

ХИТРЫЙ ХОД



8+



1-4



30 мин

СОСТАВ ИГРЫ



Блокнот для игры

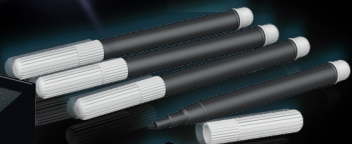


6 кубиков



4 маркера

Умная игра на кубиках. Автор: Вольфганг Варш
Для 1-4 игроков от 8 лет



ОБ ИГРЕ

В игре «Хитрый ход!» вам предстоит обдуманно выбирать кубики и отмечать их в соответствующих цветных областях своего блокнота, выстраивая хитроумные комбинации, чтобы получить как можно больше очков! Важны не только выбранные вами кубики, но и все остальные, ведь любой кубик с меньшим значением может выгодно использовать соперник! В конце игры побеждает тот, у кого больше всех очков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите самого умного игрока. Он берет кубики и начинает игру. Каждый игрок получает маркер и лист блокнота.

Ячейки
для кубиков

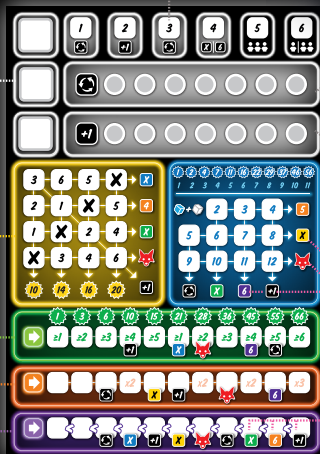
Жёлтая
область

Зелёная
область

Оранжевая
область

Фиолетовая
область

Шкала раундов



Переброс

Дополнительные
кубики
Синяя
область

Бонус



ХОД ИГРЫ

Игра продолжается 4 (4 игрока), 5 (3 игрока) или 6 (1-2 игрока) раундов.



Действия или бонусы, которые вы получаете в начале каждого раунда.

В начале первых четырёх раундов каждый игрок получает один бонус, указанный на шкале раундов в блокноте (в 4-м раунде выберите 1 из 2 вариантов).

АКТИВНЫЙ ИГРОК



Игрок, перед которым лежат кубики, считается активным игроком. Активный игрок берёт 6 кубиков и бросает их, затем выбирает из них 1 и кладёт его в одну из 3 ячеек (левый верхний угол блокнота) выпавшей гранью вверх.

Используя значение и цвет выбранного кубика, игрок отмечает клетку в соответствующей цветной области блокнота. Белый кубик – джокер, он считается кубиком любого цвета.



Затем активный игрок кладёт все оставшиеся кубики с меньшим значением, чем выбранный, на серебряную тарелку, изображённую на коробке. Если игрок выбрал кубик с наименьшим значением, не кладите кубики на тарелку. Кубики в тарелке недоступны активному игроку (кроме действия «Дополнительный кубик»).



Активный игрок бросает оставшиеся кубики и снова выбирает 1 кубик, кладёт его в свободную ячейку и записывает его значение в соответствующей цветной области в блокноте. Кубики с меньшим значением снова положите на тарелку.

Активный игрок в третий раз бросает оставшиеся кубики и повторяет вышеописанные действия. После чего он кладёт ВСЕ оставшиеся кубики, не находящиеся на его блокноте, на тарелку.

Внимание: если при первом или втором броске игрок выбрал кубик с наибольшим значением, кубиков для повторного броска может не остаться. В этом случае активный игрок делает меньше 3 бросков. Старайтесь избегать таких ситуаций!

ПРИМЕР ХОДА АКТИВНОГО ИГРОКА

1. Полина — активный игрок, она бросает 6 кубиков.



2. Она выбирает фиолетовый кубик со значением 3 и кладёт его в пустую ячейку на своём блокноте. Затем Полина записывает значение кубика (3) в фиолетовой области блокнота.



3. Полина кладёт на тарелку все кубики со значением меньше 3.



4. Она бросает оставшиеся 4 кубика.



5. Полина выбирает белый кубик со значением 4 и кладёт его во 2-ю пустую ячейку в блокноте. Затем она решает записать его значение (4) в фиолетовой области блокнота.



6. Она кладёт на тарелку все кубики со значением меньше 4.



7. В третий раз Полина может бросить только 1 кубик — **оранжевый**. Выпадает 3. Она кладёт **оранжевый кубик** в последнюю ячейку и записывает значение (3) в **оранжевой области** блокнота.



ПАССИВНЫЕ ИГРОКИ

Только после того, как активный игрок положил 3-й кубик на свой блокнот, либо кубиков для повторного броска не осталось, в игру вступают остальные (пассивные) игроки.

