

# НАКОСЯ ВЫКУСИ!



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

Ваши роботы-пираты беззаботно плескались в море (они водонепроницаемые), как вдруг из воды показалась здоровенная голодная акула и давай отгрызать им руки-ноги. Скоро она налопается до отвала и оставит бедных железяк в покое... А если точнее, только одну бедную железяку — вашу. Но только если ей повезёт плыть быстрее других механических собратьев.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 6 фигурок разноцветных роботов-пиратов
- 1 фигурка акулы
- 42 карты со значениями от «1» до «7» (6 разноцветных наборов)
- Наклейки на роботов-пиратов
- Правила игры



**!** Перед первой партией наклейте наклейки на всех роботов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 2–3 игрока: смотрите правила на обороте.
- 4 игрока: уберите в коробку карты со значениями «6» и «7».
- 5 игроков: уберите в коробку карты со значением «7».
- Каждый игрок получает на руку все карты одного цвета и фигурку робота-пирата этого же цвета (кроме отложенных). Случайным образом разложите ваших роботов-пиратов в линию посередине стола так, чтобы они плыли в одном направлении друг за другом.
- Положите акулу замыкающей линию роботов-пиратов — к ногам последнего робота.
- Начинайте игру!

## ХОД ИГРЫ

Каждый раунд игры состоит из 3 фаз: «Выбор карт», «Заплыв» и «Укус».

### ВЫБОР КАРТ

В начале раунда каждый игрок выбирает карту с руки и кладёт её перед собой в закрытую. Если до этого он уже выкладывал какие-либо карты, новая карта кладётся поверх них со сдвигом, чтобы были видны значения всех карт. Выбрав карты, игроки одновременно раскрывают их.

### ЗАПЛЫВ

Сравните значения на выложенных картах. Если у кого-то из игроков совпали значения, их роботы в этом раунде остаются на месте и вперёд не плывут. Остальные роботы-пираты по очереди перемещаются в начало линии (подальше от акулы). Кто выложил карту с наименьшим значением, тот первым перемещает своего робота-пирата в начало. За ним — следующий по порядку значений игрок. И так далее, пока своих роботов-пиратов не передвинут все игроки, кроме тех, у кого совпали значения.

### УКУС

В самом первом раунде игры пропустите эту фазу. Акула бросается на робота-пирата, который плетётся в хвосте, и оттапывает ему конечность. Владелец робота-пирата отцепляет от него руку или ногу (целиком). Если конечность была последней, робот-пират и его владелец выбывают из игры. Если нет, игрок перемещает своего робота-пирата в начало линии и забирает на руку все свои выложенные карты. Остальные (непокусанные) роботы-пираты остаются на местах.

Каждый другой игрок тоже может забрать на руку все свои карты — но только если у него на руке осталась всего одна карта. Если же карт на руке больше, выложенные карты забирать нельзя.

Все выложенные карты лежат перед игроками в открытую, чтобы каждый имел представление, что осталось на руках у соперников.

Следующий раунд начинается с фазы выбора карт.

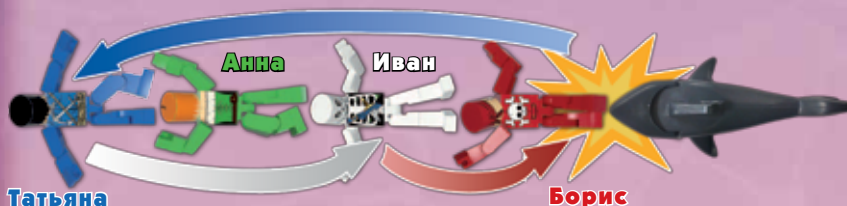


## 🐟 ПРИМЕР ПАРТИИ 🐟

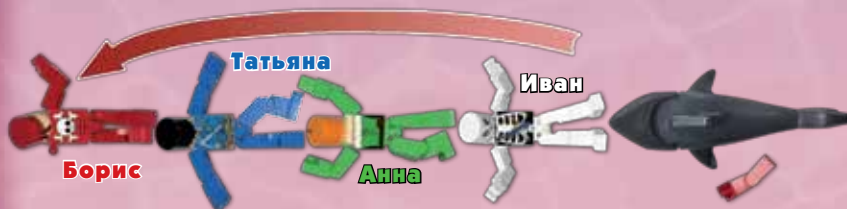
В начале раунда роботы-пираты Ивана, Анны, Бориса и Татьяны плывут в таком порядке:



Иван решает сыграть карту «4», Анна — «1», Борис — «4», а Татьяна — «5». Выбрав карты, игроки раскрывают их. У Ивана и Бориса значения совпали, их роботы-пираты не движутся. Анна выложила карту с самым низким значением. Её робот-пират плывёт в начало колонны. Затем то же самое делает робот Татьяны, обгоняя робота Анны.



Фаза заплыва завершилась, и робот-пират Бориса оказался в хвосте. Его-то и кусает акула. Борис отцепляет одну из конечностей своего робота, перемещает его в начало линии и забирает на руку все свои выложенные карты.



У остальных игроков на руках осталось больше одной карты, поэтому сыгранные Татьяной, Анной и Иваном соответственно «5», «1» и «4» остаются лежать на столе и на руки пока не возвращаются. Начинается новый раунд.

## 🐟 КОНЕЦ ИГРЫ 🐟

Партия продолжается до тех пор, пока в игре не останется 2 робота-пирата. Как только это происходит, акула тут же съедает робота, плывущего последним, а обладатель уцелевшего робота-пирата побеждает в игре!

## 🐟 ВАРИАНТЫ ИГРЫ 🐟

### 2 ИГРОКА

Игроки берут по 2 робота-пирата и убирают в коробку карты со значениями «6» и «7», как если бы играли вчетвером. Каждый участник играет за двух разных роботов-пиратов двумя наборами соответствующих карт. Партия проходит по обычным правилам и заканчивается, как только акула съедает первого робота-пирата. Владелец этого робота проигрывает, а его соперник побеждает.

### 3 ИГРОКА

Каждый участник играет за двух разных роботов-пиратов двумя наборами соответствующих карт. Партия проходит по обычным правилам и заканчивается, как только акула съедает первого робота-пирата. Владелец этого робота проигрывает, а игрок, чей робот-пират в этот момент находится в начале линии, побеждает.

### ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ

Игра проходит по обычным правилам, однако в фазе укуса каждый игрок должен перевернуть лицевой стороной вниз карту, которую выложил в этом раунде.

### УДЛИНЁННАЯ ПАРТИЯ

Вместо того чтобы отсоединять сразу всю конечность, отсоединяйте только полруки или полноги. Тогда длительность партии вырастет в 2 раза.



## РАСШИРЕНИЕ «СЫГРАЙ ЗА АКУЛУ»

### СОСТАВ РАСШИРЕНИЯ

6 карт акулы:

- Правая рука
- Левая рука
- Правая нога
- Левая нога
- Голова
- Любая конечность

6 жетонов голода



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В партии с расширением смогут принять участие от 5 до 7 игроков. Выберите игрока, который сыгрывает за акулу, и выдайте ему все карты акулы, а также 1 жетон голода за каждого робота-пирата в игре. В остальном следуйте описанию подготовки базовой игры. Точно так же, как и в базовой игре, акула пропускает первый раунд.

### ХОД ИГРЫ

Игра с расширением проходит так же, как и базовая, но когда все игроки кладут карты в закрытую (первая фаза раунда), игрок-акула делает то же самое. Его карта раскрывается одновременно с картами остальных игроков.

В третьей фазе, после того как все роботы-пираты завершили свой заплыв, акула кусает робота, который плетётся в хвосте, и оттяпывает ему конечность. Или не кусает. Всё зависит от карты, которую выложил игрок-акула. Возможны следующие варианты:

• **Правая нога, левая нога, правая рука, левая рука.**

Если у робота, плывущего в хвосте, есть указанная конечность, акула её откусывает: отсоедините конечность и переместите робота в начало линии, а хозяин робота забирает на руку все свои выложенные карты. Если такой конечности у робота уже нет, то и кусать нечего: см. *Промех* далее.

• **Голова.** Если в этом раунде ни у кого из игроков не совпали значения на выложенных картах, робот-пират, плывущий в хвосте, немедленно съеден акулой: уберите его из игры. Иначе — промах.

• **Любая конечность.** Если в этом раунде у кого-то из игроков совпали значения на выложенных картах, робот-пират, плывущий в хвосте, теряет конечность по выбору своего хозяина, плывёт в начало линии, а хозяин робота забирает на руку все свои выложенные карты. Если ни у кого из игроков не совпали значения на выложенных картах — промах.

Как и в случае с роботами-пиратами, если в конце третьей фазы у игрока-акулы осталась на руке всего одна карта, он забирает на руку все свои карты.

### ПРОМАХ

Если акула промахнулась, её хозяин сбрасывает 1 жетон голода и забирает на руку все свои карты. При промахе акулы робот, плывущий в хвосте, не теряет конечностей, не перемещается в начало линии, а его хозяин не забирает на руку свои карты.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Если у акулы закончились жетоны голода, игра завершается. Побеждает робот, у которого осталось больше всего конечностей. При равенстве побеждает тот из претендентов, кто находится ближе к началу линии.

Если из игры выбыли все роботы-пираты, кроме одного, игра заканчивается победой акулы.

### АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработка: Дейв Челкер

Иллюстрации: Ксавье Коллетт, Венсан Пулар

Модели роботов: Кен Лилли, creatusmaximus.com

© Mayday Games. All rights reserved.



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru