

ХИТРЫЙ В КУБЕ


 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», отмечены серой полосой на полях.

ОБ ИГРЕ

В игре «Хитрый в кубе» вы будете стараться набрать как можно больше очков за каждую из пяти цветных областей на вашем планшете. Выбирайте кубики с умом, чтобы у вас было достаточно вариантов для повторных бросков. Кроме того, следите за кубиками соперников. В конце игры побеждает тот, у кого больше всех очков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает маркер и планшет из блокнота. Участник, которому больше всех не везёт в играх с кубиками, берёт 6 кубиков и начинает игру.

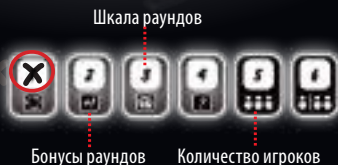


ХОД ИГРЫ

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

В начале каждого раунда все игроки зачёркивают ячейку текущего раунда на шкале раундов своего планшета.

В начале первых 4 раундов каждый игрок получает бонус, указанный под номером текущего раунда на шкале раундов. (Подробнее о бонусах см. на с. 9–11.)

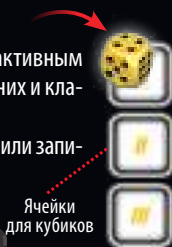


Активный игрок

Игрок, который в текущий момент управляет кубиками, считается активным игроком. Он бросает одновременно 6 кубиков, затем выбирает **один** из них и кладёт его в первую ячейку для кубиков выпавшей гранью вверх.

Используя значение и цвет выбранного кубика, игрок **должен** зачеркнуть или записать число в соответствующей цветной области своего планшета.

Подробнее об этом см. в разделе «Цветные области» на с. 4–8.



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

Затем активный игрок **должен** положить **все кубики с меньшим значением**, чем выбранный, на серебряную тарелку, изображённую на дне коробки.

Примечание. Не кладите на тарелку кубики с тем же значением, что и выбранный. Если вы выбрали кубик с наименьшим значением, то на тарелку ничего класть не нужно.



Активный игрок не может использовать кубики с тарелки в текущий ход (исключение: действие «Дополнительный кубик», см. с. 11).

Используя оставшиеся кубики, активный игрок выполняет второй бросок. Игрок снова выбирает 1 кубик, кладёт его **во вторую 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 третьего броска активный игрок кладёт на тарелку **все оставшиеся кубики**, не находящиеся на его планшете.

Внимание! Если во время первого или второго броска активный игрок выберет кубик с наибольшим значением, кубиков для следующего броска может не остаться (все кубики будут лежать на тарелке). В таком случае активный игрок выполнит меньше 3 бросков. Постарайтесь не допускать подобных ситуаций!

Кроме бросков, активный игрок может выполнить действия, описанные на с. 10–11.

Особая ситуация Если активный игрок не может или не хочет использовать результат броска, он не кладёт кубики на тарелку и бросок сгорает. Соответствующая ячейка для кубиков на планшете остаётся пустой.

Пример

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



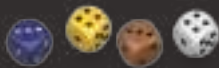
2. Люся выбирает розовый кубик со значением 3, кладёт его в первую ячейку для кубиков и записывает число в розовой области планшета.



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



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



5. Люся выбирает белый кубик со значением 4, кладёт его во вторую ячейку и записывает число в розовой области.



6. Затем Люся кладёт на тарелку все кубики со значением меньше 4.



7. Для третьего броска остался только жёлтый кубик. Выпадает 3. Люся кладёт кубик в третью ячейку для кубиков и зачёркивает клетку в жёлтой области.



Пассивные игроки

После того как активный игрок положит 3 кубика на свой планшет (либо у него не останется кубиков для броска), он «**подаёт**» соперникам (пассивным игрокам) **кубики на тарелке**.

Теперь каждый пассивный игрок может выбрать **один** кубик с тарелки и отметить его значение в соответствующей цветной области на своём планшете. Все пассивные игроки выбирают кубики одновременно, при этом кубики остаются на тарелке и **несколько пассивных игроков могут выбрать один и тот же кубик**.



Когда все пассивные игроки выберут кубики, сделают отметки на своём планшете и закончат выполнять все желаемые действия, участник слева от активного игрока становится новым активным игроком — он получает 6 кубиков и выполняет все описанные выше шаги.

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

Особая ситуация

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.

ЦВЕТНЫЕ ОБЛАСТИ

Каждый раз, когда вы выбираете кубик, вы записываете или зачёркиваете число в соответствующей цветной области.

В клетках жёлтой, бирюзовой и коричневой областей напечатаны числа от 1 до 6, которые нужно зачёркивать.

