

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.

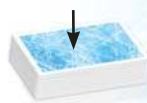
Скрепите поле, поместив белых рыбок в 4 специально обозначенные области на краях коробок.

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.

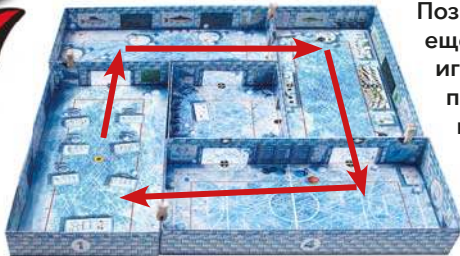


# ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ




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

Все на лёд!



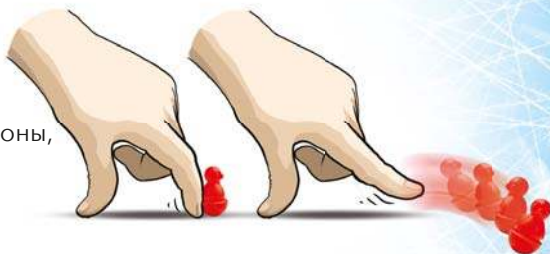
Позвольте каждому игроку, ещё не знакомому с этой игрой, потренироваться перед началом первой партии, сделав 4-5 пробных щелчков. Ниже можно найти несколько советов для тех, кто хочет показать настоящий айс-класс.


## 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 пингины умеют летать (только тсссс, это секрет)! Щёлкните пингвина по макушке - он сможет даже перемахнуть через стену, и это - по правилам! Все крутые пингины 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.**

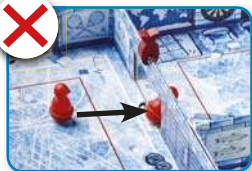


## Во время хода игрока может случиться всякое, если пингины проказничают - с ними не соскучишься!

### Что может произойти:

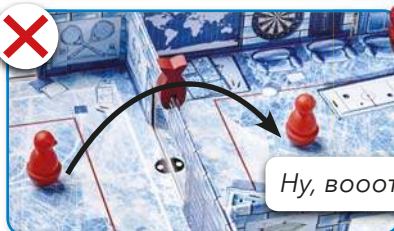
- Ученик проскользнул через дверной проём, над которым есть рыбка его цвета. *Отлично сработано!* Он забирает себе эту рыбку, а потом вытягивает из колоды Рыбную карту, смотрит на неё и кладёт перед собой лицом вниз. Рыбная карта приносит указанное на ней число победных очков. За один ход вы можете пройти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



Ну, вооот!



**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.

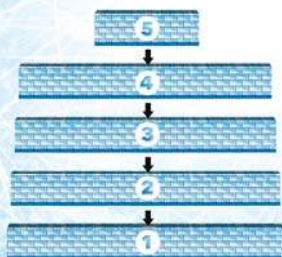
В случае ничьей между двумя или несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше Рыбных карт. Если и число карт у игроков равное – они делят победу!

*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

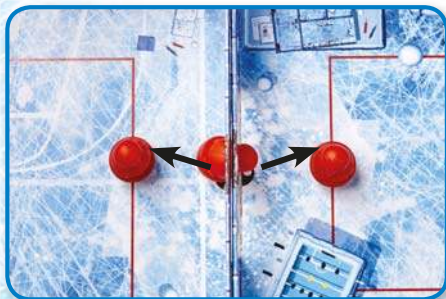
Если ваш пингвин находится слишком близко к стене, прежде чем щёлкать по нему, поместите его на ближайшую к нему свободную точку красной линии.



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!**

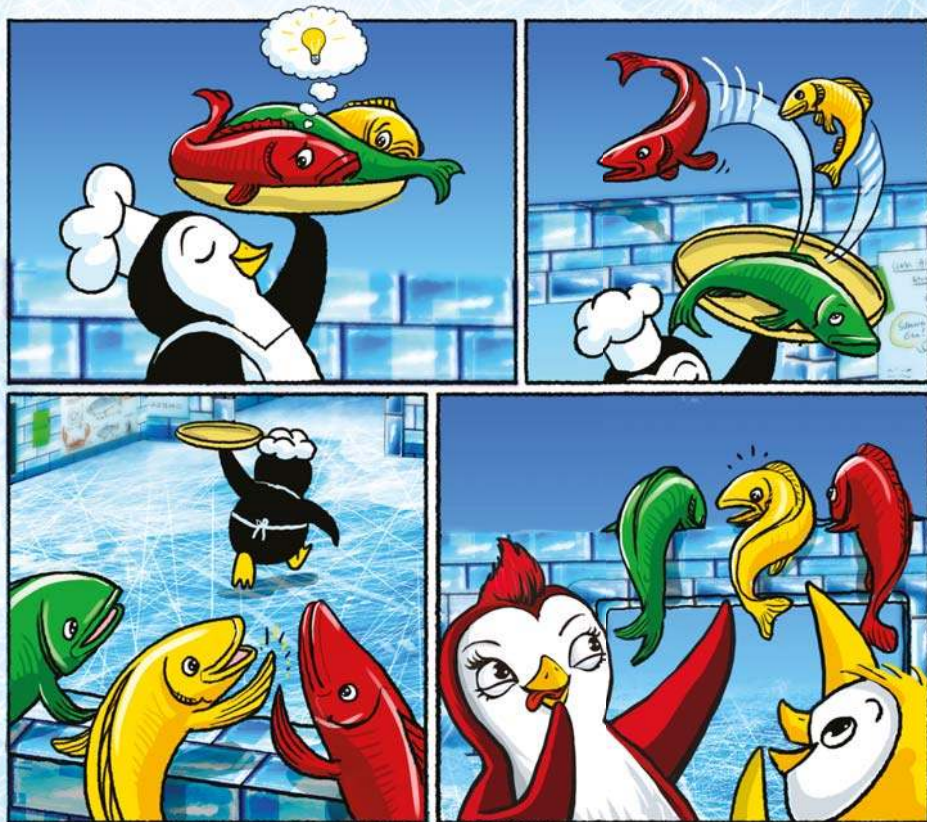
Иногда бывает так, что ваш пингвин полностью прошёл через дверь, а потом вернулся и застрял в ней. В таком случае за первый проход он получает рыбку.

### **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.







**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