

## ШТУКИ В КРУГЕ

2–6 ИГРОКОВ



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 Хэйурд.  
**Художник:** Сноу Конрад.  
**Графические дизайнеры:** Сноу Конрад, Анка 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

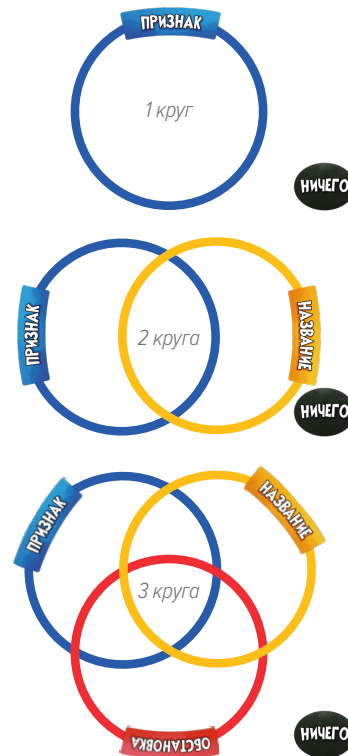
НАЗВАНИЕ

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!**

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Искатели совершают ходы по очереди по часовой стрелке, начиная с того, кто сидит слева от мастера.

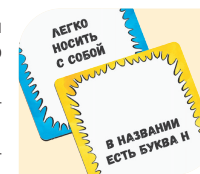
В свой ход пройдите по порядку следующие шаги:

- 1** Выберите **карту штуки** в руке и выложите её лицевой стороной вверх в любое место внутри или за пределами любого(-ых) круга(-ов).
- 2** Мастер смотрит на карты правил кругов, чтобы проверить, **правильно** ли вы выложили карту штуки. Если да, он говорит: «Правильно». Если нет, он перемещает эту карту штуки так, чтобы соблюсти правила всех кругов.
- 3** Если вы выложили карту **правильно**, выложите ещё одну карту из руки (начните снова с шага 1). Если же **неправильно**, ваш ход завершается: возьмите новую карту штуки из колоды и передайте ход следующему игроку.

## 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 подбирает 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 подбираете 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. Карта штуки расположена *правильно*, если она находится **внутри каждого круга**, которому она подходит, и **за пределами всех кругов**, которым она не подходит.

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

## ПРАВИЛА КРУГОВ

- Г** Правила синего круга (**признак**) связаны с физическими свойствами объектов, такими как размер, вес или форма.
- Д** Правила жёлтого круга (**название**) связаны с тем, как написаны названия объектов.
- Е** 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 тайные правила кругов.

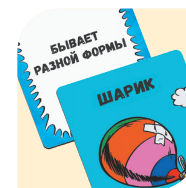
### Карты штук остаются в кругах

Как только карту штуки поместили в круг *правильно*, она остаётся там до конца партии. В ходе игры новые карты будут всё больше подсказывать искателям правила кругов.

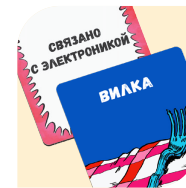
## КАК ИГРАТЬ ЗА МАСТЕРА

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 «общеизвестной» стороны. Опирайтесь на то, каким объект 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 общеизвестно, 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!