

ЗМЕЙКА



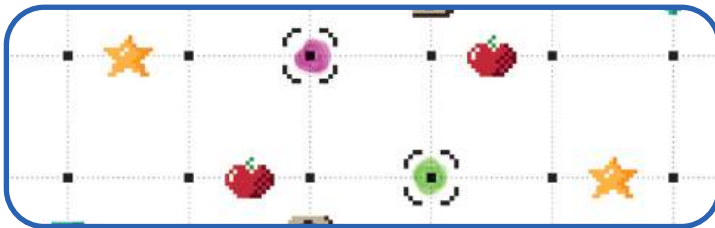
ПРАВИЛА
ИГРЫ

КАК ИГРАТЬ

Каждый игрок рисует на общем поле змейку своего цвета, собирая символы и стараясь получить как можно больше победных очков.

В начале игры возьмите маркер и случайную карту подсчёта очков, на которой указано, какие символы сколько очков вам приносят.

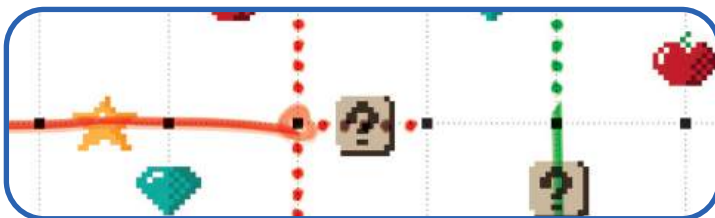
Определите первого игрока и по очереди выберите стартовые позиции для змеек. Нарисуйте на старте точку своего цвета.



Первый игрок бросает кубики с точками и тире (на один кубик больше, чем число игроков). По очереди выберите по одному кубику и разыграйте то, что на нём выпало.

Точка позволяет змейке повернуть. Нарисуйте жирную точку, чтобы отметить это.

Тире заставляет змейку двигаться дальше. Продолжите свою змейку по пунктирной линии до ближайшего пересечения. Из точки можно рисовать змейку в любую сторону, а не из точки — только в том же направлении, что и прежде.



Если вы пересекли символ — вы собрали его, и в конце игры он принесёт вам победные очки.

Кроме того, вы можете тратить собранные символы на дополнительные точки, тире и другие особые эффекты.



Когда все разыграли по одному кубику, раунд заканчивается и право бросать кубики переходит по часовой стрелке.

Игра завершается после определённого числа раундов или после того, как чья-нибудь змейка врежется в чужую, сама в себя или в стенку.



Подсчитайте очки на своих картах и узнайте, кто победил!

ЧТО В КОРОБКЕ

- Три двусторонних планшета с игровыми полями
- Четыре разноцветных маркера со стирателями
- Шесть карт подсчёта очков

Очки за собранные алмазы, яблоки и звёзды

Очки за собранные ящики

Очки за карты условий

Штраф –5 очков, если змейка врезалась

Сумма набранных очков

ИТОГО

Пять специальных кубиков с точками и тире



На каждом кубике две стороны |•|, две стороны ||•, одна сторона ||| и одна сторона •|.

Шесть двусторонних карт условий

Если хотите, вы можете играть с одной или двумя случайными картами условий. На каждой такой карте указано, сколько очков она приносит в конце игры и за что. Карты условий описаны на стр. 7.



Четыре карты учёта символов

Собрав символ, обведите его на этой карте, а потратив — вычеркните (но не стирайте: в конце игры очки дают даже потраченные символы). Либо, как вариант, вы можете обводить и вычёркивать символы прямо на игровом поле.



Разные поля рассчитаны на разное число игроков, а также отличаются особыми правилами. Все шесть полей подробно описаны на стр. 6.

На игровом поле есть сетка из пунктирных **линий** и **пересечений**. Разыгрывая тире, вы рисуете змейку по линии от текущего пересечения до следующего. На некоторых полях линии изгибаются.

На линиях могут быть расположены **символы**. Нарисовав змейку по такой линии, вы **собираете** указанный символ.

В начале партии каждый игрок ставит точку в одной из **стартовых позиций**. Незанятые стартовые позиции считаются обычными пересечениями.

Вдоль края поля находятся **порталы**. Когда змейка попадает в портал, она сразу же выходит из соответствующего портала на противоположной стороне.

В начале раунда первый игрок ставит отметку в очередном кружке на **треке раундов**.

В правой части трека указано, на сколько игроков рассчитано поле и когда заканчивается игра на то или иное число участников.

СТАРТ

4

3



В самом низу показано, на какие **особые эффекты** можно потратить символы в ходе игры и сколько очков принесут в конце партии собранные ящики.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите игровое поле, подходящее по числу игроков. Если вы играете впервые, лучше выбрать поле «Классика» (для 3–4 участников) или «Дуэль» (на двоих). Разместите выбранное поле посередине стола, а лишние планшеты верните в коробку.

На полях для 3–4 игроков тоже можно играть вдвоём — см. стр. 6.

Выберите первого игрока — например того, кто последним фотографировался со змеей. Возьмите по одному маркеру. Раздайте каждому одну случайную карту подсчёта очков, а остальные не подглядывая верните в коробку. Игроки смотрят полученные карты, не показывая их соперникам. Каждый берёт одну карту учёта символов и кладёт на стол перед собой символами вверх.



Если вам досталась такая карта, в конце игры каждый собранный алмаз принесёт вам 3 очка, яблоко — 2 очка, а звезда — 1 очко.

Если все игроки согласны, выберите одну или две случайные карты условий и положите их рядом с полем любой стороной вверх. Карты условий общие: очки за них начисляются каждому. Первую партию лучше сыграть без карт условий.

Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, выбирает одну свободную стартовую позицию для своей змейки и рисует там точку своим маркером.

Незанятые стартовые позиции считаются обычными пересечениями.

Первый игрок берёт кубики — на один больше, чем число игроков:

- два игрока — три кубика;
- три игрока — четыре кубика;
- четыре игрока — все пять кубиков.

Лишние кубики верните в коробку.

Вы готовы к первому раунду.

РАУНД ИГРЫ

В начале раунда первый игрок отмечает своим маркером самый левый свободный кружок на треке раундов и бросает все кубики.

Не забывайте ставить отметки: это поможет не только следить за длиной партии, но и понять, кто ходил первым в текущем раунде.

Сложите кубики посередине стола, не меняя выпавших на них значений. Теперь каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, делает свой ход: забирает один из кубиков и разыгрывает символы на его верхней грани. Когда все игроки сделали по ходу, проверьте условия завершения партии, передайте статус первого игрока по часовой стрелке и начните новый раунд.

ХОД ИГРОКА

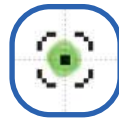
Возьмите один из кубиков, брошенных в начале раунда и не взятых соперниками. Продолжите рисовать свою змейку, **по порядку** используя все точки и тире на верхней грани этого кубика.

- Нельзя менять порядок точек и тире, но можно выбрать направление, в котором их использовать.



Такую грань можно разыграть либо как «тире-тире-точка», либо как «точка-тире-тире».

- Продолжайте рисовать змейку с того пересечения, где закончили её в прошлый раз.



В первом раунде вы начинаете рисовать от своей стартовой точки.

- Используя **точку**, нарисуйте жирную точку на своём текущем пересечении. Если там уже есть ваша точка, ничего не рисуйте (но точка с кубика всё равно считается использованной).
- Используя **тире**, нарисуйте змейку по пунктирной линии до следующего пересечения. Из точки змейку можно нарисовать в любую сторону. Если точки нет, вы должны рисовать в том же направлении, в каком рисовали прежде.



На некоторых полях линии изогнуты. Рисование вдоль изогнутой линии не считается сменой направления.

Вы не можете отказаться использовать точки и тире с кубика!

- Нельзя рисовать змейку по тем линиям и через те пересечения, где уже нарисована змейка (ваша или чужая). Если не можете продолжить свою змейку иначе, дорисуйте её до препятствия и отметьте там, что ваша змейка **врезалась**.



На некоторых полях есть стены. Если змейка упёрлась в стену, она тоже врезалась.

- Если, рисуя змейку, вы попали в **портал**, продолжите рисовать её из соответствующего портала с противоположного края поля. Портал не считается пересечением: чтобы пройти от пересечения перед входом в портал до пересечения после выхода из портала, нужно только одно тире.



Порталы раскрашены через один, чтобы вам было проще определить, какой какому соответствует.

- Если, рисуя змейку, вы собрали символ (пересекли алмаз, звезду, яблоко или ящик), сразу обведите его на своей карте учёта. Этот символ можно потратить уже в текущий ход.

Если вы играете без карт учёта, просто обведите собранный символ на поле, чтобы не забыть, что он у вас есть.

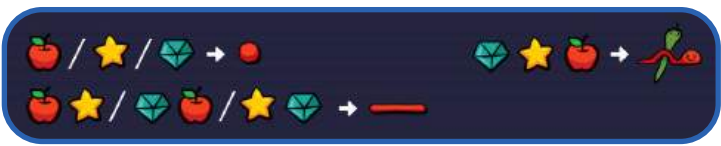
ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

В любой момент своего хода вы можете потратить собранные символы на особые эффекты. Это можно сделать перед тем, как разыгрывать выбранный кубик, между использованием точек и тире с него, или после того, как все они разыграны. В ход можно применить сколько угодно эффектов, разных или одинаковых, в том числе подряд.

Доступные эффекты и их цены в символах указаны в нижней части игрового поля. Чтобы применить эффект, у вас должны быть собраны (обведены) нужные символы. Вычеркните их на карте учёта или на поле. Каждый собранный символ можно потратить только один раз за игру.



Ящики можно тратить вместо других символов. Применяя эффект, вы можете вычеркнуть сколько угодно ящиков, чтобы заменить каждым из них любой нужный символ.



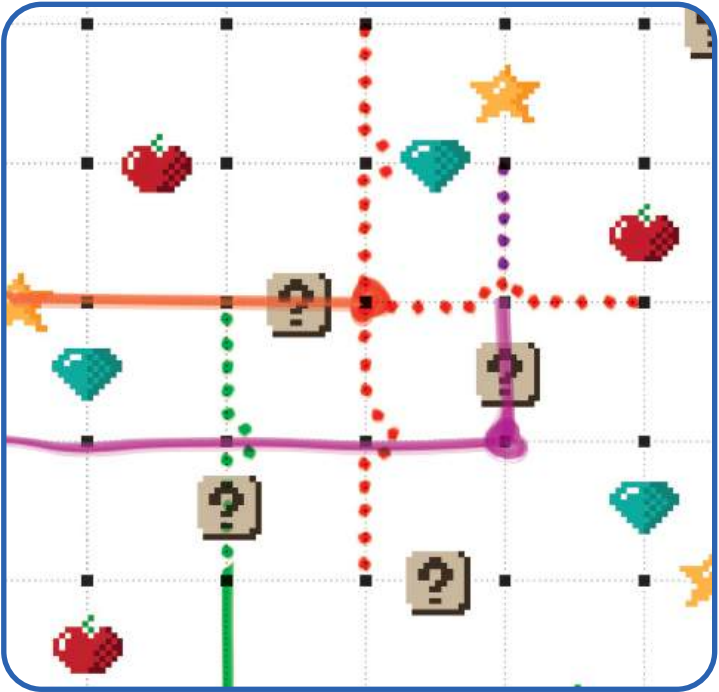
На этом поле вы можете потратить один любой символ, чтобы поставить точку, два разных символа — чтобы нарисовать тире, и три разных символа — чтобы совершить прыжок.

Точки и тире применяются так же, как с кубика.

Прыжок можно совершить через пересечение, уже занятое змейкой — вашей или чужой. Продолжите змейку по обычным правилам до ближайшего пересечения (оно должно быть занято), обогните его и продолжайте рисовать в том же направлении до следующего пересечения (оно должно быть свободно). При этом вы собираете символы как обычно, но потратить их сможете только после завершения прыжка.

- Прыжок не тратит тире — только символы.
- Нельзя перепрыгнуть свободное пересечение.

- Одним прыжком можно перепрыгнуть только одно занятое пересечение.
- Можно прыгать через пересечение перед входом в портал или после выхода из него (но не через оба сразу).
- Если вы перепрыгнули пересечение, где кончается змейка соперника, тот в свой ход сможет рисовать дальше даже без прыжка, но не повернуть, так как линии слева и справа заняты (см. фиолетовую змейку в примере ниже).



Красная змейка заканчивается точкой, поэтому не обязана прыгать в том же направлении. Она может прыгнуть вправо или вниз, но не вверх, так как пересечение сверху свободно. Зелёная змейка не может повернуть, но и прыжок ей не помешает: сразу после него она врежется в красную змейку.

Другие особые эффекты есть не на всех полях и описаны на стр. 6.



ПРИМЕР ХОДА

Синий игрок взял кубик с 1-1. Он тратит два алмаза, чтобы поставить дополнительную точку (А). Затем он использует 1 и 1 кубика (Б, В), собирая алмаз (Б). Он тратит этот алмаз, звезду и яблоко, чтобы перепрыгнуть через зелёную змейку (Г), и оказывается в портале. При этом он тратит звезду и яблоко, чтобы выйти из портала слева (Д), а не на противоположной стороне поля. На кубике у него остаётся 1, и он рисует змейку до следующего пересечения (Е). Теперь зелёная змейка оказывается в затруднительном положении.



ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

КЛАССИКА



3–4 ИГРОКА

Особый эффект: когда ваша змейка входит в портал, можете потратить два разных символа, чтобы выйти не из противоположного портала, а из любого другого (незанятого).

ДУЭЛЬ



2 ИГРОКА

Особый эффект: когда ваша змейка входит в портал, можете потратить два разных символа, чтобы выйти не из противоположного портала, а из любого другого (незанятого).

Обратите внимание: некоторые линии изогнуты. Если вам нужно рисовать змейку в том же направлении, на пересечении выбирайте среднюю линию. Пересечения, к которым подходят две линии (а не четыре), не позволяют повернуть, но на них можно поставить точку.

ЧЕРВОТОЧИНЫ



2–4 ИГРОКА

Обратите внимание: каждый игрок начинает на своём фрагменте поля. После подготовки вычеркните фрагменты, где никто не начинает, — они в игре не участвуют.



Войдя в **червоточину**, змейка должна выйти из любой свободной червоточки на любом другом фрагменте. В остальном червоточки аналогичны порталам.

Особый эффект: когда ваша змейка входит в портал, можете потратить два разных символа, чтобы считать этот портал червоточинной. Когда ваша змейка должна выйти из червоточки, можете потратить два разных символа, чтобы выйти через любой свободный портал на другом фрагменте. Можно применить и при входе, и при выходе (оплачивая оба раза отдельно).

ШЕСТИУГОЛЬНИК



2-3 ИГРОКА

Особый эффект: когда ваша змейка входит в портал, можете потратить два разных символа, чтобы выйти не из противоположного портала, а из любого другого (незанятого).

Обратите внимание: линии изогнуты. Если вам нужно рисовать змейку в том же направлении, на пересечении выбирайте среднюю линию. При переходе через портал ориентируйтесь на цвета сторон поля.

ЛАБИРИНТ



3–4 ИГРОКА

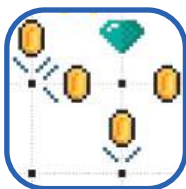
Обратите внимание: через стены прыгать нельзя. Врезаться в стену — то же самое, что и врезаться в змейку.

СОКРОВИЩНИЦА



3–4 ИГРОКА

Обратите внимание: собранные монеты в конце игры приносят по 1 очку каждая. Они не считаются символами и их нельзя тратить. При подсчёте очков добавьте собранные монеты к общему счёту.



Некоторые линии отмечены стрелками. Если вы продолжаете змейку по такой линии против стрелки, вы должны применить особый эффект, иначе ваша змейка врежется. Если вы рисуете по стрелке, линия считается обычной.

Особый эффект: когда рисуете против стрелки, потратьте два разных символа, чтобы не врезаться.

ИГРА ВДВОЁМ

Если вы играете вдвоём на поле для 3–4 игроков, бросайте в начале раунда 5 кубиков. Затем по очереди забирайте и используйте по одному кубику. Каждый делает по два хода в раунде. Партия длится столько же раундов, сколько на четверых.

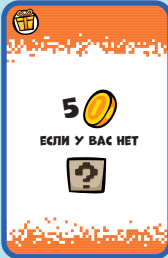
Важно! Играя вдвоём на любом поле, не начисляйте 8 очков за ящики — только 4 и 2 очка.



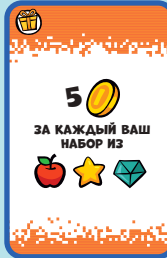
КАРТЫ УСЛОВИЙ



Червоточкины с одноимённого поля тоже считаются. Если змейка вошла в портал, но не смогла выйти, это тоже считается.



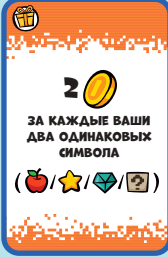
Только если вы не собрали ни одного ящика. Если собрали, но потратили, это не считается.



