ПРОСТО ГЕНИАЛЬНО

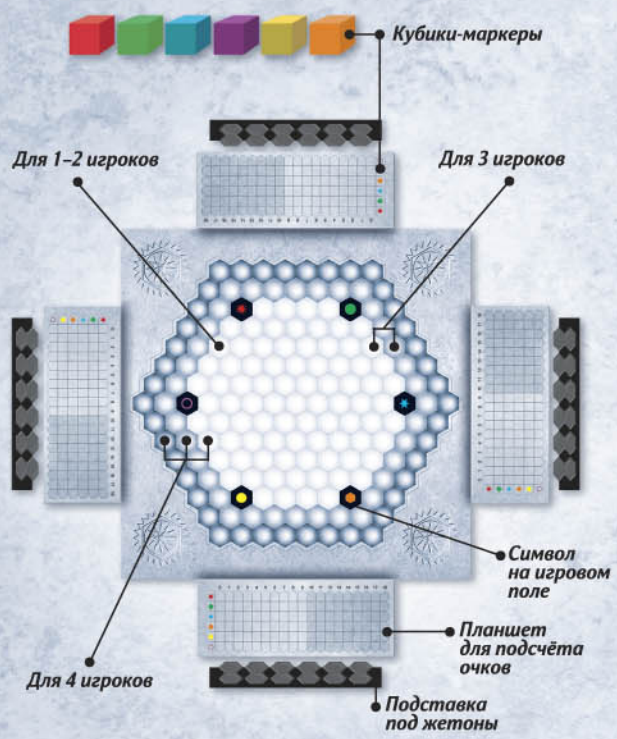
Настольная игра Райнера Книциа
для 1–4 человек в возрасте от 10 лет

Стандартная игра (2–4 игрока)

1. Разложите поле.
2. Сложите жетоны на столе лицом вниз и перемешайте.
3. Каждый игрок кладёт перед собой планшет для подсчёта очков и размещает на нём по одному маркеру каждого цвета на соответствующие шесть цветных символов (нулевые деления).
4. Каждый игрок ставит перед собой подставку, затем берёт со стола шесть жетонов и выкладывает на подставке так, чтобы никто другой их не видел.

Поле

В игре на двоих используются только белые клетки поля, на троих — белые и светло-серые, а четверо играют на всём поле.



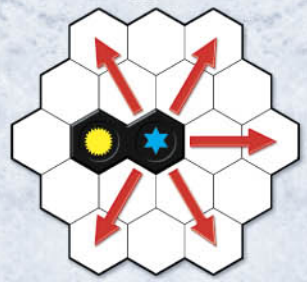
Обзор игры

В начале хода у игрока на подставке есть шесть жетонов. В свой ход игрок выкладывает один из них на поле, стремясь создать непрерывные линии из одинаковых символов. За это он получает очки, которые отмечает маркерами на планшете. Важно продвигать все шесть маркеров равномерно. Когда поле будет заполнено целиком, игра завершается. Игроки сравнивают положения своих самых левых (наименее продвинувшихся) маркеров, и тот, у кого этот показатель будет больше, побеждает.

Ход игры

Первым ходит младший игрок, от него право действия передаётся по часовой стрелке. В ход совершаются следующие действия:

