

Автор: Вильфрид Фор, иллюстрации: Тони Рошон

от 2 до 4 человек / от 7 лет / от 15 минут

КОМПОНЕНТЫ:

- 12 кубиков (по 3 кубика 4-х цветов), - 9 дисков-мишеней (3-х разных цветов),
- 4 деревянные шайбы (разных цветов), - Правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Выиграть больше всего дисков, стреляя кубиками по мишеням.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Положите 3 диска в центр стола таким образом, чтобы между всеми дисками было расстояние в один кубик.
- Оставшиеся диски-мишени отложите в сторону.
- Каждый игрок берет себе 1 шайбу и 3 кубика того же цвета.
- Каждый игрок ставит свои кубики на шайбу друг на друга, чтобы получилась башня.
- Башня каждого игрока должна находиться на расстоянии 20 см (двух дисков) от мишеней в центра стола.



ПОРЯДОК ХОДА:

Первый игрок, который прокричал «В цель!» будет начинать игру.*

Игра «На прицеле!» состоит из нескольких раундов.

Во время раунда каждый игрок должен разыграть все свои кубики.

Ход игрока:

В свой ход Игрок должен выстрелить верхним кубиком своей башни (просто щёлкнув по нему пальцем).

*Первого игрока можно выбрать любым удобным способом.

После выстрела кубик не двигается с места падения, за исключением некоторых случаев (фол, двойной удар или попадание в цель, см. подробнее ниже).

Далее ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

Игрок не может использовать кубик, если тот находится не на его шайбе.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ПОСЛЕ СБРОСА КУБИКА?

1. «Фол»:

В текущем раунде один из кубиков может стать фолом.

Фол-кубик – это кубик, который:

- свалился со стола
- соскользнул со своей башни, вместо того чтобы долететь до цели.
- упал с башни вместе с другими кубиками во время броска. В этом случае игрок решает, какой из кубиков остается в игре, остальные считаются фолом.

Фол-кубик кладется в башню игрока под деревянную шайбу.

2. Попал в цель? Получи диск

Когда кубик игрока достигает центра диска (для этого достаточно, чтобы кубик хотя бы коснулся отметки в центральной части мишени), игрок должен объявить о том, что он попал в цель. Игрок может сделать это в любой момент текущего хода: когда он сыграл этот кубик или когда другой кубик (принадлежащий ему или другому игроку) подтолкнул кубик игрока к цели.

Игрок, попавший в цель, сразу забирает диск, переворачивает его другой стороной (изображением звезды вверх) и кладет перед собой. Диск приносит 1 победное очко в конце игры.

Все кубики, находившиеся на этой мишени, возвращаются обратно своим владельцам и ставятся на шайбу.

Если несколько кубиков одновременно достигли цели, то первый игрок, который прокричит «В цель!» – забирает диск себе.

ВАЖНО: Если вы не объявляете вовремя о попадании, и другой игрок сделал свой ход, то ваш кубик остается на месте, и вы не получаете диск. Вы не можете объявить «попадание в цель» до тех пор, пока этот кубик не двинется снова.



ПРИМЕЧАНИЕ: Перевернутые диски, лежащие под шайбами игроков, не являются мишенями. Кроме того, в них очень тяжело попасть! (см. «Раздача центральных дисков»).

3. Двойной удар

Если в какой-то момент игры кубики одного игрока составили пару на игровом поле (одинаковые выпавшие значения), игрок может забрать один из кубиков себе. Кубик на вершине башни при этом не учитывается.

Игрок объявляет: «Дубль на ...(значение кубиков)» (Пример: «Дубль на шестерках», если на кубиках две 6). Он подбирает один из двух кубиков и кладет на верх своей башни. Игрок будет играть этот кубик в следующем ходу.

ВАЖНО: Если вы не успели сообщить о дубле до того, как следующий игрок выстрелил, кубики остаются на месте, и вы больше не можете их взять.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если ваш кубик толкнули, и он изменил значение на подходящее, вы можете объявить о дубле и забрать один из кубиков себе.

Кубик, который одновременно и «попал в цель», и является частью «двойного удара», может быть использован только в одной комбинации.

4. Забрать диск у другого игрока

Если кубик игрока остановился на одном или нескольких диске(ах), принадлежащих другому игроку (т.е. лежащих под его башней из кубиков), то первый игрок забирает диск(и) и кладет его(их) под свою башню (см. «Раздача центральных дисков»). Когда игрок забирает диск(и) у своего противника, комбинация «Двойной удар» не может быть разыграна.

5. Разоружить противника

Игрок может прицеливаться в башню другого игрока, чтобы обезоружить его (разрушив башню или ее часть). Если повезет, то один из кубиков, упавших с башни другого игрока, не будет участвовать в этом раунде. Такой кубик кладётся под шайбу игрока, остальные ставятся обратно на шайбу.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки разыграли все свои кубики. Теперь начинается «подсчет сохранившихся дисков» и «распределение дисков из центра».

• **Подсчет сохранившихся дисков** (невозможен в конце первого раунда). Каждый диск, лежащий под башней игрока, в конце раунда считается выигранным. Игрок помещает этот диск перед собой звездой вверх.

• **Раздача центральных дисков**

Для каждого диска на столе определяется сумма набранных очков на кубиках каждого цвета. Игрок, чьи кубики набрали большее количество очков, забирает диск и кладет его под свою шайбу. Этот диск (и) достанутся игроку только в конце следующего раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: В случае равенства очков нескольких игроков, они отменяются, далее учитываются результаты кубиков других игроков на этом диске. В этом случае, диск может получить игрок с наименьшим количеством очков.

ВАЖНО: Кубики, которые не находятся на диске целиком, в расчёт не берутся (см. картинку ниже).



Когда игрок забирает несколько дисков-мишеней, он кладет их все под под свою шайбу.

В ситуации, когда ни один из игроков не забирает себе диск, то первый игрок должен убрать этот диск из игры.



ПРИМЕР:

На желтом диске черный и красный кубик отменяют результат друг друга, поэтому диск достаётся игроку с синими кубиками.

Красный диск забирает игрок с черными кубиками, т.к. на этом диске у него самый высокий результат.

Фиолетовый диск не достаётся никому, т.к. кубик игрока не лежит на диске полностью.

НОВЫЙ РАУНД: ВРЕМЯ – ДЕНЬГИ!

Положите новых 3 диска в центр стола. Каждый игрок ставит свои кубики в башню на своей шайбе. Первый выстрел у игрока, сидящего слева от игрока, начинающего предыдущий раунд.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в конце игры не хватает дисков, чтобы положить три в центр стола, играйте с оставшимися.

ПОСЛЕДНИЙ РАУНД: ВРЕМЯ – ДЕНЬГИ!

Когда все центральные мишени выиграны или убраны из игры, наступает последний раунд, в котором игроки стараются забрать чужие диски или защитить свои. Диски, находящиеся под шайбами в конце этого раунда, остаются у игроков для подсчета очков.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в предыдущем раунде все диски были выиграны прямым попаданием в цель или остался только один диск, который был сброшен из игры (т.к. он никому не достался), то последнего раунда не будет.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра заканчивается, когда один из игроков набирает 4 диска, или когда будут разыграны все диски – тогда выигрывает игрок с наибольшим количеством дисков. В случае возникновения равенства между игроками, победитель определяется при помощи дополнительного раунда «Золотая мишень»:

Игроки (участвующие в споре) кладут между собой диск, переворачивают его «звездой» вверх, выставляют свои кубики на шайбы.

Игроки одновременно стреляют своими кубиками в мишень, тот, чьи кубики на диске в сумме дадут больший результат, побеждает.

Если победитель не определился (результаты равны или ни один кубик не попал в цель), суммируются очки всех кубиков, кроме упавших со стола. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

1. «Не зевай!»

Когда кубик попадает в мишень, если игрок успевает крикнуть «Поздно!» до того, как владелец кубика объявил «В цель!», попадание отменяется.

Вы можете учитывать это правило как в базовых условиях игры, так и в других вариантах.

2. «3×3»

Игра проходит по обычным правилам, но со следующими изменениями:

Игра состоит из трех раундов, для каждого раунда выкладываются три диска одного цвета. После каждого «круга» (все игроки сделали по одному выстрелу) диски не добавляются, и, если нет ни одного попадания в цель, одна из мишеней убирается из игры.

Таким образом, каждый раунд состоит максимум из трех «кругов» и заканчивается, когда в центре не остается мишеней.

В этом варианте полученные диски становятся окончательно выигранными только в конце раунда, а не в конце каждого круга.

Этот вариант заменяет обычные правила, и их можно использовать вместе с другими вариантами игры.

3. «Командная игра»

Все игроки делятся на команды по два человека. Члены одной команды садятся по диагонали (друг напротив друга). Каждый из участников команды отдаёт напарнику 1 свой кубик, и ставит полученный кубик в любое место своей башни. Игра происходит по основным правилам, только для получения мишени считаются кубики только одного цвета каждого игрока. Мишени игроков в одной команде суммируются. Вы можете использовать этот вариант при игре по обычным правилам, а также при игре по другим вариантам правил.



ВНИМАНИЕ!

Игра содержит мелкие детали и не предназначена для детей младше 3-х лет

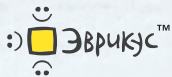


Еще больше игр на сайте evrikus.ru



Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»

Copyright ©2016 «Blackrock Games». All rights reserved



Пиратунс (арт. PG-17013)

Динамичная и непредсказуемая тактическая игра на скорость, внимание и реакцию с ярким мультяшным дизайном и большим количеством компонентов. Соберите самый лучший корабль, самую храбрую команду и станьте легендарным пиратом!

Еще больше игр на сайте
EVRIKUS.RU



Селестия (арт. PG-17014)

Вас ждет интригующее путешествие по волшебному миру Селестия, полному тайн и сокровищ, а красочное оформление игры и увлекательный игровой процесс сделают это путешествие еще более атмосферным и незабываемым!

Еще больше игр на сайте
EVRIKUS.RU