



6-99



2-4



20 мин.

# ВЫСОТКИ

## Авторы

Морта и Александр  
Бонавент

## Иллюстрации

Мишель Реймон

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

54 КАРТЫ, ВКЛЮЧАЯ

32 КАРТЫ ЭТАЖЕЙ СО ЗНАЧЕНИЯМИ ОТ 1 ДО 8,

по 4 экзemplяра каждой карты

4 карты с вопросительным знаком (джокеры)

18 особые карт (4 собаки, 2 кости, 3 молотка,

1 шар-баба, 4 молочных коктейля, 1 фургон

с пончиками, 3 вора, 1 супер-вор)

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок должен построить свою собственную высотку. Каждый этаж состоит из 2 карт этажей, размещенных рядом друг с другом. Выигрывает игрок, первым построивший высотку из 5 этажей.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте по 5 карт каждому игроку.
2. Из оставшихся карт сформируйте колоду и выложите ее в центр стола лицевой стороной вниз.
3. Рядом с колодой оставьте место для стопки сброса.
4. Решите, кто будет первым игроком.

## ХОД ИГРЫ

Игроки выполняют ходы по очереди по часовой стрелке.

### 1. Начало хода

В начале своего хода игрок берет карту из колоды. Если у него уже есть 8 карт в руке (такое может произойти во время игры), игрок не берет карту из колоды.

### 2. Розыгрыш карт

Каждый игрок может использовать любое количество карт по своему желанию для выполнения различных действий во время своего хода. Действия можно выполнять в любом порядке.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Игрок также может вообще НЕ РАЗЫГРЫВАТЬ карты.

### 3. Конец хода

Если после того, как игрок закончил выполнять действие, у него осталось меньше трех карт в руке, он берет из колоды по одной карте до тех пор, пока у него на руке не будет трех карт. После этого ход игрока заканчивается. Если у игрока на руке больше трех карт, он просто сообщает следующему игроку, что он завершил свой ход. Если колода пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

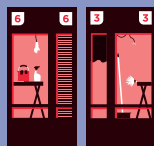
Как только один из игроков завершает пять этажей своего небоскреба, он объявляется **ПОБЕДИТЕЛЕМ!**

**ВАРИАНТ КОРОТКОЙ ИГРЫ:** Побеждает игрок, построивший высотку в четыре этажа.

## ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### 1. Строительство этажей

Чтобы построить этаж, разыграйте две карты со значениями, которые при сложении дают девять, и выложите их рядом друг с другом в своей игровой зоне (пример: «3» и «6»). Если у игрока уже завершен этаж, он может перейти к строительству следующего этажа над уже построенным.



**Пример:**  
 $6 + 3 = 9 =$   
один этаж.

### 2. Кража этажей (розыгрыш 1 карты этажа)

Игрок может также построить этаж, разыграв только одну карту этажа с руки и украв одну карту с верхнего этажа башни оппонента. Значения разыгранной карты и украденной карты должны в сумме давать девять. Оставшаяся одна карта этажа оппонента сбрасывается, а этаж считается уничтоженным. Это важное действие, которое убивает двух зайцев одним выстрелом.

**ВАЖНО:** Украсть карты можно только с верхнего этажа и только в том случае, если этот этаж не охраняется собакой (данное правило описано ниже в разделе «Охрана этажей»). Украденная карта должна быть разыграна немедленно, ее нельзя отложить на потом.

### 3. Карты-джокеры



Карты-джокеры являются картами с любым значением, и они могут быть разыграны с любой другой картой этажа для строительства этажа, но такую карту нельзя разыгрывать с другой картой-джокером.

Карту-джокер нельзя использовать для того, чтобы украсть карту с верхнего этажа оппонента. Однако игрок может украсть джокер с верхнего этажа оппонента. Украденный джокер сохраняет указанное на нем значение. Например, у вашего оппонента есть этаж с джокером, вторая карта на этом этаже – «3». Джокер был использован как «6». Поэтому украденный джокер может быть использован только с «3», так как джокер сохраняет свое значение, равное «6».

### 4. Охрана этажей: карты «Собака» и «Кость»



Любой построенный этаж можно защитить, разместив на нем охрану в виде карты сторожевой собаки рядом. Мы рекомендуем защищать верхний этаж. Этот этаж теперь охраняется, и карты с него нельзя украсть или разрушить с помощью молотка (описано в правилах далее, в разделе «Разрушение этажа»).



Сторожевую собаку можно отвлечь с помощью карты «Кость». Обе карты отправляются в стопку сброса.

### 5. Разрушение этажа: «Молоток» и «Шар-баба»



Верхний этаж оппонента можно разрушить картами «Молоток» и «Шар-баба». При розыгрыше любой из этих карт верхний этаж разрушается. Карта разыгрывается, а затем обе карты этажа отправляются в стопку сброса.



## ПОДСКАЗКИ ПО СТРАТЕГИИ

Попробуйте комбинировать дополнительные действия. Например:

1. Используйте кость, чтобы отвлечь сторожевую собаку. Затем используйте молоток для разрушения верхнего этажа, что открывает этаж ниже. Украдите карту с этого этажа (который стал верхним этажом после уничтожения предыдущего верхнего этажа) для того, чтобы построить свой собственный этаж высотки.
2. Используйте вора в начале хода, так у вас будет больше вариантов для розыгрыша украденной карты.

Единственная разница между двумя этими картами заключается в том, что карта «Молоток» НЕ МОЖЕТ быть использована для разрушения этажа, охраняемого сторожевой собакой, а карта «Шар-баба» может разрушать охраняемые этажи (при этом карта «Сторожевая собака» также сбрасывается).

### 6. Кража карт: карты «Вор» и «Супер-вор»



Разыграв карту «Вор», игрок может выбрать оппонента и украсть случайную карту из его руки (не подсматривая заранее, какая это карта). Украденная карта отправляется в руку игрока, карта «Вор» сбрасывается.



Карта «Супер-вор» используется таким же образом, однако игрок разыгрывающий карту «Супер-вор», крадет по одной карте у КАЖДОГО своего оппонента. После розыгрыша карта «Супер-вор» сбрасывается. Украденная карта (карты) может быть разыграна в тот же ход, когда она будет украдена, или ее можно оставить на следующие ходы.

### 7. Пропуск хода: карты «Молочный коктейль» и «Фургон с пончиками»



Игрок может заставить оппонента пропустить ход, разыграв карту «Молочный коктейль» или «Фургон с пончиками». Разыграв карту «Молочный коктейль», положите ее лицевой стороной вверх перед оппонентом. В следующий ход этого оппонента его единственное возможное действие – «Сбросить» карту «Молочный коктейль».

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Игрок, получивший карту «Молочный коктейль», не берет карты из колоды в свой ход.



Когда разыгрывается карта «Фургон с пончиками», ВСЕ оппоненты игрока, разыгравшего эту карту, должны пропустить свой ход. Разыграйте карту «Фургон с пончиками», выложив ее в центре стола. Игрок все еще может разыграть дополнительные карты после розыгрыша карты «Фургон с пончиками», а затем завершить свой ход обычным образом. Например, взять карты, чтобы на руке было 3 карты, при необходимости. Карта «Фургон с пончиками» затем сбрасывается, и ТОТ ЖЕ самый игрок снова делает ход (два хода подряд).

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский.  
Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу, Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: **ООО «СР ПОСТАВКА»**.