

Брайан Гомес

ВИКРУТАЙС



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



Брайан Гомес

ВИКРУТАЙС



Від 2-х до 4-х гравців, віком 6 і більше, тривалість гри: 30 хвилин

КОМПОНЕНТИ



4 пластмасові
пінгвіни



5 картонних коробок
(кімнати)



16 дерев'яних рибок
(12 кольорових рибок і 4
білі рибки)



45 рибних карток (1, 2 або 3
переможні очки на кожній)



4 картки-пам'ятки
для кожного гравця



4 перепустки
для пінгвінів

СЮЖЕТ



ОПИС ГРИ

У кожному раунді один із учасників отримує роль Чергового, а решта – ролі Учнів. Мета Чергового – ловити Учнів, а мета Учнів – його уникати й проходити крізь дверні отвори, збираючи розташованих над ними рибок. За досягнення цих цілей гравці отримують переможні очки. Щойно Черговий зловив усіх Учнів або хтось із Учнів зібрав 3 рибки, раунд завершується. Кількість раундів дорівнює кількості гравців. Коли кожен учасник гри побував один раз у ролі Чергового, гра закінчується. Перемагає гравець, який набрав найбільше переможних очок.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ – ЧИСТИМО ЛІД!

1.

Зберіть ігрове поле з 5 коробок, поєднуючи точки одного кольору, зображені під дверними отворами.

2.

Закріпіть поле, помістивши білих рибок у 4 спеціально позначені місця на краях коробок.

3.

Кожен гравець бере собі пінгвіна, картку-пам'ятку, перепустку і трьох рибок одного кольору. Картку-пам'ятку і перепустку кожен учасник гри кладе на стіл перед собою. Усі непотрібні складові відкладіть убік.

4.

Перемішайте усі Рибні картки, сформуйте з них колоду і покладіть її обличчям вниз поруч з ігровим полем.



5.

Найбільш дисциплінований гравець стає першим Черговим.

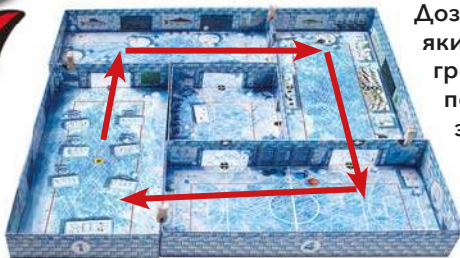


ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ГРОЮ



Усі
на лід!

Хочете зробити пінгвіначий супер-віраж?
Тренування – ключ до перемоги!



Дозвольте кожному гравцеві, який ще не знайомий із цією грою, потренуватися перед початком першої партії, зробивши 4-5 пробних клацань. Нижче ви можете знайти кілька порад для тих, хто хоче показати справжній клас.

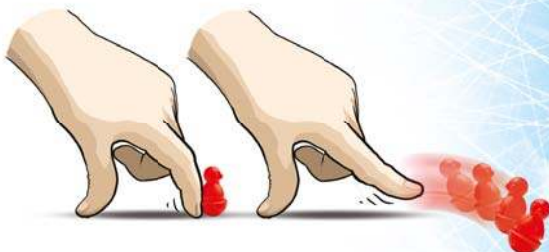
Пінгвіначі викрутаси: варіанти рухів



Щоб пересунути пінгвіна по прямій, поставте палець впритул до нього і штовхніть пінгвіна, цілячись в нижню частину його корпусу точно посередині.



Якщо вам потрібно, щоб ваш пінгвін робив божевільні віражі і огинав кути, клацніть по ньому з того боку, в який він має повернути.



3. Хочете вірте, хочете ні, але насправді пінгвіни вмюють літати (тільки тсссс, це секрет)! Клацніть пінгвіна по маківці – він зможе навіть перестрибнути через стіну, і це – за правилами! Усі круті пінгвіни так роблять!



ПОРЯДОК ГРИ

Кожен раунд проходить так:



1. Кожен Учень прикріплює по одній власній рибці над кожним дверним отвором, позначеним відповідним значком.
2. Черговий залишає своїх рибок перед собою, а свого пінгвіна ставить на кухню – у будь-яке місце в межах червоної лінії.

Першим ходить гравець зліва від Чергового. Далі хід буде передаватися за годинниковою стрілкою. Перший гравець ставить свого пінгвіна в червоне коло в навчальному класі, а потім клацає по ньому один раз, щоб перемістити в потрібному напрямку. Потім наступний за годинниковою стрілкою учасник гри робить те ж саме, і так далі. Черговий починає свій хід на кухні.

Починаючи з першого ходу Чергового, один хід гравця – це одне клацання по пінгвіну! Клацати можна тільки свого пінгвіна (хоча він під час руху може зачепити іншого).

Якщо хтось із гравців у свій перший хід не зміг перемістити пінгвіна, він клацає по ньому, доки пінгвін не вийде за межі червоного кола – звільни місце товаришеві!

Це правило стосується тільки початку раунду.

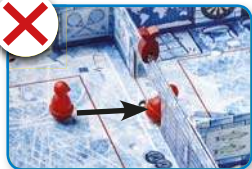


Під час ходу гравця може трапитися різне, якщо пінгвіни пусують – із ними не засумуєш!

Що може статися:

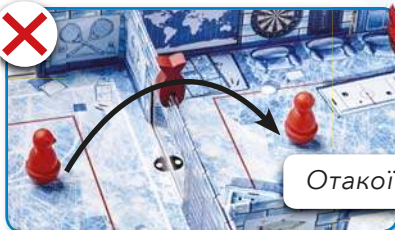
- Учень прослизнув крізь дверний отвір, над яким є рибка його кольору. **Відмінно!** Учень забирає собі рибку його кольору, витягує з колоди Рибну картку, дивиться на неї й кладе перед собою обличчям вниз. Рибна картка приносить вказану на ній кількість переможних очок. За один хід ви можете пройти крізь кілька дверних отворів і зібрати відразу кілька рибок і Рибних карток – пощастило, рибний день!

Але зважайте, потрібно повністю пройти крізь отвір: якщо пінгвін застряг у дверях (навіть якщо зовсім невеличка частина пінгвіна залишилася в дверному отворі) – не їсти йому рибки цього разу!



Якщо пінгвін перестрибнув над дверним отвором, він не отримує рибку!

- Черговий під час свого ходу зачепив одного або кількох Учнів – упіймав! – він забирає у них перепустки.
- Учень під час свого ходу зачепив Чергового – попався! – він віддає Черговому свою перепустку.



Отакої!



БЕЗ ПЕРЕПУСТКИ! Якщо в Учня забрали перепустку, він не вибуває з раунду, а продовжує збирати рибу.





Ковзани

Якщо у вас є дві Рибні картки зі значенням "1", ви можете перевернути їх горілиць перед собою і зробити додатковий хід (звичайно, дотримуючись правил!). Ці картки залишаються лежати перед вами відкритими, показуючи, що вони вже використані для додаткового ходу. Вони вважаються вашими картками і принесуть вам переможні очки в кінці гри. Якщо у вас достатньо карток зі значенням "1", ви можете зробити кілька додаткових ходів поспіль! Цією можливістю може скористатися як Черговий, так і Учні.

Раунд закінчується, коли:

1. Один із Учнів зібрав усі 3 рибки свого кольору – *ням-ням!*
АБО
2. Черговий зловив усіх Учнів (зібрав усі перепустки).

У кінці раунду:

- Починаючи з Чергового гравці беруть із колоди по одній Рибній картці за кожну наявну в них перепустку. Черговий завжди отримує одну картку за власну перепустку і по одній картці за кожну перепустку, відібрану в іншого гравця. Учень отримує Рибну картку тільки якщо його не зловили.
- Гравці забирають собі власні перепустки і по три рибки свого кольору.
- Гравець зліва від Чергового попереднього раунду стає новим Черговим.
- Почніть новий раунд (Учні розміщують рибок над дверима, Черговий ставить свого пінгвіна на кухню і так далі).

Правила гри для двох гравців дивіться на сторінці 13.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли кожен учасник гри по одному разу побув Черговим (у грі стільки ж раундів, скільки гравців). Порахуйте переможні очки на отриманих вами Рибних картках. Гравець із найбільшою кількістю переможних очок перемагає.

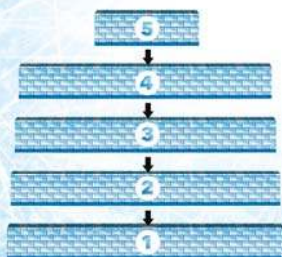
У випадку нічиєї між двома або кількома гравцями перемагає той із них, у кого більше Рибних карток. Якщо і кількість карток у гравців однакова – вони ділять перемогу!

Зміни, що стосуються гри для двох, зазначено на сторінці 13.



Хочу ще!

Щоб скласти компоненти гри, помістіть коробки одну в іншу в наступному порядку:



ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ: ЩОСЬ ПІШЛО НЕ ТАК!

Притиснувся до стіни

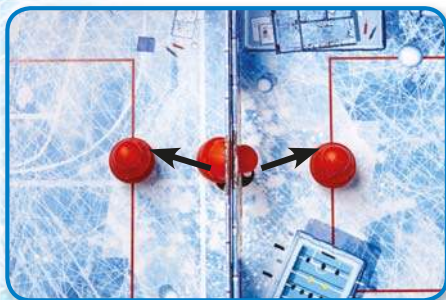
Якщо ваш пінгвін перебуває дуже близько до стіни, перш ніж клацати по ньому, поставте його на найближчу до нього вільну точку червоної лінії.



Якщо поверх червоної лінії щось намальовано, вважається, що під малюнком триває червона лінія.

Застряг у дверях!

Цей ледар, напевне, прогулював фізкультуру і так розтовстів, що тепер у двері не проходить! Подивіться на пінгвіна згори. Якщо з обох боків від дверного отвору ви бачите частину пінгвіна, то ви можете обрати, у яку з двох кімнат поставити його на червону лінію. А якщо його видно тільки з одного боку, пересуньте його на червону лінію в кімнату, з боку якої його видно.