Теперь все пассивные игроки могут использовать лежащие на тарелке кубики. Каждый игрок может выбрать 1 из них, чтобы вычеркнуть клетку на своём блокноте. Все пассивные игроки выбирают кубики одновременно, один кубик могут выбрать несколько игроков. Когда все пассивные игроки отметили выбранный кубик, игрок слева от активного берёт все 6 кубиков и становится активным, выполняя все указанные выше действия.

Раунд завершается после того, как каждый игрок выступил в роли активного.

БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Блокнот поделён на 5 разноцветных областей. За каждый кубик вычеркните 1 клетку или запишите 1 значение.

В **зелёной**, **оранжевой** и **фиолетовой** областях слева есть символ стрелки: записывайте или вычёркивайте значения в порядке слева направо, не пропуская клеток.

В **жёлтой** и **синей** областях стрелок нет: можете вычёркивать подходящие значения в любом порядке.



БЕЛЫЙ КУБИК

Белый кубик считается джокером. Он может заменить **жёлтый**, **зелёный**, **оранжевый** или **фиолетовый** кубик, либо в сумме с **синим кубиком** дать значение для **синей области**.

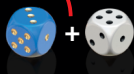
ЖЁЛТЫЙ КУБИК

Отмечайте **жёлтые кубики** в этой области, вычеркнув значение кубика. Каждое значение в области продублировано, но за один кубик можно вычеркнуть только 1 значение. Вычёркивайте клетки в любом порядке. Если все клетки в колонке вычеркнуты, обведите значок под колонкой — в конце игры вы получите указанное количество очков. Бонусы за вычеркнутый ряд см. на с. 6.



СИНИЙ КУБИК

Как и в **жёлтой области**, можете вычёркивать клетки в любом порядке. Выбрав **синий кубик**, добавьте к нему текущее значение белого кубика (неважно, где находится белый кубик, даже если он на тарелке или уже в блокноте игрока). Поступайте аналогично, если выбрали белый кубик, чтобы использовать его в **синей области**: сложите текущие значения белого и **синего кубиков**. При этом вновь неважно, где находится второй кубик, и кто выбирает — активный или пассивный игрок. Вы не можете выбрать значение только одного из этих кубиков. Если активный игрок сперва выбрал **синий кубик**, а затем в тот же ход — белый, он может вычеркнуть 2 **синих клетки** за один свой ход.



В конце игры подсчитайте, сколько клеток в **синей области** вы вычеркнули. На шкале над областью указано, сколько очков вы получите за неё.



ЗЕЛЁНЫЙ КУБИК

Используйте **зелёный кубик**, чтобы вычеркнуть клетку в **зелёной области**. Начните с крайней левой клетки и двигайтесь направо без пропусков. Чтобы вычеркнуть клетку, значение на кубике должно быть не меньше указанного в клетке.



В конце игры получите столько очков, сколько указано на значке над последней вычеркнутой клеткой.



ОРАНЖЕВЫЙ КУБИК

Используйте **оранжевый кубик**, чтобы вычеркнуть клетку в **оранжевой области**. Начните с крайней левой клетки и двигайтесь направо без пропусков. Запишите в клетке значение выбранного **оранжевого кубика**. Особых требований нет, но у некоторых клеток есть множители: умножьте значение на указанную цифру и запишите результат. Пример: на кубике 4, множитель клетки «x2» – результат равен 8.

В конце игры получите столько очков, сколько в сумме составляют все записанные значения в **оранжевом ряду**.



ФИОЛЕТОВЫЙ КУБИК

Используйте **фиолетовый кубик**, чтобы вычеркнуть клетку в **фиолетовой области**. Начните с крайней левой клетки и двигайтесь направо без пропусков. Значение каждой последующей клетки должно превышать предыдущее.

Однако есть исключение! Если вы записали 6, после неё можно записывать любое значение. Пример допустимого варианта: $2 < 5 < 6 < 3$.

В конце игры получите столько очков, сколько в сумме составляют все значения в **фиолетовом ряду**.



Особая ситуация

Если пассивный игрок не может использовать ни одного кубика из тарелки, он может воспользоваться любым кубиком с блокнота активного игрока. Вы не можете намеренно отказаться от кубика на тарелке, чтобы выбрать этот вариант.

Если, бросив кубики, активный игрок не может использовать ни одного из них, то он не делает никаких пометок в блокноте за этот бросок. Сам бросок при этом всё ещё считается одним из трёх допустимых.

БОНУСЫ

Игроки могут получить бонусы, указанные в конце рядов или колонок, либо непосредственно под определёнными клетками.



Бонус X: вычеркнув ряд, колонку или клетку с бонусом X, немедленно вычеркните клетку в области соответствующего цвета: любое значение в **жёлтой** или **синей** области, либо следующую по порядку клетку в **зелёной**.



Чёрный бонус X доступен вам в начале 4-го раунда. Примените его, чтобы заполнить клетку в **жёлтой**, **синей** или **зелёной** областях, как указано выше.



