



Хопплади Хопплада



от
Маркуса Кропфа

Игра для 2–7 попрыгунчиков 8 лет и старше

Перевод правил на русский язык: Туманова Анна, ООО Стилль Жизни ©

Заяц по имени Герман (тот самый, которого в прошлом году избрали в мэры Зай-Города) сильно встревожен.

Зайчатам в городе совершенно нечем заняться! Они сидят в своих норках и скучают.

Поговаривают, что один из них уже отказывается есть морковку!

К счастью, Зайчиха Генриетта из Кроликово обратилась к ним с предложением;

ей нужна помощь 333-х ушастиков, чтобы устроить Большой Совместный

Чемпионат по Игре в Кости. Соревноваться будут Кролики и Зайцы,

а мы пока потренируемся.

Что понадобится для Игры

7 игровых кубиков со следующими картинками:



Заяц



Двухместная
Нора или
два Зайца



Трёхместная



Четырёхместная



Пятиместная



Морковка

- 7 Кубиков
- 1 Памятка
- 2 Жетона
- 1 Табличка

Держите это под рукой:



Памятка

2 Жетона



Таблица Расчётов

Цель Игры

При каждом броске кубика, игроки стараются поселить как можно больше Зайцев в Норки. Как только игрок набирает 333 очка, игра заканчивается (посмотри "Конец Игры"). Игрок, у которого больше всех очков, выигрывает.

Подготовка

Начинает игру "Тот, у кого самые длинные уши"; он записывает свое имя в левом верхнем углу Таблицы Расчётов. Рядом с его именем записываются имена всех остальных игроков. Начинающий игрок берет все 7 кубиков.

Как Играть

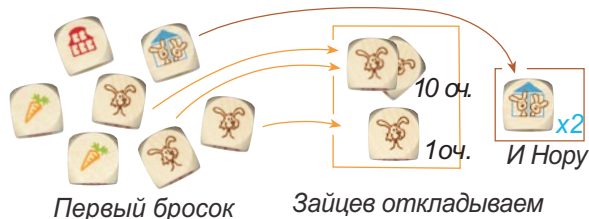
Далее приведен пример того, как проходит раунд игры. В рамочках можно посмотреть общие правила.

- Выигрывает тот, у кого больше очков!

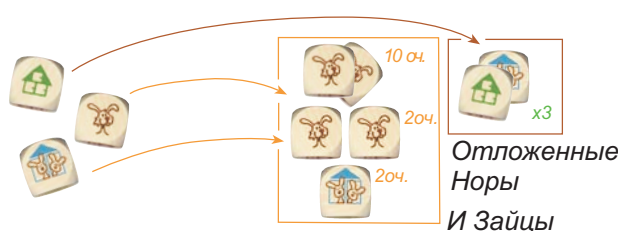
- Начинает игру самый длинноухий.

– Пример Игры –

Маша кидает 7 кубиков, и получается следующее:



После броска Маша откладывает в сторону 4 кубика: она складывает в стопочку двух Зайцев, которые стоят теперь 10 очков. Так как у нее отложена Двухместная Нора, очки удваиваются $(10+1) \times 2 = 22$ очка. За один бросок можно отложить только одну Нору. Теперь перекидываем оставшиеся три кубика.



Так удачно! Маша выбрасывает кубик с Двухместной Норой. Очень вовремя, так как у этого Парного кубика есть еще одна функция - его можно засчитывать как двух Зайцев (2 очка). Теперь добавляем этих Зайцев к тем, которые вышли при первом броске.

Бросьте 7 кубиков. После каждого броска вам нужно отложить хотя бы одного Зайца. Если ни на одном кубике нет Зайца, ход, к сожалению, заканчивается. И все очки сгорают.

Кубики, которые вы не отложили, можно бросать еще раз.

Каждый Заяц, отложенный в сторону, стоит 1 очко.

Если за один бросок вам удастся заполнить 2 Зайцев, сложите их вместе и получите 10 очков. Правда, нельзя складывать Зайцев на Парных кубиках.

