

ЧУДО-БОУЛИНГ

2-6 игроков | 15 мин. | 8 лет

Об игре

«Чудо-боулинг» — необычная игра, в которой участники по очереди стучат по дорожке битой с 2 шарами, чтобы сбить кегли. В свой ход вы должны добиться того, чтобы определённое количество кеглей (указанное на ваших фишках целей и на особых фишках страйков) осталось стоять после удара. В игре побеждает тот, кто первым перевернул все свои фишки, выполнив их условия.

Состав игры

Правила игры, 10 кеглей, бита с 2 шарами, 12 фишек страйков, 16 фишек целей, дорожка*. * Извлеките внутренний отсек коробки игры и переверните его дном вверх — это дорожка.

Подготовка к игре

- Поместите дорожку в центр стола.
- Каждый игрок получает 2 фишк страйков.

Фишк страйка  Верх  Низ

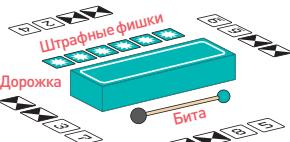
Переверните все фишки целей лицевой стороной вниз и перемешайте. Затем каждый игрок получает 2 фишки целей.

Фишк цели  Верх  Низ

Выложите свои фишки перед собой лицевой стороной вверх.

- Выложите 6 из оставшихся фишк целей лицевой стороной вниз рядом с дорожкой (при игре в шестером поместите 4 оставшиеся фишки).

Эти дополнительные фишки целей считаются штрафными фишками. Уберите из игры оставшиеся фишки целей и страйков.

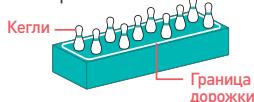


Ход игры

Тот, кто последним был в боулинге, первым становится ведущим игроком.

1 Расстановка кеглей

Участник справа от первого игрока расставляет все кегли на дорожке. Кегли можно расположить любым образом, но так, чтобы они стояли в пределах границ дорожки и не касались друг друга. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.



2 Сбивание кеглей

Ведущий игрок берёт биту и стучит ею по дорожке, чтобы сбить кегли. Ударить можно любую часть дорожки (любым из 2 шаров биты), не касаясь при этом какой-либо кегли.

В свой ход игрок обязан сбить хотя бы 1 кеглю. Если он этого не сделал, у него есть ещё 1 попытка. Если и эта попытка провалилась, он получает штраф (см. далее).



3 Подсчёт оставшихся кеглей

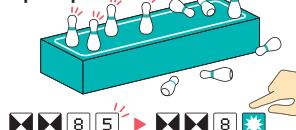
Ведущий игрок подсчитывает количество кеглей, оставшихся стоять на дорожке.



Ведущий игрок переворачивает у себя соответствующую фишку цели.

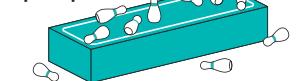
* Если таких фишек (с одинаковым числом) несколько, он по-прежнему может перевернуть только одну из них.

Пример



Игрок переворачивает 1 свою фишку страйка или 2 фишки целей (или 1 такую фишку, если осталась только она).

Пример



Игрок не переворачивает никакие фишки.

Штраф

Игрок получает штраф за следующее:

- Если он сбил все кегли.
- Если в свой ход он не сбил ни одной кегли.
- Если он коснулся битой одной из кеглей и сбил её.

Получив штраф, игрок обязан взять 1 случайную штрафную фишку и выложить её лицевой стороной вверх рядом с остальными своими фишками.

4 Ходы следующих игроков

Далее игроки, не переставляя кегли, ходят по очереди по часовой стрелке до тех пор, пока кто-нибудь не выполнит страйк или не сбьёт все кегли.

* Перед началом своего хода игрок может убрать с дорожки любые лежащие на ней кегли.

5 Обновление

Выполнив страйк или сбив все кегли, игрок обязан вновь выставить все 10 кеглей на дорожку по обычным правилам. После этого следующий в порядке хода участник становится первым игроком и партия продолжается.

Пример. Первый игрок сбил 3 кегли (осталось 7), а второй игрок — 5 кеглей (осталось 2). Третий игрок сбил только 1 кеглю, выполнив страйк, и теперь должен заново расставить 10 кеглей на дорожке.

Конец игры

Тот, кто первым перевернул все свои фишки, становится победителем. Если фишк штрафов закончились до того, как кто-нибудь победил, начинается игра на выбывание.

Игра на выбывание

В свой ход, получив штраф, участник немедленно выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым перевернул все свои фишки либо остался последним участником, который не выбыл из игры.

Автор игры: Сусуму Кавасаки
Иллюстрации: Есикаки Томиока
Редактура: itten
Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

©2025 Susumu Kawasaki & itten, LLC. itten
Все права защищены. www.itten-games.com