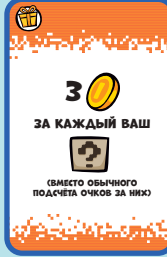
Считаются полные наборы из разных собранных символов. Ящики не считаются. Каждый символ участвует только в одном наборе.



Считаются все пересечения, где ваша змейка изменила направление.



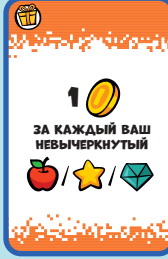
Считаются полные пары из собранных яблок, звёзд, алмазов и ящиков (каждый вид по отдельности).



Вместо того чтобы получать очки за преимущество по ящикам, просто подсчитайте собранные ящики.



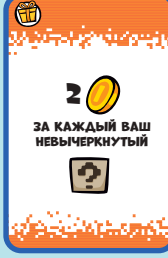
Вы получаете столько очков, сколько собрали символов, указанных в третьей строчке (×1) на вашей карте подсчёта очков.



Считаются ваши собранные, но не вычеркнутые яблоки, звёзды и алмазы. Это не влияет на обычный подсчёт очков за них.



Считаются точки, где ваша змейка не меняла направление. Стартовая точка не считается. Если змейка завершена точкой, эта точка считается.



Считаются ваши собранные, но не вычеркнутые ящики. Это не влияет на обычный подсчёт очков за ящики.

КОНЕЦ РАУНДА

Проверьте, не закончилась ли игра. Если в начале этого раунда отмечен последний кружок перед финишной чертой на нужное число игроков, значит, игра закончена: переходите к подсчёту очков.

Если нет, посмотрите, врезался ли кто-нибудь в текущем раунде. Если да, то следующий раунд становится последним. Каждый врезавшийся игрок пропускает свой ход в следующем раунде. Число кубиков не меняется, и если врезавшийся игрок должен стать первым игроком, он бросает кубики в следующем раунде (но не сам берёт и не рисует).

Если в вас врезались

Помните, что вам наверняка нужно будет сделать ещё ход, а то и два — и желательно не врезаться при этом самому. Особый, хоть и редкий случай — когда в вас врезались на том пересечении, с которого вы должны продолжать свою змейку. В таком случае вам надо будет рисовать её дальше в одном из оставшихся свободных направлений. Если это невозможно (например, столкновение «лобовое», а у вас нет точки), — вы тоже врезались и потеряете 5 очков при подсчёте.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок заполняет свою карту подсчёта очков. Собранные яблоки, алмазы и звёзды приносят по столько очков, сколько указано на карте. Собранные ящики приносят очки, как указано внизу игрового поля: тот, у кого их больше остальных, получает первое число (обычно 8 очков), следующий — второе и т. д. Если у нескольких игроков равное число ящиков, все они получают очки за это место. Если у игрока нет ящиков, он не получает очков за ящики.

Подсчитайте очки за карты условий (если они использовались) и вычитите 5 очков, если ваша змейка врезалась. Побеждает тот, кто набрал больше очков. Если на победу претендует несколько игроков, побеждает тот из них, чья змейка длиннее. Если и тут ничья — значит, ничья.

Важно!
Сразу после игры сотрите с планшетов и карт чернила, пока они не засохли. Если нужно, используйте влажные или бумажные салфетки.



LEADERBOARD

RANK	NAME	SCORE
001	DmPavlov	55 pts
002	Vrs5lava	52 pts
003	Srntsk	51 pts
004	Rook	48 pts
005	Hlebopas	47 pts
006	Len0re	46 pts
007	Kotoline	44 pts
008	Alisenok	43 pts
009	Konstant	42 pts
010	Dofin	31 pts

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дмитрий Павлов • **Руководитель проекта:** Петр Тюленев • **Арт-директор:** Владимир Грачёв • **Дизайн и вёрстка:** OWL Agency (Вячеслав Сергиенко, Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева) • **Директор издательского департамента:** Александр Киселев • **Руководитель тестирования:** Елена Ворноскова
Ведущие тестировщики: Елизавета Бузова, Илья Воробьёв, Константин Пономарёв • **Игру тестировали:** Егор Бережков, Алла Благо, Артём Бушинский, Андрей Виннер, Родион Жилин, Андрей Иванов, Сергей и Ольга Карачиновы, Марина Кузнецова, Татьяна Павлова, Андрей Рамодин, Вадим Смирнов, Андрей Тарасенко, Сергей Шаповалов, Олег Шульга и другие



Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!
Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов • **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Международное продвижение:** Кристина Кирпикова
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

