

ВЕ4НО ХИТРЫЙ

 8+


 1–4

 30 мин.

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

СОСТАВ ИГРЫ

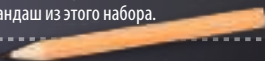


 Блокнот для игры

 6 кубиков

 Карандаш

В целях заботы об окружающей среде мы решили не включать в набор маркеры. Если у вас есть предыдущие игры серии, возьмите маркеры оттуда. Если нет, можете по очереди использовать карандаш из этого набора.



Совет Для вашего удобства все правила, отличающиеся от правил игры «Хитрый ход», отмечены серой полосой на полях.

ОБ ИГРЕ

В игре «Ве4но хитрый» 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 планшет из блокнота. Также вам понадобится маркер или карандаш. Участник, которому больше всех не везёт в играх с кубиками, берёт 6 кубиков и начинает игру.

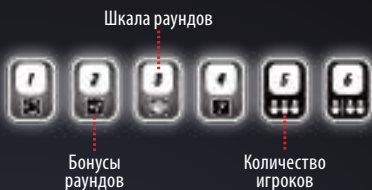


ХОД ИГРЫ

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. 10–11.)



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 одну из 3 ячеек для кубиков выпавшей гранью вверх.

Используя значение и цвет выбранного кубика, игрок **должен** зачеркнуть клетку или записать число в соответствующей цветной области своего планшета. Подробнее об этом см. в разделе «Цветные области» на с. 4–9.



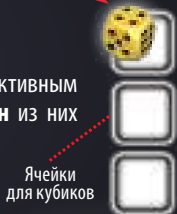
Примечание. Белый кубик — джокер. Он может использоваться как кубик любого другого цвета.

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. 10–11).

Используя оставшиеся кубики, активный игрок выполняет второй бросок. Игрок снова выбирает 1 кубик, кладёт его в одну из пустых ячеек для кубиков и отмечает его значение в соответствующей цветной области планшета, после чего кладёт на тарелку все кубики с меньшим значением, чем выбранный.



Ячейки для кубиков



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 активный игрок выберет кубик с наибольшим значением слишком рано, 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

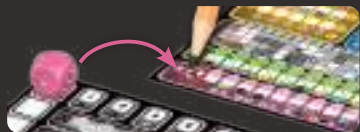
Если активный игрок не может или не хочет использовать результаты броска, он не кладёт кубики на тарелку и бросок сгорает. При этом ячейка для кубиков на планшете остаётся пустой.

Пример

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



2. Люся выбирает розовый кубик, кладёт его в первую ячейку для кубиков и записывает его значение (2) в розовой области планшета.



3. Люся кладёт на тарелку все кубики со значением меньше 2.



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



5. Люся выбирает белый кубик, кладёт его во вторую ячейку и записывает его значение (4) 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 оставшуюся пустую ячейку для кубиков и записывает его значение (3) 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 число либо зачёркиваете клетку в соответствующей цветной области.

Подробнее о том, как отмечать клетки в цветных областях, см. в описании соответствующих областей.

За каждый выбранный вами кубик можно зачеркнуть 1 клетку либо записать 1 число (исключение: серая и розовая области).

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



Жёлтая область**Запишите число**

Выбрав жёлтый кубик, запишите число, равное его значению, в любом из 3 рядов в жёлтой области.

В каждом ряду записывайте числа в клетках по порядку слева направо, начиная с **крайней левой клетки**. При этом вы не можете пропускать клетки.

Каждый раз, когда вы используете жёлтый кубик, вы выбираете ряд, в котором запишете число.

В крайней левой клетке верхнего ряда можно записать любое число, однако каждое последующее число в этом ряду должно быть **больше предыдущего**. **Внимание:** если вы записали 6, то больше не сможете записывать **никакие числа** в этом ряду.

В среднем и нижнем ряду вы можете записывать любые числа.

Бонусы

Записав число в клетке с символом бонуса, вы немедленно получаете указанный бонус. У нижнего ряда нет бонусов.

Финальный подсчёт очков

В конце игры подсчитайте сумму всех чисел в среднем ряду и запишите результат в значке справа от ряда. Это ваши **отрицательные очки**. Затем подсчитайте сумму всех чисел в нижнем ряду и запишите результат в значке справа от ряда. Это ваши **положительные очки**. Верхний ряд очков не приносит.

Наконец, вы получаете очки за каждую заполненную колонку. Подсчитайте сумму всех чисел на значках под заполненными колонками и запишите результат в значке в правом нижнем углу.

Пример. При первом броске вы выбрали жёлтый кубик и записали его значение (2) в крайней левой клетке верхнего ряда.



В следующий ход вы снова выбрали жёлтый кубик и записали его значение (3) в следующей пустой клетке верхнего ряда.



