

ШТУКИ В КРУГЕ



2-6 ИГРОВОК



20 МИНУТ



ОТ 10 ЛЕТ

allplay™



СОСТАВ ИГРЫ:

- А 3 круга.
- Б 4 жетона-памятки.
- В 240 карт штук и 30 промокарт штук из кино (с ⚪).
- Г 24 карты правил синего круга.
- Д 24 карты правил жёлтого круга.
- Е 24 карты правил красного круга.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Питер Хэйворд.
Художник: Сноу Конрад.
Графические дизайнеры: Сноу Конрад, Анна Гаврил.
Разработка: Джон Бригер, Майкл Дансмор, Велгус.
Редактор правил: Джефф Фрейзер.
3D-иллюстрации: Филип Гаврил.
Особая благодарность Айзеку Шалеву и Рену Вайсу.

Выкладывайте карты в цветные круги, чтобы первым отгадать тайные правила кругов!



УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Низкий (семейный)

Используйте один круг

Рекомендуем:

ПРИЗНАК

Обычный

Используйте два круга

Рекомендуем:

ПРИЗНАК

НАЗВАНИЕ

Высокий

Используйте все три круга

ПРИЗНАК

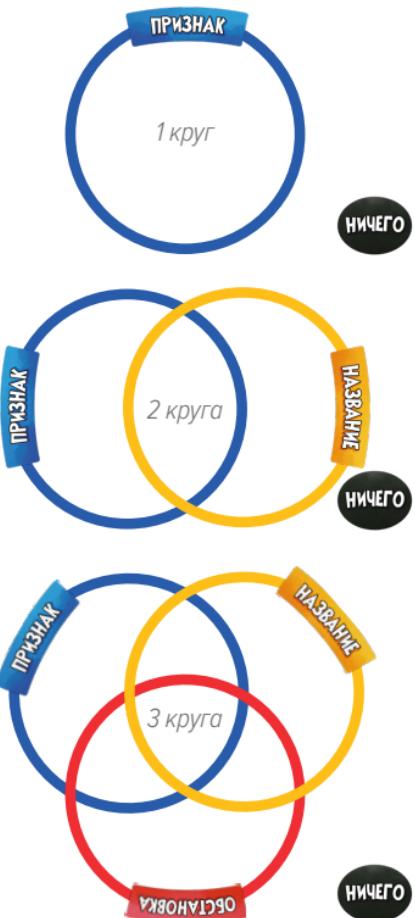
НАЗВАНИЕ

ОБСТАНОВКА

В первой игре рекомендуем выбрать низкий или обычный уровень сложности и использовать карты правил с пометкой «Легко».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выбрав уровень сложности, возьмите **1, 2 или 3 круга**. Выложите круг(и) на стол, как показано на схеме, а рядом поместите жетон «Ничего». Поместите жетоны-памятки любой стороной вверх на круги соответствующего цвета.
- 2 Выберите одного игрока — он будет **мастером**. Все остальные участники — **искатели**. При игре вдвоём используйте кооперативный режим.
- 3 Решите, какая сложность будет у каждого из **кругов** (легко, средне или трудно). Для каждого круга мастер берёт 1 случайную **карту правила** выбранной сложности из колоды того же цвета (сложность указана на обороте карты). **Мастер может в любое время смотреть карты правил в руке**, но никогда не говорит о них другим игрокам.
- 4 Перемешайте **колоду штук** и раздайте всем игрокам **по 5 карт** в руку.
- 5 Мастер выбирает **3 карты штук** из своей руки и **правильно** выкладывает их в круги, сверяясь с текстом на картах правил. Оставшиеся 2 карты штук он сбрасывает лицевой стороной вниз. Эти 3 первые карты помогут искателям начать отгадывать правила кругов.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Искатели по очереди выкладывают карты штук в круги, чтобы попытаться отгадать тайное правило каждого круга. Выигрывает тот, кто первым **правильно** выложит свою последнюю карту штуки так, чтобы в **руке не осталось карт**!