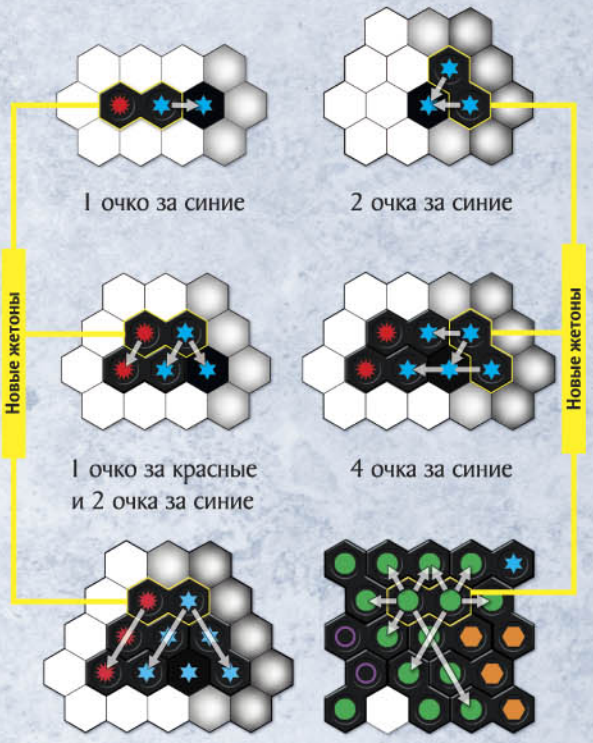
Размещение жетона. Игрок берёт со своей подставки один жетон и занимает им две свободные клетки поля. В первом круге игры жетон нужно положить рядом с любым напечатанным на поле символом, у которого ещё нет другого жетона.



Очки. Выложив жетон, игрок получает за него очки. Для этого он прокладывает от каждого символа на выложенном жетоне воображаемые линии в пяти направлениях и подсчитывает на каждой линии число одинаковых символов (таких же, как исходный символ на выложенном жетоне), пока не остановится на пустой клетке или на другом символе. При этом учитываются как напечатанные на поле символы, так и символы на других жетонах, однако символ на только что выложенном жетоне не считается. Подсчитав очки за один символ, игрок сдвигает счётчик того же цвета на своём планшете на соответствующее число делений и повторяет то же самое со вторым символом выложенного жетона.

Обновление запаса. Игрок берёт со стола один жетон на замену выложенному и ставит его на свою подставку.

Выложенные жетоны



Замена жетонов. Перед обновлением запаса, если у игрока нет жетонов с символами, которые ему больше всего нужны (то есть, маркеры этих цветов находятся левее всех остальных), он может показать содержимое своей подставки соперникам, отложить все жетоны с неё, взять 6 новых, а затем перемешать отложенные жетоны с жетонами на столе.

Состав игры

Игровое поле
120 жетонов
4 подставки
4 планшета
24 маркера
Правила

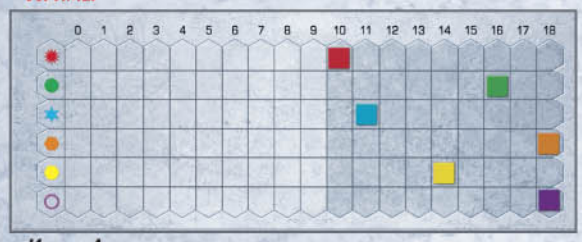
Бонусный розыгрыш

Маркеры не могут уйти за крайнее правое деление планшета (№ 18). Всякий раз, когда маркер добирается до последнего рубежа, игрок получает право немедленно выложить один бонусный жетон. Перед обновлением запаса игрок выбирает второй жетон, размещает его на поле и получает за него очки. Это может произойти несколько ряд подряд. Игрок добирает жетоны до шести только после всех бонусных розыгрышей.

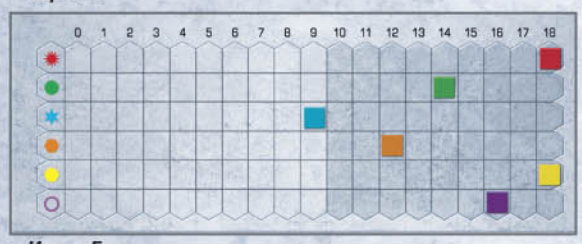
Конец игры

Игра заканчивается, когда после хода игрока на поле не осталось места под новые жетоны. Игроки смотрят на свои планшеты и сравнивают значения самых отстающих маркеров. Игрок с наивысшим показателем побеждает. При равенстве результатов сравниваются вторые с конца маркеры претендентов и т. д.