Морковки ничего не стоят.

Это Парный кубик можно посчитать или как Нору, или как 2 Зайцев. Только не одновременно.

Если после очередного броска кубика, вам удалось отложить в сторону все кубики (как Норы или как Зайцев), вы снова можете бросать кубики с отложенными в сторону Зайцами. Вам нужно только отметить количество пойманных Зайцев в Памятке. Для этого используйте 2 Жетона.



Норы нужно складывать стопочкой одну поверх другой. После каждого броска кубика только одна Нора может быть отложена в сторону. Норы можно складывать только в таком порядке снизу вверх:

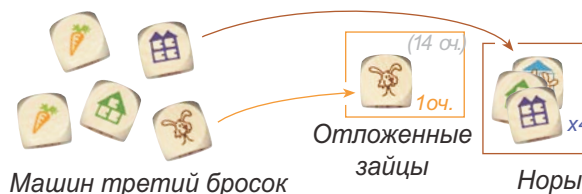
Двухместная
Трёхместная
Четырёхместная
Пятиместная.

Один Заяц приносит 1 очко, к сожалению, его нельзя объединить с Зайцем из предыдущего броска (чтобы получить 10 очков). Зайцы на Парном кубике приносят 2 очка. Теперь, Маша кладет Трёхместную Нору поверх Двухместной (которая выпала в предыдущий бросок). Это утраивает её очки: $14 \text{ Зайцев} \times \text{Трёхместную Нору} = 42$ очка.

Так как Маша использовала все кубики при предыдущем броске, она снова может бросать кубики с отложенными ранее Зайцами. Ей надо отметить, сколько Зайцев у нее уже есть (14) в Памятке.

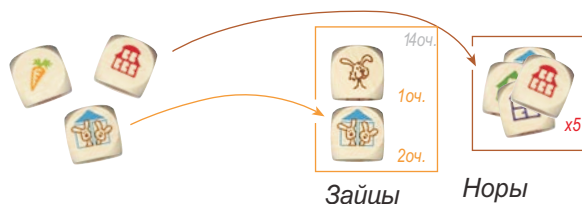


Маша снова бросает кубики:



При третьем броске у Маши выпал только один Заяц. Ей снова очень повезло, ей досталась подходящая Нора. Она откладывает Зайца в сторону (1 очко) и добавляет в стопочку уже выпавших Нор Четырёхместную. Маша решает закончить ход. Она записывает свои 60 очков $(14 + 1 \text{ Заяц}) \times 4$ в Таблицу.

Теперь ходит Коля. У него есть выбор: либо бросать 7 кубиков заново, либо продолжать играть с кубиками предыдущего игрока. Он выбирает последнее. Вот что у него получилось:



Бросок Коли

Коля получает 2 очка за двух Зайцев и кладёт Пятиместную Нору поверх Четырёхместной. Он не хочет бросать кубики еще раз и записывает свои очки (17x5) в Таблицу.

Теперь ходит Серёжа. Для него остался только один кубик, что очень уж рискованно. Поэтому он решает бросать все 7 кубиков.



Первый бросок Серёжи

Серёжа должен отложить Парный кубик как двух Зайцев (2 очка); он не может использовать этот кубик как Нору. Серёжа перекидывает → оставшиеся кубики:

 Зайцы в этой Норе стоят 2 очка.

 После неудавшегося хода, следующий игрок бросает все 7 кубиков.

 Если выпали Морковки, отложите их в сторону. Вы можете продолжить бросать кубики с Зайцами. Однако, Морковные кубики нельзя трогать до тех пор, пока игрок не начнет кидать заново все 7 кубиков.



Серёжин второй бросок

Как не повезло! Серёжа ничего не может отложить из этих кубиков. Он должен отложить хотя бы одного Зайца. 2 очка, которые он получил за предыдущий бросок, сгорают. И ход переходит к следующему игроку.

