

АВТОР ИГРЫ
МАРТИН АНДЕРСОН

СЛАСТЁНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

А вы любите сладости также сильно, как и мы? Соберите как можно больше глазированных печенок в коробку! Бросайте кубики, складывайте выпавшие результаты одного цвета, и выбирайте, куда их записать. Подвох – мест для записи чисел мало, а невыбранные кубики достанутся соперникам. Оценивайте риски и соберите лучшую комбинацию чисел, чтобы победить в игре!

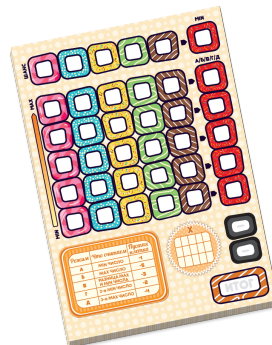
СОСТАВ ИГРЫ



7 кубиков с уникальными
разноцветными гранями



Карандаш



Блокнот с листками игроков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по листку из блокнота.



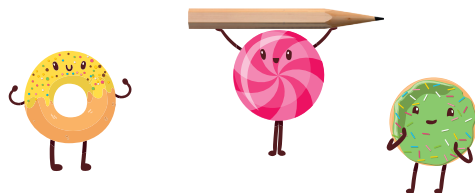
Вопрос	Что считаем	Правильный ответ
А	МИН. ЧИСЛО	-1
	МАХ. ЧИСЛО	-5
В	РАЗНИЦА МАХ. И МИН. ЧИСЛА	-3
Г	2-е МИН. ЧИСЛО	-2
Д	2-е МАХ. ЧИСЛО	-4

2. Выберите режим игры (один для всех игроков) и обведите его на листке. Для новичков рекомендуем режим «А»!

3. Положите в центр стола все 7 кубиков, а также карандаш.



4. Первым игроком становится тот, кто...



БЫСТРЕЕ ВСЕХ СХВАТИТ КАРАНДАШ!

В игре используются кубики, на которых изображены цветные числа, символизирующие сладости. Цвет этих чисел соответствует цвету столбцов в блокноте, куда можно записать их сумму. **Например:** сумму зелёных чисел в зелёный столбец.

Игроки будут выбирать цвет сладостей и прибавлять к ним значения выпавших белых чисел. Именно эта сумма и будет записана на листок игрока.



ХОД ИГРЫ

- Первый игрок бросает все 7 кубиков.
- Он смотрит на выпавшие значения и решает устраивают ли они его. Чем больше выпало чисел одного цвета – тем лучше.
- Если не устраивают – можно перебросить кубики ещё 2 раза (как все кубики, так и только несколько).
- Далее он группирует кубики по цветам выпавших чисел (белые с белыми, зелёные с зелёными и т.д.)
- Игрок выбирает **любой цвет кроме белого** и складывает все числа этого цвета. Затем прибавляет к этому числу сумму всех выпавших белых чисел. Получившаяся сумма чисел называется **результатом**. Его игрок может записать на свой листок, в столбец соответствующего цвета или спасовать.



Пример 1: Роман бросает кубики и ему выпадают следующие числа:

2 белых (значения 1 и 3), 2 жёлтых (1 и 5) и 3 зелёных (4, 5, 2). Он выбирает зелёный цвет и складывает числа этого цвета $4+5+2=11$, с числами на белых гранях $1+3=4$.

$11+4=15$ это результат, который Роман может записать в свой листок.

• Затем игрок откладывает в сторону использованные цветные кубики (они больше недоступны) и передаёт ход следующему игроку. Белые остаются лежать на месте.



- Ход передаётся игроку слева. Он **не бросает кубики**. Вместо этого игрок выбирает 1 цвет из оставшихся, складывает все числа этого цвета, прибавляет к ним сумму чисел белого цвета и записывает результат на свой листок.
- Если остались только кубики с белыми числами – игрок складывает эти числа и записывает результат в свободную клетку ЛЮБОГО цветного столбца (кроме крайнего правого, красного).
- Игроки ходят по очереди, пока очередь не дойдёт до первого игрока. Раунд завершается.
- Первым игроком становится игрок слева от прошлого первого игрока. Он берёт все кубики, в т. ч. ранее отложенные, и бросает их. Начинается новый раунд.

КАК ЗАПИСАТЬ РЕЗУЛЬТАТ

Строка «шанс» → Всегда самое малое число

→ Сюда самые большие числа

Строка → Итоговый столбец; зависит от режима игры

Столбец → Сюда самые малые числа

→ **Рамка X**: отмечаем сколько раз спасовали

Выбери режим игры → Сумма штрафных очков

→ **Итого** → Итоговая сумма очков

Выбери режим игры	Что считаем	Потери очков
В	РАЗНИЦА MAX и MIN ЧИСЛА	-1
Г	2-и MIN ЧИСЛА	-2
Д	2-и MAX ЧИСЛА	-4



На листке есть 6 разноцветных столбцов, разделённых на 6 клеток.

