



ДВАЖДЫ ХИТРЫЙ



8+



1-4



30 мин.

Умная игра с кубиками от Вольфганга Варша для 1-4 участников от 8 лет

СОСТАВ ИГРЫ



Блокнот для игры



6 кубиков



4 маркера

СОВЕТ Для вашего удобства все правила, отличающиеся от правил игры «Хитрый ход», приведены на сером фоне.

ОБ ИГРЕ

В игре «Дважды хитрый» вам предстоит в два раза обдуманнее выбирать кубики и отмечать их значения в соответствующих цветных областях своего планшета, стараясь набрать как можно больше очков. Важен каждый кубик, ведь соперники могут выгодно использовать любой кубик с меньшим значением, чем выбранный вами. В конце игры побеждает тот, у кого больше всех очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает маркер и планшет из блокнота. Случайным образом выберите первого игрока — он берёт 6 кубиков.



Шкала раундов



ХОД ИГРЫ

Игра продолжается четыре (4 игрока), пять (3 игрока) или шесть (1–2 игрока) раундов.



Действия или бонусы, которые вы получаете в начале каждого раунда

В начале каждого раунда все игроки зачёркивают ячейку текущего раунда на шкале раундов своего планшета. В начале первых 4 раундов каждый игрок получает действие или бонус, указанные под номером текущего раунда на шкале раундов.

АКТИВНЫЙ ИГРОК



Игрок, который в текущий момент управляет кубиками, считается **активным игроком**. Он бросает одновременно 6 кубиков, затем выбирает **один** из них и кладёт его в одну из 3 ячеек для кубиков (левый верхний угол планшета) выпавшей гранью вверх.



Используя значение и цвет выбранного кубика, игрок отмечает клетку в соответствующей цветной области своего планшета (см. «Планшет игрока»).



Белый кубик — **джокер**. Он может использоваться как кубик любого другого цвета.



Затем активный игрок кладёт **все кубики с меньшим значением**, чем выбранный, на **серебряную тарелку**, изображённую на дне коробки. Если активный игрок выбрал кубик с наименьшим значением, то он ничего не кладёт на тарелку. Кубики на тарелке недоступны активному игроку в текущий ход (исключение: **действие «Дополнительный кубик»**).



Используя **оставшиеся** кубики, активный игрок выполняет **второй бросок**.

Игрок снова выбирает 1 кубик, кладёт его в свободную ячейку для кубиков и отмечает его значение в соответствующей цветной области планшета, после чего кладёт на тарелку все кубики с меньшим значением, чем выбранный.

Затем, используя **оставшиеся** кубики, активный игрок выполняет **третий бросок** и повторяет все описанные выше шаги. После этого он кладёт на тарелку **все оставшиеся кубики**, не находящиеся на его планшете.

Внимание! Если во время первого или второго броска игрок выберет кубик с наибольшим значением, кубиков для повторного броска может не остаться. В таком случае активный игрок выполнит меньше 3 бросков. Постарайтесь не допускать подобных ситуаций!

ПРИМЕР ХОДА АКТИВНОГО ИГРОКА

1. Аня — активный игрок. Она бросает 6 кубиков.



2. Аня выбирает **розовый** кубик со значением 3 и кладёт его в пустую ячейку для кубиков на своём планшете. Затем Аня записывает соответствующее число (3) в **розовой области** планшета.



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



4. Используя оставшиеся 4 кубика, Аня выполняет второй бросок.



5. Аня выбирает белый кубик со значением 4 и кладёт его в пустую ячейку для кубиков. Затем она записывает соответствующее число (4) в **розовой области** планшета.



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



7. Для третьего броска остался только **жёлтый** кубик. Выпадает 3. Аня кладёт **жёлтый** кубик в последнюю ячейку для кубиков и обводит кружком соответствующее число (3) в **жёлтой области** планшета.



ПАССИВНЫЕ ИГРОКИ

После того как активный игрок положит 3 кубика на свой планшет либо у него не останется кубиков для броска (все оставшиеся кубики лежат на тарелке), в игру вступают остальные (пассивные) участники.

Теперь все пассивные игроки могут использовать лежащие на тарелке кубики. Каждый игрок может выбрать 1 из них и отметить его значение в соответствующей цветной области на своём планшете. Все пассивные игроки выбирают кубики одновременно, при этом несколько пассивных игроков могут выбрать один и тот же кубик. Когда все пассивные игроки сделают отметки на своих планшетах, участник слева от активного игрока становится новым активным игроком — он получает 6 кубиков и выполняет броски, как описано выше.

