

Грузи и Вези

BE-2008



ИДЕЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая игра состоит из нескольких раундов перевозки грузов. В начале раунда каждый игрок бросает кубики: бросок определяет, какой груз достанется игроку. Затем игроки вскрывают карты грузовиков, и каждый должен как можно быстрее выбрать себе один из открытых грузовиков. Потом игроки забирают грузом свои машины, им начисляются штрафные и призовые очки, и начинается следующий раунд. Когда у какого-либо игрока на счету не останется ни одного очка, игрок с наибольшим числом очков победит в игре.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

30 карт грузовиков

(с различной погрузочной площадью и высотой загрузки)

9 х

10 х

6 х

5 х



5 кубиков

разных цветов, каждый для груза особого вида.



64 жетона (с различным числом очков)

16 х

12 х

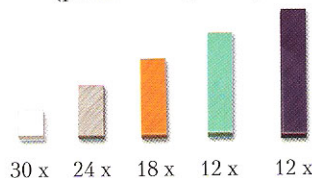
10 х

20 х

6 х



96 деревянных "грузов" (различной длины)



30 х

24 х

18 х

12 х

12 х

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед началом первой игры картонные игровые компоненты осторожно вынимаются из листов.
- Карты грузовиков замешиваются и складываются в закрытую стопку (рисунками вниз).
- Рядом раскладываются деревянные "грузы".
- Каждому игроку выдаются жетоны на сумму 75 очков: 1 х 50, 2 х 10 и 1 х 5 очков. Оставшиеся жетоны откладываются в сторону: это общая "касса".
- Самый младший игрок берет пять кубиков и начинает игру.

ХОД ИГРЫ

Действия в раунде

1. Получение наряда

Игроки по очереди бросают кубики. Каждый игрок бросает все пять кубиков и берет себе "грузы" в том количестве, которое показывают кубики соответствующих цветов. Полученный груз игрок должен разместить на грузовике в этом раунде.

Пример: игроку выпала тройка на белом кубике,

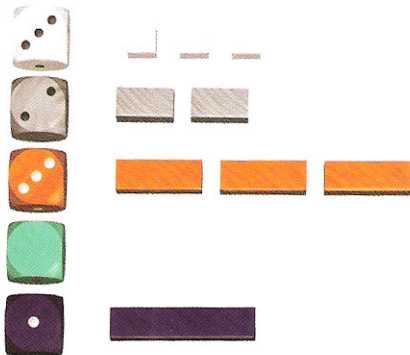
двойка на сером,

тройка на коричневом

и единица на фиолетовом.

Он берет себе соответствующие деревянные "грузы": три белых одинарных груза, два серых двойных, три коричневых тройных и один фиолетовый пятерной.

На бирюзовом кубике выпала пустая сторона, поэтому игрок не берет "грузов" этого цвета.



2. Выбор машины

- Каждый игрок берет из закрытой стопки по одной или по две карты грузовиков:
 - если в игре участвуют 3 или 4 игрока - по две карты,
 - если в игре участвуют 5 или 6 игроков - по одной карте.
- Игрок кладет карту (карты) перед собой так, чтобы стрелка на обратной стороне смотрела на игрока.
- По команде "Эй, ухнем!" игроки одновременно переворачивают взятые карты грузовиков, чтобы всем было видно, сколько груза можно перевезти на каждом грузовике. Светлая область ? эта та площадь, на которой можно размещать груз. Цифра на грузовике показывает, во сколько слоев можно укладывать груз.
- Теперь каждый игрок должен как можно быстрее выбрать себе грузовик из тех, которые он видит у других игроков, и схватить его.

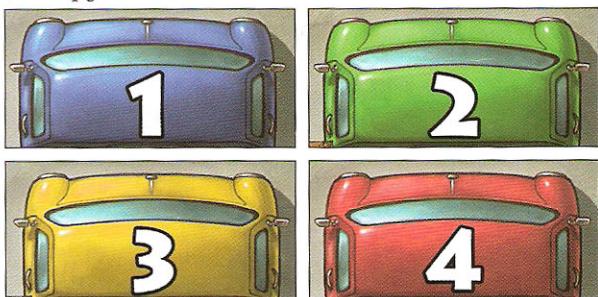
Важно: игрок не имеет права взять себе карту грузовика, которую открыл сам.

- Если два игрока схватили одну и ту же карту грузовика, пусть оба бросят кубик (одного и того же цвета!): кому выпадет большее число, возьмёт спорный грузовик.
- Когда все, кроме одного игрока, взяли по карте с грузовиком, последний игрок уже не может взять себе открытую карту, а должен взять верхнюю карту из закрытой стопки.



- Если любой игрок не хочет использовать ни один из открытых грузовиков, он может по собственному желанию взять карту из закрытой стопки.
- Карты грузовиков, которые никто не выбрал, откладываются в сторону лицом вверх.

3. Погрузка



Теперь каждый игрок размещает доставшийся ему груз на выбранном грузовике. Здесь уже можно не спешить.