В клетках синей и розовой областей нужно записывать числа.

За каждый выбранный вами кубик можно зачеркнуть либо записать **одно число** (исключение: бирюзовая область).



Одну и ту же клетку можно отметить только один раз. То есть нельзя несколько раз зачеркнуть одну и ту же клетку или записать число в клетке, в которой уже записано число.

Жёлтая область**Зачеркните клетку**

Выбрав жёлтый кубик, зачеркните в жёлтой области одну из 3 клеток с числом, равным значению этого кубика.

Если вы активный игрок, то при первом броске можете зачеркнуть клетку только в верхнем ряду, при втором — в среднем ряду, а при третьем — в нижнем ряду. Активный игрок может зачёркивать клетки как с белым, так и с серым фоном.

Для наглядности ячейки для кубиков и ряды в жёлтой области пронумерованы римскими цифрами от I до III.

Если вы пассивный игрок, то можете зачеркнуть только 1 из 6 клеток с серым фоном. Число в клетке должно соответствовать значению на жёлтом кубике.

Бонусы

Бонусы в жёлтой области находятся между двумя клетками. Зачеркнув обе клетки непосредственно над и под символом бонуса, вы немедленно получаете этот бонус.

Финальный подсчёт очков

В конце игры подсчитайте, сколько клеток вы зачеркнули в каждом из 3 рядов жёлтой области. От количества зачёркнутых клеток в ряду зависит число очков, которое вы получите за этот ряд (см. значки над верхним рядом в жёлтой области). Сложите результаты за все ряды, чтобы подсчитать общее количество очков за область.

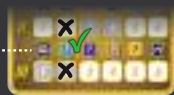
Пример. При вашем первом броске на жёлтом кубике выпало 2 — зачеркните 2 в верхнем ряду.



Пример. Вы выбираете лежащий на тарелке жёлтый кубик со значением 2 и зачёркиваете 2 в клетке с серым фоном.



Бонусы



Пример. Вы зачеркнули 3 клетки верхнего ряда, что принесит вам 12 очков. В среднем и нижнем рядах вы зачеркнули по 2 клетки, что принесит вам по 6 очков за ряд. Суммарно вы получаете 24 очка.



Бирюзовая область



Зачеркните клетку

Выбрав бирюзовый кубик, зачеркните в бирюзовой области одну из 5 клеток с числом, равным значению этого кубика.

Если вы **активный** игрок и в ячейках для кубиков на вашем планшете есть другие кубики с таким же значением, то можете зачеркнуть **ещё 1 клетку за каждый из таких кубиков** в той же бирюзовой колонке.

Если вы **пассивный** игрок, то можете зачеркнуть по 1 дополнительной клетке за каждый кубик на тарелке с тем же значением.

Таким образом, вы можете одновременно зачеркнуть до 3 клеток в бирюзовой области (пассивные игроки теоретически могут зачеркнуть ещё больше клеток).

Бонусы

Зачеркнув в ряду или колонке все клетки с бирюзовым фоном, вы получаете бонус, указанный в конце этого ряда или под этой колонкой.

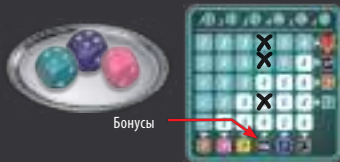
Финальный подсчёт очков

В конце игры подсчитайте, сколько клеток вы зачеркнули в каждом из 5 рядов бирюзовой области. От количества зачёркнутых клеток в ряду зависит число очков, которое вы получите за этот ряд (см. значки над верхним рядом в бирюзовой области). Сложите результаты за все ряды, чтобы подсчитать общее количество очков за область.

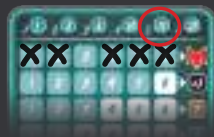
Пример. При первом броске вы использовали жёлтый кубик со значением 3, при втором — бирюзовый кубик со значением 3, поэтому вы можете зачеркнуть 2 клетки с числом 3.



Пример. На тарелке лежит три кубика со значением 4: бирюзовый, розовый и синий. Если пассивный игрок решит использовать бирюзовый кубик, то сможет зачеркнуть в бирюзовой области 3 клетки с числом 4.



Пример. Вы зачеркнули 5 клеток в верхнем ряду, что приносит вам 15 очков. Очки за остальные 4 ряда считаются аналогичным образом.



Синяя область



Запишите число

В синей области вы не зачёркиваете клетки, как в жёлтой и бирюзовой областях, а записываете числа в клетках. Начните с центральной клетки с числом 7 и двигайтесь в обе стороны, клетка за клеткой.