После того как каждый участник один раз выступит в роли активного игрока, раунд завершается и начинается новый.



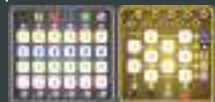
ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока поделён на 5 цветных областей. Для каждого кубика игрок зачёркивает, обводит кружком или записывает 1 число (исключение: серебряная область).

В **синей**, **зелёной** и **розовой** областях слева изображены стрелки: записывайте числа в этих областях по порядку слева направо, не пропуская клеток.



В серебряной и **жёлтой** областях нет стрелок: вы можете зачёркивать или обводить кружком подходящие числа в любом порядке.



БЕЛЫЙ КУБИК

Белый кубик считается джокером. Он может использоваться как серебряный, **жёлтый**, **зелёный** или **розовый** кубик либо комбинироваться с **синим** кубиком, чтобы дать значение для **синей** области.



СЕРЕБРЯНЫЙ КУБИК

Выбрав серебряный кубик, зачеркните в серебряной области число, равное значению этого кубика. Цвет зачёркиваемого числа при этом может быть любым (**жёлтый**, **синий**, **зелёный**, **розовый**).

Внимание! Кроме того, в серебряной области можно зачёркивать числа, равные значению кубиков, которые оказываются на тарелке сразу же после выбора серебряного кубика. При этом нельзя использовать кубики, лежавшие на тарелке до выбора серебряного кубика, поскольку они оказались на тарелке не из-за того, что был выбран серебряный кубик.



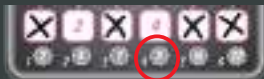
Если вы используете в серебряной области белый кубик и из-за этого на тарелке оказывается серебряный кубик, можете зачеркнуть за серебряный кубик соответствующее число любого цвета. Аналогично, если белый кубик оказывается на тарелке из-за того, что был выбран серебряный кубик, можете зачеркнуть за белый кубик соответствующее число любого цвета.

Пример. Феликс выбирает серебряный кубик со значением 3 и решает зачеркнуть в серебряной области **зелёное** 3. Затем он кладёт на тарелку **синий** кубик со значением 1 и белый кубик со значением 2. Феликс зачёркивает в серебряной области **синее** 1, а за белый кубик он решает зачеркнуть **зелёное** 2.

Если вы не можете зачеркнуть число, равное значению серебряного кубика (оно уже зачёркнуто), выбрать этот кубик нельзя (поэтому отметить значения кубиков, которые в результате должны были оказаться на тарелке, тоже нельзя).



Если серебряный кубик был выбран пассивным игроком либо — в результате действия «Дополнительный кубик» — активным игроком, в серебряной области можно зачеркнуть соответствующее число любого цвета. Поскольку в результате этого никакие другие кубики на тарелку не добавляются, зачеркнуть дополнительные числа в серебряной области нельзя.

Вы получаете очки в зависимости от количества зачёркнутых чисел в каждом ряду. На серых значках под нижним рядом серебряной области указано, сколько очков вы получите за то или иное количество зачёркнутых клеток в каждом ряду. Так, зачеркнув 4 клетки в ряду, вы получите 11 очков. Сложите результаты за все ряды, чтобы подсчитать общее количество очков за серебряную область.



ЖЁЛТЫЙ КУБИК

Выбрав **жёлтый** кубик, обведите в **жёлтой области** кружком число, равное значению кубика.



Если это число уже было обведено, зачеркните его  .

Внимание! Бонусы активируются, когда обведены все числа в ряду или колонке (в направлении по стрелкам). Зачёркивать числа для этого не требуется!

Игроки получают очки в зависимости от количества зачёркнутых чисел в **жёлтой области**. На **жёлтых** значках в верхней части области указано, сколько очков вы получите за то или иное количество зачёркнутых чисел в **жёлтой области**. Обведённые кружком числа не учитываются.

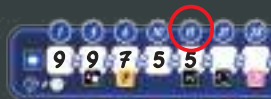


СИНИЙ КУБИК

Выбрав **синий** кубик, добавьте к его значению текущее значение белого кубика  +  (неважно, где находится белый кубик, он может быть даже на тарелке или планшете игрока).

Запишите сумму в **синей области**. Вы обязаны начать с крайней левой клетки и двигаться направо, не пропуская клеток. Число в каждой новой клетке должно быть не больше числа в предыдущей клетке. Поступайте так же, 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 кем он выбран — активным или пассивным игроком. Вы не можете выбрать значение только одного из кубиков, чтобы записать число в **синей области**. Если активный игрок сперва выбрал **синий** кубик, а затем в тот же ход — белый, он теоретически может записать 2 числа в **синей области** за один ход.

На **синем** значке, расположенном над последней заполненной вами клеткой, указано, сколько очков вы получите за **синюю область** в конце игры.



ЗЕЛЁНЫЙ КУБИК

Выбрав **зелёный** кубик, умножьте его значение на множитель в пустой клетке **зелёной области**.

Запишите результат в этой пустой клетке. Вы обязаны начать с крайней левой клетки и двигаться направо, не пропуская клеток. **Зелёная область** состоит из 6 пар подсчёта. Записав числа в обеих клетках подсчёта, вычтите из числа в первой клетке число во второй клетке. Запишите получившуюся разницу на **зелёном** значке, изображённом над обеими клетками подсчёта. Разница может оказаться отрицательной, поэтому старайтесь записывать в первой клетке большее число, а во второй — меньшее.

Внимание! Если в конце игры вторая клетка подсчёта останется пустой, вы получите 0 очков за эту пару клеток. Однако бонус вы получаете сразу, как только записываете число в клетке.

Пример. Феликс выбирает **зелёный** кубик со значением 5. В первой клетке он записывает 10 ($5 \times 2 = 10$). Позже он выбирает **зелёный** кубик со значением 1 и записывает 2 ($1 \times 2 = 2$) во второй клетке. Затем Феликс немедленно записывает 8 ($10 - 2 = 8$) на значке над этими клетками подсчёта.



В конце игры подсчитайте сумму чисел на **зелёных** значках и получите столько же очков за **зелёную** область.



РОЗОВЫЙ КУБИК

Выбрав **розовый** кубик, запишите в **розовой** области число, равное значению кубика. Вы обязаны начать с крайней левой клетки и двигаться направо, не пропуская клеток. При этом не нужно соблюдать никаких особых требований к записываемым числам, однако указанный под клеткой бонус можно получить, только если записанное вами число будет не меньше числа, указанного в клетке.

В конце игры подсчитайте сумму всех записанных вами чисел в **розовой** области и получите столько же очков.

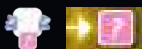





ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

Если **пассивный игрок не может использовать ни одного кубика** с тарелки, он может использовать любой кубик с планшета активного игрока. Пассивный игрок может отказаться от использования кубика с тарелки, но он не может сделать это намеренно, чтобы использовать кубик с планшета активного игрока. Если **активный игрок не может или не хочет использовать результаты броска**, он не кладёт кубики на тарелку и бросок сгорает. При этом ячейка для кубиков на планшете остаётся пустой.

БОНУСЫ

Игроки могут получить бонусы, указанные в конце рядов или колонок (серебряных, **жёлтых**) либо непосредственно под определёнными клетками (**синими, зелёными, розовыми**).



  Записав число в клетке с символом «?», вы получаете указанный бонус. Запишите любое число в клетке в цветной области (от 2 до 12 в **синей**, от 1 до 6 в **зелёной** или **розовой**, не забудьте умножить число в **зелёной** области на множитель), либо зачеркните число (серебряное или **жёлтое**, при этом **жёлтое** число должно быть уже обведено кружком), либо обведите число кружком (**жёлтое**). Бонус нужно применить немедленно. В начале 4-го раунда при применении чёрного бонуса  вы можете выбрать любую цветную область.

Также бонусы можно получить, зачеркнув последнюю клетку в колонке в серебряной области либо обведя кружком последнюю клетку в ряду или колонке в **жёлтой** области. Соответствующий бонус, указанный в конце этой колонки или ряда, нужно применить немедленно. Обведя последнюю ячейку в ряду действий (см. «Действия»), вы немедленно получаете указанный бонус.

Кратко о бонусах: Бонус под клеткой нужно применять немедленно, как только вы записываете число в этой клетке. Бонус в конце ряда или колонки нужно применять немедленно, как только все клетки в ряду/колонке зачёркнуты или обведены кружком (**жёлтая** область).



Лисы

Лисы приносят очки в конце игры. За каждую активированную лису вы получаете столько очков, сколько приносит ваша область с наименьшим результатом. Например, если у вас меньше всего очков (8) в **зелёной области**, получите по 8 очков за каждую лису.

Внимание! Если у вас в какой-либо области 0 очков, бонус лисы бесполезен!

	Флике	
	43	
	36	
	21	
	8	
	21	

ДЕЙСТВИЯ В ходе игры вы можете разблокировать 3 ряда действий.