ПРИМЕР ХОДА



В игре с 2 кругами искатель считает, что карта «Комета» должна быть и в синем, и в жёлтом кругах.



Мастер проверяет карты правил и видит, что «Комета» не подходит ни одному из кругов.



Мастер перемещает «Комету» за пределы обоих кругов. Искатель добирает новую карту и завершает свой ход.

Нет ограничений на один ход

В свой ход вы можете выложить подряд сколько угодно карт штук, если каждую из них кладёте **правильно**. Вы добираете новую карту только в случае, если выложили карту **неправильно**.

КАК ВЫКЛАДЫВАТЬ КАРТЫ ШТУК

У каждого круга есть тайное правило о том, какие штуки можно разместить внутри него. Кarta штуки расположена **правильно**, если она находится **внутри каждого круга**, которому она подходит, и **за пределами всех кругов**, которым она не подходит.

- Ⓐ Если карта штуки подходит только **одному** кругу, она может лежать только **внутри только этого круга**.
- Ⓑ Если карта штуки подходит **двум или более** кругам, она может лежать только **внутри пересечения всех этих кругов**.
- Ⓒ Если карта штуки не подходит **ни одному** кругу, она может лежать только **за пределами всех кругов** (рядом с жетоном «Ничего»).

ПРАВИЛА КРУГОВ

- Ⓐ Правила синего круга (**признак**) связаны с физическими свойствами объектов, такими как размер, вес или форма.
- Ⓓ Правила жёлтого круга (**название**) связаны с тем, как написаны названия объектов.
- Ⓔ Правила красного круга (**обстановка**) связаны с тем, где мы можем найти эти объекты или как их используем. Отгадать правило красного круга обычно сложнее всего!



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда любой искатель **правильно** выкладывает свою **последнюю** карту штуки из руки (и не добирает новую), он **выигрывает!** После этого остальные искатели могут из интереса попытаться назвать правила кругов и/или пересечений.

КАК ИГРАТЬ ЗА МАСТЕРА

Когда вы мастер, ваша цель — облегчить игру искателям, а не усложнить её. При подготовке к партии постарайтесь выложить такие 3 первые карты штук, которые бы однозначно соответствовали правилам кругов и располагались в разных кругах и/или пересечениях.

Если вам сложно определить, соответствует ли объект правилу, попробуйте рассмотреть этот объект или с его «изображённой», или с «общезвестной» стороны. Опирайтесь на то, каким образом нарисован на карте, чтобы сузить толкование, если требуется. Или же вы можете толковать объекты, как считаете нужным, — это тоже часть игры!



У изображённого шарика определённая форма, но общезвестно, что у шариков могут быть разные формы, поэтому положите эту карту внутрь синего круга.



Общеизвестно, что у большинства приборов есть электрические вилки, но изображённая вилка не связана с электроникой. Поместите эту карту за пределы красного круга.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ (ТОЛЬКО ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ)

В этом режиме **мастер** и **1-3 искателя** играют сообща. Цель игры: **каждый** искатель должен **правильно** выложить из руки 5 карт штук.

Изменения в подготовке. Мастер берёт в руку **10** карт штук (а не 5), затем выкладывает в круги по 1 карте за каждого игрока (включая себя), а остальные карты оставляет в руке.

Игровой процесс. В конце каждого раунда (когда все искатели совершили по одному ходу) мастер добавляет **подсказку** — выкладывает из руки ещё 1 карту штуки. Остальные игроки **не показывают** друг другу свои карты, но могут обсуждать возможные правила кругов. Искатели, у которых в руке не осталось карт, пропускают свои ходы.

Конец игры. Если мастер должен выложить из руки карту штуки, но у него их **не осталось**, все участники вместе проигрывают. Если прежде этого **каждый** искатель выложил последнюю карту из руки, все участники вместе выигрывают!