Якщо ви хочете отримати рибу, не можна просто так клацнути по застряглому пінгвіну. Поставте його на червону лінію і зробіть хід. (Ви можете не ставити його на лінію, у такому випадку рибу з цього дверного отвору ви не отримаєте.)

ПІНГВІН, АБО ТУДИ Й НАЗАД!

Іноді буває так, що ваш пінгвін повністю пройшов крізь двері, а потім повернувся і застряг у них. У такому випадку за перший прохід він отримує рибку.

Пінгвіняча послуга

Якщо інший гравець під час свого ходу штовхнув вашого пінгвіна так, що він пройшов крізь двері з рибкою вашого кольору або врізався в Чергового, спрацьовують усі ефекти цих подій (ви отримуєте рибку або віддаєте свою перепустку відповідно). Ваш пінгвін залишається там, куди його перемістили.



Вилетів зі школи!

Якщо ваш пінгвін вилетів за межі ігрового поля, поставте його на те місце, де він перебував на початку поточного ходу. На цьому ваш хід закінчується. Однак ви, як і раніше, можете використовувати дві Рибні картки з одиницями, щоб зробити додатковий хід.

Якщо інший гравець під час свого ходу випадково виштовхнув вашого пінгвіна за межі поля, поверніть пінгвіна на його колишнє місце (ніякого штрафу ви за це не отримуєте).



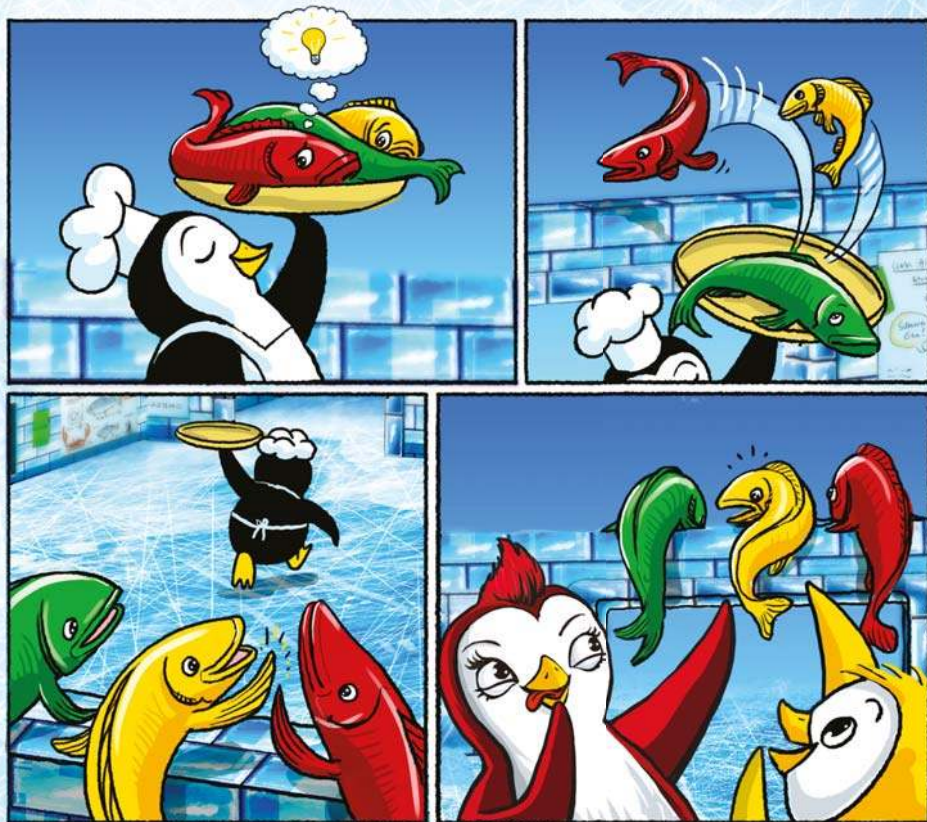
*Там ззовні
ооотааакеее!*

ПРАВИЛА ГРИ ДЛЯ ДВОХ

1. Щоб завершити раунд, Черговий повинен двічі зловити Учню. Коли Черговий вперше ловить Учню, він забирає його перепустку. На цьому хід Чергового закінчується (і він не може зіграти дві Рибні картки зі значенням "1", щоб зробити додатковий хід). Учень потрапляє у навчальний клас і одразу робить хід із червоного кола, як на початку гри. Раунд завершується або коли Учень зібрав 3 рибки, або коли Черговий зловив Учню вдруге. Черговий, ловлячи вдруге Учню, за це нічого не отримує, а просто завершує раунд.
2. Гра завершується, коли кожен із гравців зіграв за Чергового двічі (у грі всього чотири раунди, учасники по черзі грають за Чергового і за Учню).

Щодо іншого, то гра відбувається за базовими правилами.





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