Чтобы заполнить этот ряд, старайтесь не записывать большие числа слишком рано.

Бонусы



Пример. Вы получили 7 отрицательных очков за средний ряд и 21 положительное очко за нижний.

Кроме того, вам удалось заполнить три первые колонки, что дополнительно приносит вам 35 очков ($10 + 10 + 15$).

Всего жёлтая область приносит вам 49 очков.



Синяя область



Зачеркните клетку

Выбрав синий кубик, зачеркните ровно 1 клетку в синей области.

Выбрав синий кубик, вы также используете текущее значение белого кубика. Используйте **синий кубик**, чтобы определить **ряд**, а **белый** — чтобы определить **колонку**. Зачеркните клетку **на пересечении**. 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).

Бонусы

Зачеркнув **ровно 2** клетки в ряду, вы немедленно получаете бонус, указанный справа от этого ряда.

Вы также получаете бонус за 2 зачёркнутые клетки, расположенные в ряду по диагонали от **левого верхнего до правого нижнего угла**.

Зачеркнув большее количество клеток в ряду или по диагонали, вы не получите дополнительных бонусов.

Финальный подсчёт очков

В конце игры вы получаете очки за каждую колонку, в которой зачеркнули **не менее 2** клеток. Сложите числа в значках под такими колонками.

Вы также получаете дополнительные очки, если зачеркнули не менее 2 клеток, расположенных в ряду по диагонали от **правого верхнего до левого нижнего угла**.

Пример. Вы выбрали синий кубик со значением 4. Значение белого кубика — 2. Зачеркните клетку на пересечении этих значений.



Пример. Зачеркнув вторую клетку в ряду, вы немедленно получаете бонус, указанный в конце ряда.



Пример. Вам удалось зачеркнуть не менее 2 клеток во 2-й и 5-й колонках. Это приносит вам 19 очков (8 + 11) за обе колонки.

Кроме того, вы зачеркнули 2 клетки, расположенные в ряду по диагонали (от правого верхнего до левого нижнего угла), за что получаете ещё 6 очков. Всего синяя область приносит вам 25 очков.



Серая область**Зачеркните клетку**

Серая область разделена на несколько участков. Участок — это группа соседних клеток одного цвета (белые, светло-серые, тёмно-серые).

Выбрав серый кубик, зачеркните **все клетки на участке**.

Значение на кубике должно быть **не меньше** числа клеток на этом участке. Если значение больше числа клеток на участке, излишек сгорает.

Начните зачёркивать участки с одного из двух участков слева, обведённых красной линией. Все последующие зачёркиваемые участки должны примыкать к уже зачёркнутому участку по вертикали или горизонтали.

Бонусы

Зачеркнув участок с символом бонуса, вы получаете указанный бонус.

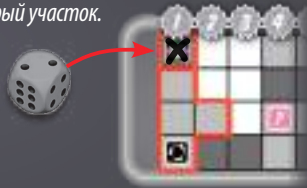
Зачеркнув все участки одного цвета (белые, светло-серые, тёмно-серые), вы получаете соответствующий бонус лисы.

Финальный подсчёт очков

В конце игры вы получаете очки за каждую полностью зачёркнутую колонку. Сложите числа в значках над такими колонками.

Участки:

Пример. Вы выбрали серый кубик со значением 2. В вашей серой области ещё нет зачёркнутых клеток, поэтому вы должны начать с одного из двух участков, обведённых красной линией. На светло-сером участке больше 2 клеток, поэтому вы можете зачеркнуть только меньший, тёмно-серый участок.



Пример. Вы зачеркнули все светло-серые участки, за что получаете бонус лисы в светло-серой ячейке.



Пример. Вы получаете указанное количество очков за каждую полностью зачёркнутую колонку.

$1 + 6 + 8 + 9 + 10 + 10 + 11 = 55$ очков



Зелёная область



Запишите число

В зелёной области вы можете записывать до 2 чисел в каждой клетке. Для этого каждая клетка в области разделена на 2 треугольника. Выбрав зелёный кубик, сначала решите, в каком из треугольников (верхнем или нижнем) записать его значение. Можете считать, что зелёная область состоит из 2 рядов. Верхний ряд состоит из верхних треугольников, нижний ряд — из нижних. То есть, используя зелёный кубик, вы можете выбрать один из 2 рядов. Заполняйте каждый из рядов по порядку слева направо. Начните с крайней левой клетки и записывайте каждое новое число в следующем пустом треугольнике выбранного ряда, не пропуская треугольники в этом ряду. Следующее число можно записать либо в пустом треугольнике первой клетки, либо в следующей клетке в том же ряду.