Выбрав синий кубик, вы **должны** сначала сложить текущие значения белого и синего кубиков. То же самое вы должны сделать и в том случае, если решите использовать в синей области белый кубик. В обоих случаях неважно, где в данный момент находится другой кубик (он может быть даже на тарелке или планшете игрока).



Затем запишите результат в **следующей пустой клетке** слева или справа от центральной. Вы можете записать результат **слева**, только если он **ровно на 1 меньше** числа в предыдущей клетке. Вы можете записать результат **справа**, только если он **ровно на 1 больше** числа в предыдущей клетке. Отсчёт ведётся от центральной клетки с числом 7.

Вы можете записать 7 после любого другого числа, таким образом вы сбросите числовой ряд. После 7 вы снова записываете число, которое ровно на 1 больше или меньше предыдущего (примеры: $7 < 8 < 9 < 7 < 8$; $7 > 6 > 5 > 7 > 6$).

Бонусы

Записав число в клетке, под которой изображён символ бонуса, вы немедленно получаете указанный бонус.



Финальный подсчёт очков

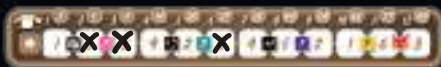
В конце игры посмотрите на две крайние клетки, в которых вы записали числа. Вы получаете столько очков, сколько указано на значках над этими клетками. Кроме того, вы получаете 4 дополнительных очка за каждое число, которое не больше 4, и за каждое число, которое не меньше 10.



Пример. В конце игры синяя область на вашем планшете выглядит как на рисунке выше. Слева вы достигли отметки 9 очков, справа — 13 очков. Кроме того, вы получаете по 4 очка за 10 и 11. Всего синяя область приносит вам 30 очков ($13 + 9 + 4 + 4$).



Коричневая область

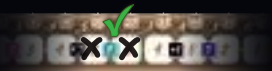


Зачеркните клетку

Выбрав коричневый кубик, зачеркните в коричневой области клетку с числом, равным значению этого кубика. Вы можете зачёркивать только клетки, расположенные правее последней зачёркнутой клетки в ряду. Необязательно зачёркивать все клетки по порядку, вы можете пропускать их. Однако вы не можете вернуться, чтобы зачеркнуть пропущенную клетку.

Бонусы

Бонусы в коричневой области находятся между двумя клетками. Зачеркнув 2 последовательно расположенные клетки (непосредственно слева и справа от символа бонуса), вы получаете бонус. Если вы пропустили клетку, вернуться и получить связанные с ней бонусы нельзя.



Финальный подсчёт очков

В конце игры подсчитайте, сколько клеток вы зачеркнули в коричневой области. От количества зачёркнутых клеток зависит число очков, которое вы получите за область (см. значки над рядом). Старайтесь не пропускать клетки, чтобы получить максимальное количество очков.

Розовая область



Запишите число

В розовой области вы записываете числа в клетках по порядку слева направо, начиная с крайней левой клетки. При этом вы не можете пропускать клетки.

Выбрав розовый кубик, решите, как поступить: применить изображённый бонус или получить больше очков.

Бонусы

Выбрав бонус, поделите значение кубика пополам и запишите результат (с округлением вверх) в клетке. Вы немедленно получаете бонус, указанный под этой клеткой.

Выбрав получение очков, умножьте значение розового кубика на число, указанное на значке над клеткой, и запишите результат в этой клетке.



В таком случае бонус сгорает — немедленно зачеркните его.

Примечание. Первая клетка не предоставляет вам выбор. Вы всегда записываете в ней значение кубика, делённое пополам.

Финальный подсчёт очков

В конце игры подсчитайте сумму всех чисел в клетках розовой области — это количество очков, которое вы получаете за эту область.



Белый кубик



Белый кубик считается джокером. Он может использоваться как жёлтый, бирюзовый, коричневый или розовый кубик либо может комбинироваться с синим кубиком, чтобы дать значение для синей области (см. с. 7).

БОНУСЫ

На планшете изображено несколько разных символов бонусов.

Подробнее об активации бонусов в той или иной цветной области см. в описании соответствующих областей на с. 5–8.

В игре есть 3 вида бонусов.

Бонусы «?» →  

Действия →  


Лисы → 

Бонусы «?»



Активировав бонус «?», **вы должны немедленно его применить.**

Большинство бонусов «?» имеют определённый цвет. Применяя бонус «?», выберите число от 1 до 6 и зачеркните клетку или запишите число в соответствующей цветной области. Вы применяете бонус «?», как если бы на вашем кубике выпало выбранное число. Применяя синий бонус «?», запишите число в следующей по порядку пустой клетке в синей области, значение белого кубика при этом не учитывается. Остальные правила, касающиеся использования цветной области, остаются в силе.