В отличие от бонусов, действия можно выполнять как сразу после разблокирования, так и в следующий бросок или ход.

Разблокировав действие, обведите следующую ячейку в соответствующем ряду.

Выполнив действие, зачеркните первую из обведённых ячеек. За один ход вы можете выполнить сколько угодно доступных вам действий.



Переброс кубиков

Доступно только активному игроку. Вы можете выполнить это действие, чтобы перебросить все только что брошенные вами кубики (но не кубики на планшете или тарелке). При этом вы должны перебросить все брошенные вами кубики (нельзя перебросить лишь некоторые из них).

Возврат кубика

Доступно только активному игроку. Вы можете выполнить это действие, чтобы вернуть кубик с тарелки и использовать его в следующем броске. Нельзя выполнить это действие сразу после броска кубиков (вы должны сперва выбрать и использовать кубик).

Дополнительный кубик

Вы можете выполнить это действие в конце своего хода, чтобы выбрать дополнительный кубик. Если вы активный игрок, то можете выполнить это действие после вашего заключительного (обычно третьего) броска. Если вы пассивный игрок, то можете выполнить это действие после того, как выберете кубик с тарелки.

Это действие позволяет вам выбрать любой из 6 кубиков, включая тот, который был выбран активным игроком, или тот, который был только что использован вами по обычным правилам. Вы можете выполнить несколько действий «Дополнительный кубик» за один ход, но при этом нельзя выбирать один и тот же кубик.

Пример. Аня, будучи активным игроком, выбрала кубики и отметила их значения на своём планшете. У неё есть 2 действия «Дополнительный кубик». Первым действием она выбирает белый кубик в качестве **жёлтого** со значением 4. Вторым действием Аня не может снова выбрать белый кубик, но она может выбрать **синий** и записать в **синей области** 7 (синее 3 + белое 4).



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после того, как последний активный игрок закончит свой ход в финальном раунде и все пассивные игроки отметят на своих планшетах значения выбранных кубиков с тарелки. Каждый игрок может выполнить оставшиеся действия «Дополнительный кубик», но не действия «Переброс кубиков» и «Возврат кубика».



Запишите очки, полученные за каждую цветную область. Подсчитайте очки за лис: за каждую активированную лису вы получаете столько очков, сколько приносит ваша область с наименьшим результатом.

Побеждает игрок, набравший в сумме больше всех очков. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим результатом в одной области. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Цель одиночной игры — получить как можно больше очков. Правила в целом те же.

Одиночная игра длится 6 раундов. Сперва вы становитесь активным игроком, затем — пассивным, потом роли чередуются. Таким образом, вы по 6 раз выступите в роли активного и пассивного игрока. Выступая в роли пассивного игрока, бросьте 6 кубиков и положите 3 с наименьшим значением на тарелку. Если у нескольких кубиков одинаковое наименьшее значение, выберите из них тот, который приземлился ближе всего к тарелке.

Внимание! Как и в обычной игре, выступая в роли пассивного игрока, вы не можете выполнять действия «Переброс кубиков» и «Возврат кубика».

Сверьте свой результат с таблицей ниже и узнайте, насколько вы хитры!

Пример. Выступая в роли пассивного игрока, вы бросаете кубики и кладёте на тарелку 3 кубика: **синий** со значением 1, **розовый** со значением 2 (кубики с наименьшим значением) и **жёлтый** со значением 3 (находится ближе к тарелке, чем остальные кубики со значением 3).



Уровень	Очки
★★★★★ Дважды хитрый!	> 320
★★★★☆ Число очков = ваш IQ!	300–320
★★★★☆ Наше почтение!	280–299
★★★★☆ Удача тут ни при чём!	260–279
★★★★☆ Вот это да!	240–259
★★★☆☆ Очень-очень хитро!	220–239
★★☆☆☆ Вы явно тренировались!	200–219
★☆☆☆☆ Можете быть довольны собой!	180–199
★☆☆☆☆ Вы на верном пути	160–179
★☆☆☆☆ Вы способны на большее	140–159
☆☆☆☆☆ Подумайте ещё	< 140

Автор: Вольфганг Варш
Художник: Леон Шиффер
Редактор: Торстен Гиммлер

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».



Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Евгению Саламатину, Яну Анохину, Марию Гольскую-Диас, Илью Клеванова, Анастасию Кузнецову, Владислава Пржигоцкого и Тамару Чудновскую за помощь в подготовке игры к изданию.