

Последняя соломинка

2.5 игроков | 10 мин. | 8 лет

Об игре

«Последняя соломинка» — это игра с аукционом. Вы стараетесь правильно определить длину соломинок с расстояния и выиграть их на аукционе, чтобы собрать у себя лучшую комбинацию. Чем больше соломинок, последовательно отличающихся друг от друга лишь на 5 мм, вы соберёте, тем больше очков получите. При этом вы не узнаете точную длину соломинки, пока она не окажется у вас в руках. Следите за соперниками и запасом монет, решая, за какую соломинку хвататься! Вас ждёт увлекательная игра про соломинки и потные ладошки!

Состав игры

Правила игры.

Подставка для соломинок.
9 типов соломинок разной длины с разницей в 5 мм (по 4 соломинки каждого типа, всего 36).

10 маркеров (по 2 каждого цвета).

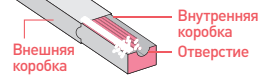
Шкала монет, состоящая из 3 частей.

Подготовка к игре

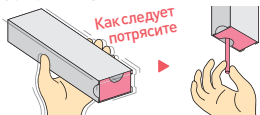
1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт 2 маркера этого цвета.
2. Поместите шкалу монет на стол. Каждый игрок кладёт один из своих маркеров на деление 50 этой шкалы (в начале партии у всех по 50 монет). Второй маркер остаётся лежать перед игроком как напоминание о том, какой у него цвет.



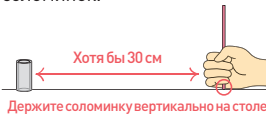
3. Поместите подставку для соломинок в центр стола и не двигайте её в течение игры.
4. Вытащите внутреннюю коробку, сложите в неё все соломинки и вставьте во внешнюю коробку розовой стороной с отверстием наружу.



5. Хорошенько потрясите коробку. Затем каждый игрок вытягивает из отверстия 1 случайную соломинку. Это его начальная соломинка.



Во время игры участники должны держать свои соломинки вертикально одной рукой так, чтобы нижний конец упирался в стол. При этом соломинки игроков должны находиться не ближе чем в 30 см от подставки для соломинок.



6. Тот, кто последним пользовался линейкой, становится первым игроком.

Процесс игры

1. Первый игрок трясёт коробку, вытягивает 1 случайную соломинку и помещает её в подставку для соломинок. Эта соломинка выставляется на аукцион.



Игроки визуально сравнивают длину соломинки у себя в руке с длиной соломинки в подставке, чтобы решить, хотят ли они участвовать в аукционе. Нельзя перемещать соломинку в подставку

ближе к себе, мерить её длину ладонью или прикладывать к ней соломинки из руки.

2. Участник, сидящий слева от первого игрока, начинает аукцион. Он объявляет, сколько монет готов поставить (или пасует, см. ниже). Остальные игроки по часовой стрелке делают то же самое.

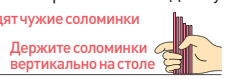


- ▶ Вы можете поставить от 1 до 10 монет.
 - ▶ Ваша ставка не может быть меньше или равна ставке, уже сделанной другим игроком.
 - ▶ Вы не можете поставить больше монет, чем у вас осталось.
 - ▶ Если вы не желаете участвовать в аукционе или хотите выйти из него, вы вправе спастись.* Спасовав, вы уже не сможете присоединиться к аукциону за текущую соломинку.
3. Все участники, включая первого игрока, продолжают делать ставки или пасовать по часовой стрелке, пока не спасуют все, кроме одного.
 - ▶ Этот игрок побеждает в аукционе.
 - ▶ Вы можете поставить только от 1 до 10 монет, поэтому, поставив 10, вы автоматически выигрываете аукцион.
 - ▶ Если все участники спасовали, первый игрок побеждает в аукционе, не делая ставку.
4. Победитель аукциона добавляет соломинку из подставки в руку. Все игроки должны видеть ваши соломинки в руке, поэтому держите их в одну линию. Во время игры вы всегда можете менять свои соломинки местами и сравнивать их длину.

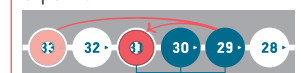
Все видят чужие соломинки

5. Победитель аукциона сдвигает свой маркер по шкале монет на столько делений в сторону нуля, сколько монет он поставил.

На шкале монет есть несколько особых делений. Если ваш маркер останавливается на синем делении, немедленно переместите его на деление, указанное стрелкой.



На шкале монет есть несколько особых делений. Если ваш маркер останавливается на синем делении, немедленно переместите его на деление, указанное стрелкой.



Пример. У вас 33 монеты. Вы выиграли аукцион, поставив 4 монеты. Следовательно, вы перемещаетесь на деление 29, но поскольку это синее деление, вы сразу же продвигаетесь по стрелке на деление 31.

6. Победитель аукциона становится следующим первым игроком. Повторяйте этапы 1–6, пока не закончите игру.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается, когда выполняется какое-либо из следующих условий:

- ▶ В руке любого игрока 8 соломинок.
- ▶ У любого игрока 0 монет.
- ▶ В руке любого игрока 4 соломинки одной длины.

Подсчёт очков

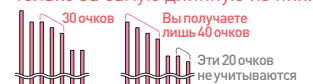
Результат игрока определяют соломинки у него в руке и местоположение его маркера на шкале монет.

Очки за соломинки

Расположите свои соломинки по увеличению длины. Подсчитайте, сколько соседних соломинок различаются по длине ровно на 5 мм.

Каждая соломинка из непрерывной последовательности приносит 10 очков (20 очков за 2 соломинки в последовательности, 30 — за 3 и так далее).

Если у вас несколько последовательностей, вы получаете очки только за самую длинную из них.



Пример. У вас получились 2 последовательности: из 2 и 4 соседних соломинок. Вы учитываете лишь самую длинную из них и получаете 40 очков.

Высота цветного маркера составляет 5 мм. Вы можете надевать его на соломинку, чтобы проверять разницу в высоте соседних соломинок.

Очки за шкалу монет

Посмотрите, где оказался ваш маркер на шкале монет в конце игры. Если он на делении 22 или выше, вы получаете ровно 22 очка (неважно, как далеко он находится от деления 22).

Если маркер находится ниже деления 22 (на делении с красным числом), вы получаете столько очков, сколько указано на этом делении. (Например, деление 17 приносит 17 очков, деление 22 — 22 очка, и деление 40 также приносит лишь 22 очка.)

Победа в игре

Каждый игрок складывает очки за соломинки и очки за положение маркера на шкале монет. Игрок с наибольшей суммой становится победителем. Однако если у кого-то из игроков оказывается 4 соломинки одной длины, то он автоматически побеждает, вне зависимости от набранных очков.

При ничьей побеждает претендент с большим количеством соломинок. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с большим количеством монет. Если и тут ничья, в игроки делят победу.

Автор игры: Ёсихиса Ицубуки
Художник: Ёсикаки Томиока
Доработка правил: itten
Корректор: Ник Каттнер
©2025 Susumu Kawasaki & itten, LLC.
www.itten-games.com