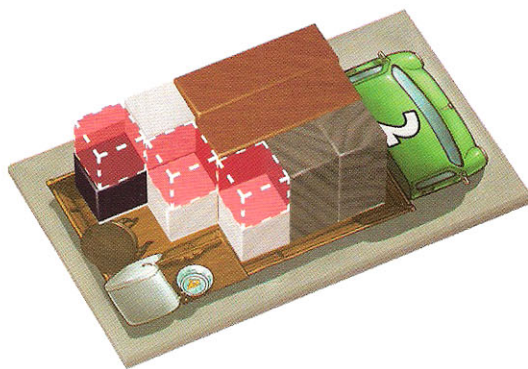
- Цифра на грузовике указывает, во сколько горизонтальных слоев можно и нужно укладывать груз. Если на грузовике стоит цифра 1, это означает, что деревянные "грузы" нельзя класть друг на друга. Цифры 2, 3 и 4 означают, что груз может и должен занять 2, 3 или 4 слоя, соответственно.
- При этом тот или иной участок верхнего слоя можно занимать только тогда, когда занят участок нижнего слоя, находящийся непосредственно под ним. Таким образом, груз в верхних слоях не должен "висеть" над пустыми участками.
- Разрешается ставить деревянные "грузы" вертикально.
- После того как все игроки закончили погрузку, подсчитываются очки.

4. Подсчет очков

• Груза не хватает.

Каждый игрок проверяет, сколько еще "грузов" одинарной длины (белых) можно было бы разместить на его грузовике. За каждый недостающий "груз" он отдает в кассу одно очко.

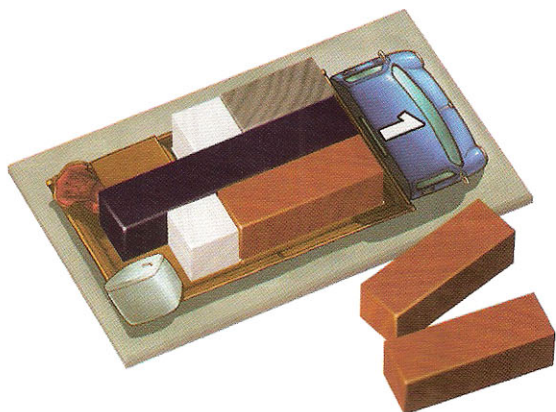
Пример: На грузовике осталось место для трех белых "грузов". Поэтому игрок должен отдать в кассу 3 очка.



• Груза слишком много.

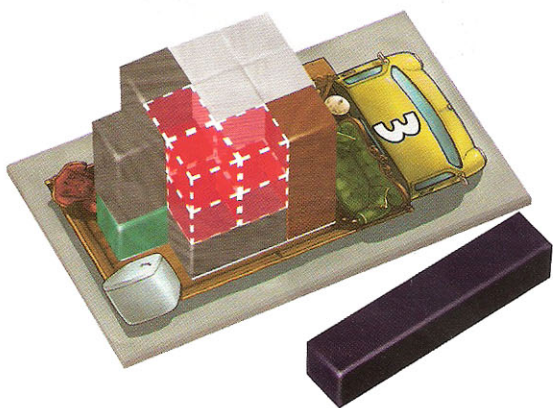
Каждый игрок проверяет, не осталось ли у него лишнего груза. За каждый "груз", который не поместился в грузовик, игрок должен отдать в кассу число очков, равное удвоенной длине этого груза, (см. раздел "Игровые компоненты").

Пример: игрок не смог втиснуть в грузовик два тройных коричневых "груза". Поэтому он должен внести в кассу 12 очков: 2 х (6 очков за два тройных груза).



Часто случается, что у игрока остаются и лишний груз, и свободное место в грузовике. Тогда он должен отдать в кассу очки и за то, и за другое.

Пример: в грузовике осталось место для 5 одинарных белых "грузов" (5 очков штрафа). Кроме того, в грузовик не поместился один пятерной фиолетовый "груз" ($2 \times 5 = 10$ очков). Поэтому игрок должен отдать в кассу 15 очков.



- **Лучший в раунде.**

Лучший игрок раунда получает из кассы 10 очков. Лучшим считается игрок, который получил меньше

штрафных очков, чем любой другой игрок, а то и вовсе обошелся без штрафа (но это редкость).



Пример: в игре грузят и возят 4 игрока. Аня отдала в кассу 14 очков, Боря - 9 очков, Ваня - 4 очка и Галя - 6 очков. В этом раунде лучшим стал Ваня: он отдает в кассу 4 очка, и только затем получает 10 призовых очков.

В следующем раунде Аня штрафруется на 8 очков, Боря на 7, а Ваня и Галя - на 5 очков каждый. Призовые десять очков начисляются и Ване и Гале.

После начисления штрафных и призовых очков начинается следующий раунд. Игроки кладут назад все деревянные "грузы" и по очереди бросают кубики, чтобы получить новый наряд на перевозку грузов. Дальше игра идет так, как описано выше.

Указание: Если в ходе игры закрытая стопка грузовиков закончилась, все не используемые сейчас карты собираются вместе, перемешиваются и складываются в новую закрытую стопку.

Конец игры

Игра заканчивается, когда у какого-либо игрока к концу раунда не остается жетонов с очками. Победителем становится тот, у кого осталось больше всего очков. Если у нескольких игроков одинаково большое число очков, все они побеждают в этой игре.



Автор игры: Бернд Айзенштайн

Иллюстратор: Михаэль Менцель

Графика: Pohl&Rick

В России игра издана ООО "СМАРТ" в 2009 году.

Над локализацией работали: Михаил Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перерва.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2008 KOSMOS Verlag

Pfizerstrasse 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 690397

Все права защищены.