

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!

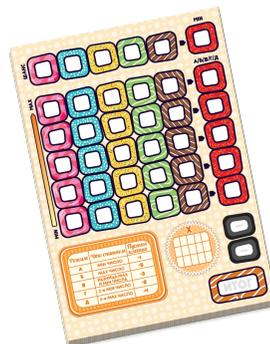
СОСТАВ ИГРЫ



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

Здесь самые большие числа

Строка

Столбец

Здесь самые малые числа

Выбери режим игры

Выигрыш	Что считаем	Потери (штрафы)
М	МАХ ЧИСЛО	-1
В	РАЗНИЦА МАХ И МИН ЧИСЛА	-5
Г	2 → МИН ЧИСЛО	-2
Д	2 → МАХ ЧИСЛО	-4

Итоговый столбец; зависит от режима игры

Рамка X: отмечаем сколько раз спасовали

Сумма штрафных очков

Итоговая сумма очков



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	Штраф за клетку
А	МИН ЧИСЛО	-1
Б	МАХ ЧИСЛО	-5
В	РАЗНИЦА МАХ И МИН ЧИСЛА	-5
Г	2 → МИН ЧИСЛО	-5
Д	2 → 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.