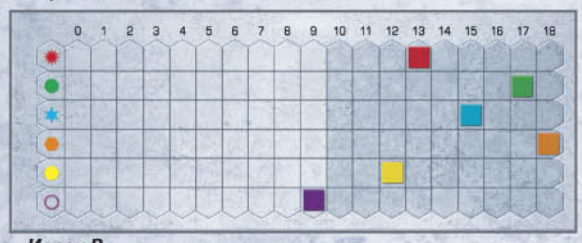
Пример



Игрок А



Игрок Б



Игрок В

Игрок А победил со счётом 10. Второе место у игрока Б со счётом 9. Игрок В тоже остановился на 9, вторые показатели у обоих равны 12, но третий показатель игрока В (13) проигрывает третьему показателю (14) игрока Б.

Если игрок довёл до 18-го деления все 6 своих счётчиков, он сразу побеждает, не дожидаясь завершения партии.

Командная игра на четверых

Игроки, сидящие друг напротив друга в партии на четверых, могут объединить усилия. Игра идёт по обычным правилам, только каждая команда применяет сдвоенный планшет, а личные достижения партнёров идут в командный зачёт. В конце игры побеждает команда с лучшим результатом, то есть проигрывает та команда, последний маркер которой стоит левее.

Партнёры не могут общаться во время партии (с согласия всех участников игроки могут разрешить общение).

Бонусный розыгрыш

Когда маркер доходит до крайнего правого деления на первом планшете, начисление очков прерывается, счётчик тут же переставляется на деление 0 второго планшета, а игрок получает право на бонусный розыгрыш (перед обновлением запаса). Если маркер дойдёт до последнего деления второго планшета, игрок тоже получает бонусный розыгрыш.

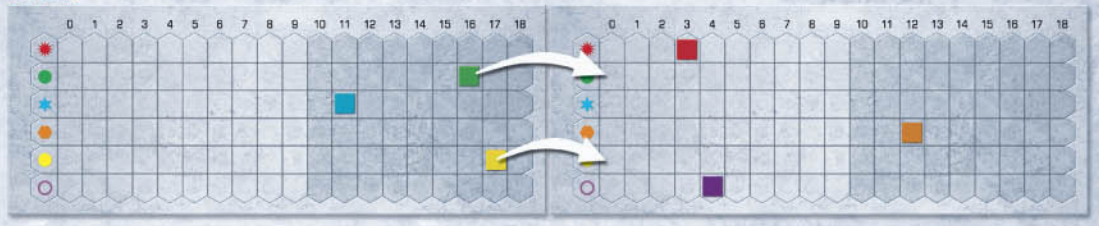
Пасьянс на одного

Игра идёт по обычным правилам с небольшим исключением: игрок применяет сдвоенный планшет (см. иллюстрацию ниже). Когда счётчик доходит до крайнего правого деления на первом планшете, начисление очков прерывается, и счётчик тут же переставляется на нулевое деление второго планшета. В одиночной игре бонусные розыгрыши отсутствуют.

Подставка в игре не применяется. Игрок берёт со стола один жетон, выкладывает его на поле, получает очки за линии и берёт следующий жетон.

В партии для одного игрока используются только белые клетки поля. Цель игры — набрать как можно больше очков.

Пример



Получив 2 очка за зелёные символы и 4 за жёлтые, игрок переносит оба счётчика на нулевые деления второго планшета. Два бонусных розыгрыша не учитываются. В командной игре на четверых бонусные розыгрыши учитываются.

Райнер Книциа благодарит всех, кто тестировал игру, в частности Иена Адамса, Криса Бауэра, Дэвида Фаркаура, Мартина Хаяма, Росса Инглиса, Кевина Джэклина и Криса Лаусона.

© 2012 Sophisticated Games Ltd

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Петр Тюленев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Сергей Ковалев

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru