разу побыл Дежурным (в игре столько же раундов, сколько игроков). Посчитайте победные очки на полученных вами Рыбных картах. Игрок с наибольшим числом победных очков побеждает.

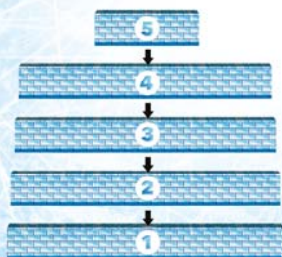
В случае ничьей между двумя или несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше Рыбных карт. Если и число карт у игроков равное – они делят победу!

Изменения, касающиеся игры для двоих, вы найдёте на странице 23.



Хочу ещё!

Чтобы сложить компоненты игры, поместите коробки одну в другую в следующем порядке:



ОСОБЫЕ СЛУЧАИ: ЧТО-ТО ПОШЛО НЕ ПО ПЛАНУ!

Прижался к стене

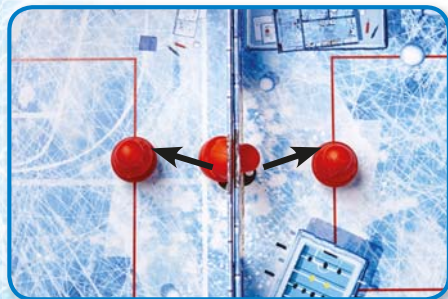
Если ваш пингвин находится слишком близко к стене, прежде чем щёлкать по нему, поместите его на ближайшую к нему свободную точку красной линии.



Если поверх красной линии что-то нарисовано, подразумевается, что под рисунком продолжается красная линия.

Застрял в двери!

Вот лодырь, небось, прогуливал физкультуру и так растолстел, что теперь в двери не проходит! Посмотрите на пингвина сверху. Если с обеих сторон от дверного проёма вы видите часть пингвина, вы можете выбрать, в какой из двух комнат поставить его на красную линию. А если он виден только с одной стороны, передвиньте его на красную линию в комнате, со стороны которой его видно.





Если вы хотите получить рыбу, нельзя просто так взять и щёлкнуть по застрявшему пингвину. Переместите его на красную линию и сделайте ход. (Вы можете не перемещать его на линию, но тогда и рыбу с этого дверного проёма вы не получите.)

ПИНГВИН, ИЛИ ТУДА И ОБРАТНО!

Иногда бывает так, что ваш пингвин полностью прошёл через дверь, а потом вернулся и застрял в ней. В таком случае за первый проход он получает рыбку.

Пингвинья услуга

Если другой игрок в свой ход толкнул вашего пингвина так, что он прошёл через дверь с рыбкой вашего цвета или врезался в Дежурного, все эффекты этих происшествий к вам применяются (вы получаете рыбку или отдаёте свой пропуск соответственно). Ваш пингвин остаётся там, куда его переместили.



Вылетел из школы!

Если ваш пингвин вылетел за пределы игрового поля, поставьте его на то место, где он находился в начале текущего хода. На этом ваш ход заканчивается. Однако вы все-прежнему можете использовать две Рыбные карты с единичками, чтобы сделать дополнительный ход.

Если другой игрок в свой ход случайно вытолкнул вашего пингвина за границы поля, верните пингвина на его прежнее место (никакого штрафа вы за это не получаете).



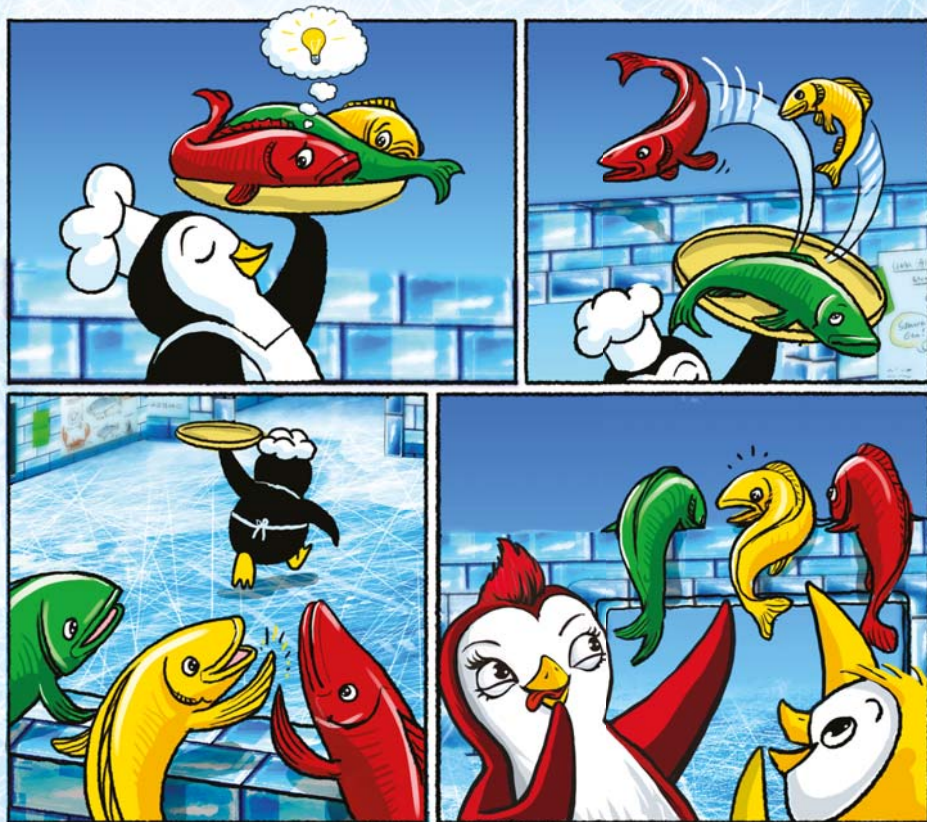
*Там снаружи
тааааааааааааааааа!*

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВОИХ

1. Чтобы завершить раунд, Дежурный должен дважды поймать Ученика. Когда Дежурный в первый раз ловит Ученика, он, как обычно, забирает его пропуск. На этом его ход заканчивается (и он не может сыграть две Рыбные карты со значением, чтобы сделать дополнительный ход). Ученик перемещается в учебный класс и сразу же делает свой ход из красного круга, как в начале игры. Раунд завершается либо когда Ученик собрал 3 рыбки, либо когда Дежурный поймал Ученика во второй раз. Дежурный, лова во второй раз Ученика, за это ничего не получает, а просто завершает раунд.
2. Игра завершается, когда каждый из игроков сыграл за Дежурного два раза (в игре всего 4 раунда, участники по очереди играют то за Дежурного, то за Ученика).

В остальном игра проходит по базовым правилам.





Автор гри: Брайан Гомес
Ілюстрації: Рейніс Петерсонс



29000, Україна
 м. Хмельницький, а/с 77
 Т.: +38 (067) 311 48 60
 office@igames.ua
 www.igames.ua



Brain Games Publishing SIA
 Bruņinieku 39, Rīga,
 LV-1001, Latvia
 T: (+371) 67334034
 info@Brain-Games.com
 www.Brain-Games.com



© 2016 Brain Games Publishing SIA