В конце каждого хода, очки игрока приплюсовываются к тем, что он уже получил, и записываются в Таблицу Результатов.

Есть Морковки?

В принципе, Морковки не дают очков. Тем не менее, так случается, что вы уже отложили при предыдущем броске Зайцев и Норы, и теперь выбросили одни Морковки.



В этом случае, ваши очки не сгорают. Вы можете спокойно продолжать свой ход - без кубиков с Морковками, используя только кубики с Зайцами, которые выпали ранее (в данном примере два).

 Вы можете закончить свой ход после любого броска кубиков, если в нём выпал хотя бы 1 Заяц или одни Морковки.

 В качестве **Результата** своего хода вы записываете число, равное очкам за Зайцев, умноженным на количество мест в Норе, верхней в стопке.

 Вы можете использовать результат бросков предыдущего игрока. Для этого вы бросаете только те кубики, которые не отложил предыдущий игрок. Если вы не хотите этого, бросайте все 7 кубиков заново.

 Если при броске кубиков, Зайцы есть только на Парном кубике, вы должны засчитывать его только, как кубик с 2 Зайцами (2 очка). Вы не можете засчитать его как Двухместную Нору.

Если следующий игрок, использует те же кубики, он не может перебрасывать Морковки.
В том случае, если у вас отложены только Норы, вы записываете свои очки, и ход заканчивается. Следующий игрок не может использовать ваши кубики, он должен бросать все 7 заново.

Конец Игры

Как только игрок набирает 333 (или даже больше) очков, игра заканчивается. Те игроки, что ходят после него, могут сделать ход. Игрок с наибольшим количеством очков становится Победителем!



© 2008 Zoch GmbH
Автор: Markus Kropf
Иллюстрации: Doris Matthaus
Дизайн: Jennifer Bick и Oliver Richtberg, Zoch GmbH
Английский перевод: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Если вы выбросили только Морковки, и у вас отложены Норы, ваш ход заканчивается. Без потери очков.

Когда один из игроков набирает 333 очка, те, кто ходит после него, могут сделать ход.

Держите отложенных Зайцев подальше от отложенных Нор!



Расчётная Таблица

	x2	x3	x4	x5		x2	x3	x4	x5		x2	x3	x4	x5
2	4	6	8	10	25	50	75	100	125	48	96	144	192	240
3	6	9	12	15	26	52	78	104	130	49	98	147	196	245
4	8	12	16	20	27	54	81	108	135	50	100	150	200	250
5	10	15	20	25	28	56	84	112	140	51	102	153	204	255
6	12	18	24	30	29	58	87	116	145	52	104	156	208	260
7	14	21	28	35	30	60	90	120	150	53	106	159	212	265
8	16	24	32	40	31	62	93	124	155	54	108	162	216	270
9	18	27	36	45	32	64	96	128	160	55	110	165	220	275
10	20	30	40	50	33	66	99	132	165	56	112	168	224	280
11	22	33	44	55	34	68	102	136	170	57	114	171	228	285
12	24	36	48	60	35	70	105	140	175	58	116	174	232	290
13	26	39	52	65	36	72	108	144	180	59	118	177	236	295
14	28	42	56	70	37	74	111	148	185	60	120	180	240	300
15	30	45	60	75	38	76	114	152	190	61	122	183	244	305
16	32	48	64	80	39	78	117	156	195	62	124	186	248	310
17	34	51	68	85	40	80	120	160	200	63	126	189	252	315
18	36	54	72	90	41	82	123	164	205	64	128	192	256	320
19	38	57	76	95	42	84	126	168	210	65	130	195	260	325
20	40	60	80	100	43	86	129	172	215	66	132	198	264	330
21	42	63	84	105	44	88	132	176	220	67	134	201	268	335
22	44	66	88	110	45	90	135	180	225	68	136	204	272	340
23	46	69	92	115	46	92	138	184	230	69	138	207	276	345
24	48	72	96	120	47	94	141	188	235	70	140	210	280	350