В правой части листка есть красный **итоговый столбец** – пока игнорируйте его (подробнее о нём на стр. 7).

Запишите результат в столбец того же цвета, что и число, соблюдая три условия:

- 1) Клетка в столбце должна быть пустой;
- 2) Нельзя записать большее число под меньшим.

Совет: в начале игры, когда листок пуст, вы сами решаете куда лучше поставить число. Поставьте малое число пониже, а большое – повыше.

- 3) Числа в столбце **не могут повторяться**. Исключение: отдельная верхняя строка цветных клеток – **строка «шанс»** (о ней далее).

Совет: старайтесь чтобы числа не повторялись и в строках – повторные числа отнимут победные очки при подсчёте очков.

Пример 2: Роман решает записать результат. В зелёном столбце 2 пустые клетки, числа под ними меньше 15 и среди них нет 15. Все условия выполнены! Роман выбирает нижнюю свободную клетку, надеясь получить большее число в будущих бросках.

Если игрок не может или не хочет записать получившийся результат на своём листке, то он должен:

- ЛИБО записать результат в пустую клетку соответствующего цвета в отдельной **строке «шанс»**, находящейся в верхней части листка.



• ЛИБО спасовать – т.е. не записывать результат и поставить **X** в клетку в рамку **X** на своём листке. Каждый такой **X** отнимет 1 победное очко в конце игры.

Пример 3: у Романа заполнены все клетки в зелёном столбце, кроме одной. Он может записать туда результат 15, однако решает оставить клетку для будущих бросков. Зелёная клетка в строке «шанс» уже заполнена, поэтому Роман пишет **X** в свободной клетке в рамке со штрафными очками, оставляя себе шанс получить лучший результат.



Совет: старайтесь заполнить как можно больше клеток – в конце игры вы получите особый штраф за каждую пустую клетку. Его размер определяет режим игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- ЛИБО когда один из игроков заполняет последнюю клетку в цветных столбцах на своём листке (включая строку «шанс»),
- ЛИБО когда кто-то заполнит последнюю свободную клетку в рамке **X**.

После этого раунд доигрывается до конца и происходит подсчёт очков.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Посчитайте очки на своём листке следующим образом:

- 1 Зачеркните все одинаковые числа **в каждой строке**.
- 2 Выпишите из строки «шанс» наименьшее число в красную клетку итогового столбца.
- 3 Проверьте, какой выбран режим игры. Он укажет, какое из оставшихся чисел в каждой строке нужно записать в итоговый столбец (красные клетки справа). Выпишите числа.

Пример 4: в строке остались числа «15» и «10». Т. к. выбран **режим игры «А»** – из строки берётся **самое малое число** – «10».

Пример 5: в строке остались числа «15» и «10». Т. к. выбран **режим игры «Б»** – из строки берётся **самое большое число** – «15».

- 4 Посчитайте, сколько **пустых клеток** осталось в цветных столбцах – умножьте их сумму на число, указанное в графе «пустая клетка» в обведённом режиме игры. Запишите это число в верхнюю чёрную клетку (она справа от рамки **Х**).
- 5 Затем посчитайте **зачёркнутые клетки** на вашем листке. Это касается как цветных столбцов, так и рамки **Х**. Сложите их и запишите в нижнюю чёрную клетку.
- 6 Сложите все числа в красных клетках итогового столбца. Затем вычитите из полученной суммы оба числа из чёрных клеток со штрафными очками. Запишите результат в клетку **«ИТОГ»**. Это ваши победные очки.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре! В случае ничьей побеждает тот претендент на победу, у кого меньше всего **Х** в рамке штрафных очков.



Пример подсчёта очков для режима игры «А»:

1 Зачёркиваем **все** одинаковые числа **в каждой** строке.

Получаем штраф за пустые клетки. В режиме «А» это «-1» за каждую.

2 Выписываем **наименьшее** число из строки «шанс».

3 Из других строк выписываем что указывает режим игры. Сейчас это тоже наименьшее число.

4 В верхней чёрной клетке помечаем штраф за 3 пустые клетки (-3).

5 В нижней чёрной клетке помечаем штраф за зачёркнутые числа (-11), а также за то что пасовали четыре раза (-4).

6 Складываем числа из красных клеток и вычитаем из полученной суммы числа из чёрных клеток. Итого 61 победное очко!

Режим	Что считаем	Пенальти
Ш	МИН ЧИСЛО	-1
В	МАХ ЧИСЛО	-5
Г	РАЗНИЦА МАХ И МИН ЧИСЛА	-5
Д	2 → МИН ЧИСЛО	-5
	3 → МАХ ЧИСЛО	-4

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Автор игры: Мартин Андерсон

Менеджер проекта: Терехов Виталий

Графический дизайн: Романова Татьяна

Продюсер: Комаров Константин

Общее руководство: Панов Евгений

8427



© Zvezda. All rights reserved.