Пример. Первое число, которое вы записали, — это 4 в нижнем треугольнике. В следующий раз вы записываете 2 во второй клетке нижнего ряда. Позже вы записываете 6 в верхнем треугольнике первой клетки.



Бонусы

Записав число в **нижнем треугольнике**, вы медленно получаете бонус, указанный под этой клеткой. Вы не получаете бонус за верхние треугольники.

Записав числа в обоих треугольниках одной клетки, сложите эти 2 числа и запишите сумму в значке над клеткой — это ваши очки за заполненные клетки.

Начиная с 4-й клетки, записывайте в значке двойную сумму чисел.



Финальный подсчёт очков

В конце игры сложите все ваши очки за заполненные клетки. Помните: вы получаете очки, только если записали числа в **обоих** треугольниках клетки.

Пример. Всего зелёная область приносит вам 42 очка ($10 + 8 + 10 + 14$). Вы не получаете очки за клетки, в которых записано только одно число.



Розовая область



Запишите число

В розовой области вы записываете числа в клетках. Начните с крайней левой клетки и записывайте каждое новое число в следующей пустой клетке в ряду, не пропуская клеток.

В зависимости от записанного числа происходит следующее:

- Ничего не происходит.
- Обведите кружком число. В конце игры получите 2 дополнительных очка.
- Немедленно запишите ещё одно число 3 в следующей клетке.
- Обведите кружком число. В конце игры получите 4 дополнительных очка.
- Получите бонус, указанный под клеткой.
- Получите бонус, указанный под клеткой. Обведите кружком число. В конце игры получите 3 дополнительных очка.

Бонусы

Вы получите бонус, указанный под клеткой, **только** если запишете в ней **5 или 6**.

Финальный подсчёт очков

В конце игры важна последняя клетка, в которой вы записали число. Вы получаете столько очков, сколько указано в значке над ней.

Кроме того, вы получаете очки за каждое записанное вами 2, 4 и 6 (см. подсказку под клетками).

Белый кубик



Белый кубик считается джокером. Он может использоваться как жёлтый, серый, зелёный или розовый кубик либо может комбинироваться с синим кубиком (см. с. 6).



Пример. Розовая область приносит вам 23 очка. Кроме того, вы получаете 9 очков (2 + 4 + 3) за обведённые кружком числа.



БОНУСЫ

На планшете изображены разные символы бонусов.

Подробнее об активации бонусов в той или иной цветной области см. на с. 5–9.

В игре есть 3 вида бонусов.





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 «?», зачеркните любую пустую клетку 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 1 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.

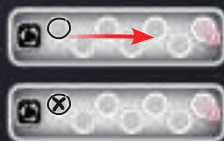
В игре есть 3 вида действий:

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. 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». Если вы выберете кубик с тарелки, то можете выполнить также действие «Полировка серебра».

3. Полировка серебра



Как правило, это действие выполняется пассивным игроком. Выбрав кубик с тарелки, вы можете **увеличить или уменьшить его значение на 1**. Вы можете выполнить несколько таких действий, чтобы поменять значение больше чем на 1. Нельзя превратить 1 в 6 и наоборот.

Особые ситуации. Если вы активный игрок и выбрали синий кубик, то можете выполнить это действие, чтобы изменить значение белого кубика, лежащего на тарелке, и наоборот. Вы также можете выполнить это действие, если выбрали кубик с тарелки с помощью действия «Дополнительный кубик».

Важно! Не переворачивайте кубик! Просто считайте, что у выбранного кубика другое значение, и отметьте это изменённое значение на своём планшете. Ваши соперники используют фактическое значение кубика.

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 (зелёную) 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) «Полировка серебра». Все оставшиеся действия «Переброс кубиков» сгорают. Затем выберите игрока, который на обороте планшетов запишет очки за цветные области для каждого участника.

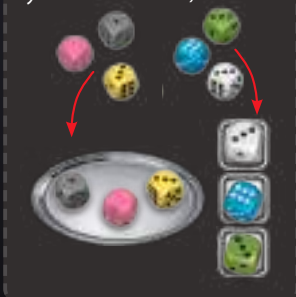
После этого он умножает число активированных лис на количество очков за область с наименьшим результатом и записывает получившееся значение в соответствующей ячейке. Сложите все очки. Побеждает игрок, набравший в сумме больше всех очков. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим результатом в одной области. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

«Вечно хитрый» 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: серый 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
★★★★★ Вечно хитрый!	> 450
★★★★☆ Самый хитрый!	420–450
★★★★☆ Привет, Эйнштейн!	390–419
★★★★☆ Друзья вам завидуют	360–389
★★★★☆ Вот так хитрец!	330–359
★★★☆☆ Почти гений	300–329
★★☆☆☆☆ Прогресс!	270–299
★☆☆☆☆ Не стоит расстраиваться!	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

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.



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