Фиолетовая или **оранжевая** клетка с цифрой позволяет игроку немедленно записать эту цифру в следующей доступной клетке в соответствующей области. Действие должно быть выполнено сразу (если возможно), либо будет потеряно.



Бонус чёрной 6 доступен вам в начале 4-го раунда. Примените его, чтобы записать 6 в **фиолетовом** либо **оранжевом** ряду.

Вы можете использовать бонусы цепочкой: если один бонус активирует другой, второй бонус применяется немедленно.

Кратко о бонусах

Бонус на клетке применяйте незамедлительно после того, как впишете цифру в эту клетку.

Бонус в конце ряда или **колонки** применяйте, только когда вычеркнете все клетки в ряду/колонке.



Клетка с лисой приносит очки в конце игры. За каждую активированную клетку с лисой получите столько очков, сколько приносит ваша область с наименьшим результатом.

Пример: меньше всего очков (5) у вас в **оранжевой области**, поэтому за каждую лису вы получите по 5 очков. Если бы у вас было 0 очков, бонус лисы оказался бы бесполезен!



Игрок	Felix	
Жёлтый	46	
Синий	37	
Зелёный	28	
Оранжевый	5	
Фиолетовый	21	
Лисья		
Σ		

ДЕЙСТВИЯ

В ходе игры вы можете разблокировать 2 ряда действий. В отличие от бонусов, действия можно выполнить как сразу после разблокирования, так и в следующий ход или раунд.

Разблокировав действие, обведите в кружок следующую клетку в соответствующем ряду. Выполнив действие, перечеркните первый из доступных кружков. За один ход можете выполнить сколько угодно действий, если эти действия вам доступны.



Переброс кубиков

Выполняет только активный игрок.

Активный игрок может перебросить все только что брошенные им кубики (но не кубики на блокноте или тарелке), потратив действие. Перебросить можно только все кубики (вы не можете выбрать некоторые из них).



Дополнительный кубик

Выполните это действие, чтобы выбрать дополнительный кубик. Это действие можно выполнить только в конце хода (когда активный игрок выполнил все 3 этапа своего хода либо когда пассивный игрок выбрал кубик в тарелке).

Действие позволяет вам выбрать любой из 6 кубиков, включая тот, что выбрал активный игрок, и даже тот, который вы сами только что использовали по обычным правилам. В один ход можете выполнить это действие несколько раз, но при этом каждый раз вы должны выбирать другой кубик.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ



Полина выбрала кубики и записала их значения в блокнот. У неё есть 2 действия с дополнительным кубиком. Первым действием она выбрала белый кубик в качестве дополнительного, назначив его **жёлтой** 4. Вторым дополнительным кубиком белый выбрать уже нельзя, однако она может выбрать **синий кубик**, чтобы вместе с белым в сумме получилось 7 (синяя 3 + белая 4 = 7): Полина вычёркивает 7 в **синей области**.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после того, как в финальном раунде последний активный игрок закончил свой ход, и все пассивные игроки выполнили свои действия в раунде. Каждый игрок может выполнить оставшиеся действия с дополнительным кубиком, но не переброс.



Запишите очки, полученные в каждой цветной области. Подсчитайте очки за клетки с лисой: каждый игрок получает столько очков, сколько приносит его область с наименьшим результатом.

Побеждает игрок, в сумме набравший больше всех очков. Если ничья, побеждает претендент с наибольшим результатом в одной области. Если всё ещё ничья, претенденты делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Цель одиночной игры — получить как можно больше очков. Правила в целом не изменяются.

Одиночная игра длится 6 раундов. Сперва вы становитесь активным игроком, затем роли чередуются. Таким образом, вы по 6 раз выполните функции активного и пассивного игроков.

В качестве пассивного игрока бросьте все 6 кубиков и положите 3 с наименьшим значением на тарелку. Если таких кубиков больше 3, третьим кубиком выбирайте тот, который ближе всего к тарелке.

Внимание: как и в обычной игре, в качестве пассивного игрока вы не можете выполнять переброс.

Сравните свой итоговый результат с предложенным рейтингом:

УРОВЕНЬ	очки
★★★★★ Вы самый хитрый!	> 280
★★★★☆ Вы, случайно, не Эйнштейн?	260-280
★★★☆☆ Вы настоящий гений!	240-259
★★☆☆☆ Потрясающе!	220-239
★☆☆☆☆ Примите поздравления!	200-219
★☆☆☆☆ Отличный результат!	180-199
★☆☆☆☆ Очень неплохо	160-179
★☆☆☆☆ Вы способны на большее	140-159
☆☆☆☆☆ Подумайте ещё!	< 140

Автор: Вольфганг Варш

Вёрстка: Леон Шифферл

Редактор: Торстен Гиммлер



Under license from
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



LAVKA
GAMES
www.lavkaigr.ru