Чёрный бонус  позволяет вам выбрать как число, так и цветную область.

В начале 4-го раунда каждый игрок получает чёрный бонус «?».



Действия

Действия активируются так же, как и бонусы «?». Однако **вы не обязаны немедленно выполнять** действия. Выполнив требования для активации действия, обведите одну ячейку в соответствующем ряду действий, чтобы показать, что оно было активировано. Ячейки следует обводить по порядку слева направо, не пропуская ячеек.



В конце каждого ряда действий указан ещё один бонус. Вы получите его, как только обведёте последнюю ячейку в этом ряду.

Каждое действие можно активировать и выполнить только один раз. Выполнив действие, зачеркните его ячейку.



В свой ход вы можете выполнить сколько угодно активированных действий (даже одного и того же вида) по очереди.

В игре есть 3 вида действий:

1. Переброс кубиков



Это действие доступно только активному игроку. Выполняя это действие, **вы должны перебросить все только что брошенные вами кубики**. Вы не можете перебросить кубики, уже лежащие на ячейках для кубиков или тарелке.

2. Число-джокер



Это действие доступно как активному, так и пассивным игрокам. Считайте, что значение выбранного вами кубика поменялось. Если в ячейке действия указано число, вы обязаны использовать это число. Если в ячейке изображён знак «?», можете использовать любое число. Вы можете использовать любую активированную ячейку действия, которая наиболее полезна вам в текущий момент (т. е. вы не обязаны двигаться слева направо).



Важно! Не переворачивайте кубик! Просто считайте, что у кубика другое значение, и отметьте это изменённое значение на своём планшете. Во всех остальных ситуациях (например, если нужно положить кубики на тарелку либо если другие игроки захотят использовать этот кубик), используется фактическое значение кубика.

3. 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. Вы можете выбрать любой из 6 кубиков, включая тот, который был только что использован вами в ваш ход по обычным правилам, или тот, который не мог быть использован вами по правилам. Но вы не можете выбирать один и тот же кубик для нескольких действий «Дополнительный кубик». При этом вы также можете выполнить действие «Число-джокер».

Внимание! Отмечая на планшете значение выбранного кубика, учитывайте, где он находится. Жёлтый кубик, лежащий во второй ячейке для кубиков, можно использовать только в среднем ряду в жёлтой области. Жёлтый кубик, лежащий на тарелке, можно использовать только в клетках с серым фоном.

Лисы



Лисы бесполезны в ходе игры, но приносят дополнительные очки в конце. За каждую активированную лису вы получаете столько очков, сколько приносит ваша цветная область с наименьшим результатом.

Пример. Вы активировали 3 лис. За цветную область с наименьшим результатом (коричневую) вы получили 14 очков, поэтому лисы приносят вам 42 очка (3×14).

☰				
☉	34			
☽	44			
☾	30			
☼	14			
☿	24			
♁	42			
Σ				

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 получает последнюю возможность выполнить действия «Дополнительный кубик» и (или) «Число-джокер». Все оставшиеся действия «Переброс кубиков» сгорают.

Затем выберите игрока, который на обороте планшетов запишет очки за цветные области для каждого участника.

После этого он умножает число активированных лис на количество очков за область с наименьшим результатом и записывает получившееся значение в соответствующей ячейке.

Сложите все очки. 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

«Хитрый в кубе» отлично подходит для игры в одиночку. 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. Положите 3 оставшихся кубика в ячейки для кубиков в зависимости от того, насколько близко к тарелке они приземлились: кубик, приземлившийся ближе всего к тарелке, кладётся в первую ячейку и т. д.

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

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).



Насколько вы хитрый?

Уровень	Очки
★★★★★ Хитрый в кубе!	> 450
★★★★☆ Красив и хитёр!	420–450
★★★★☆ Привет, Стивен Хокинг!	390–419
★★★★☆ Навстречу звёздам	360–389
★★★★☆ Вот так хитрец!	330–359
★★★☆☆ Вы явно тренировались!	300–329
★★☆☆☆ Прогресс!	270–299
★☆☆☆☆ Может, сыграть в покер на костях?	240–269
★☆☆☆☆ Есть над чем поработать...	210–239
☆☆☆☆☆ Просто не повезло...	180–209
☆☆☆☆☆ Давайте поговорим о чём-нибудь другом...	< 179

Автор игры и издательство благодарят всех тех, кто тестировал игру и вычитывал её правила.

Автор: Вольфганг Варш

Перевод на английский язык: Биргит Ирганг

Редактор: Георг Вильд

Графика и 3D: designstudio1.de

Художник: Леон Шиффер



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.