



***МОСИГРА***

**Российская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**

# Инструкция

# ФУБИЖ®

Логическая игра для 2 – 5 игроков  
Продолжительность игры около 45 минут  
Возраст игроков – с 7 лет

## Содержимое коробки:

- 5 двусторонних игровых полей для игроков
- 75 кубиков в пяти разных цветах
- 5 маркеров подсчета очков
- шкала подсчета очков
- инструкция

GRANNA®

Рисунок 1

### Состав кубиков

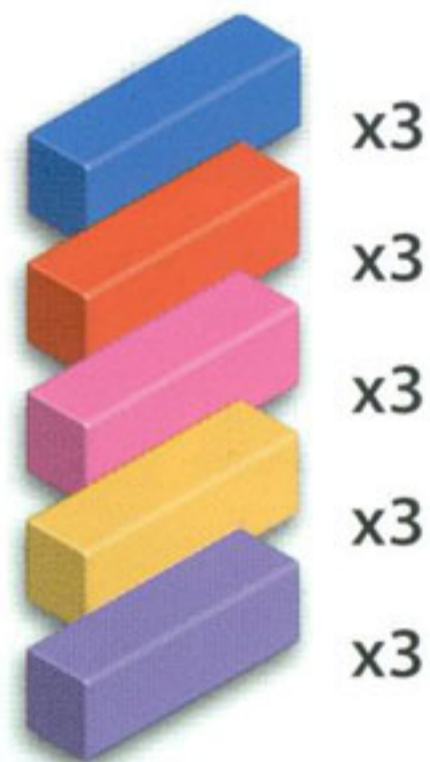
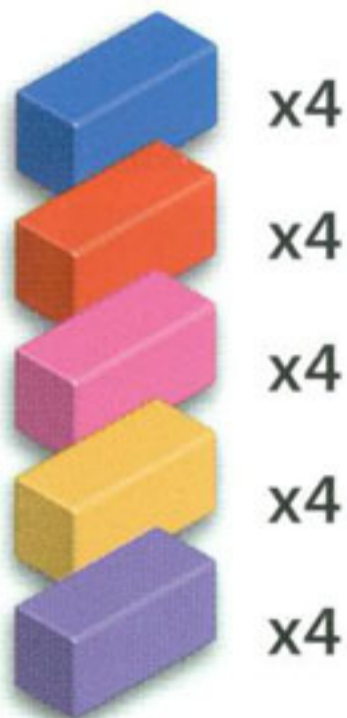
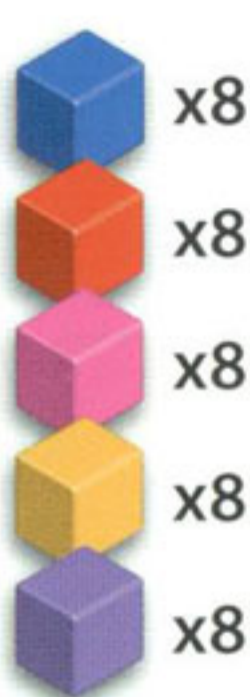
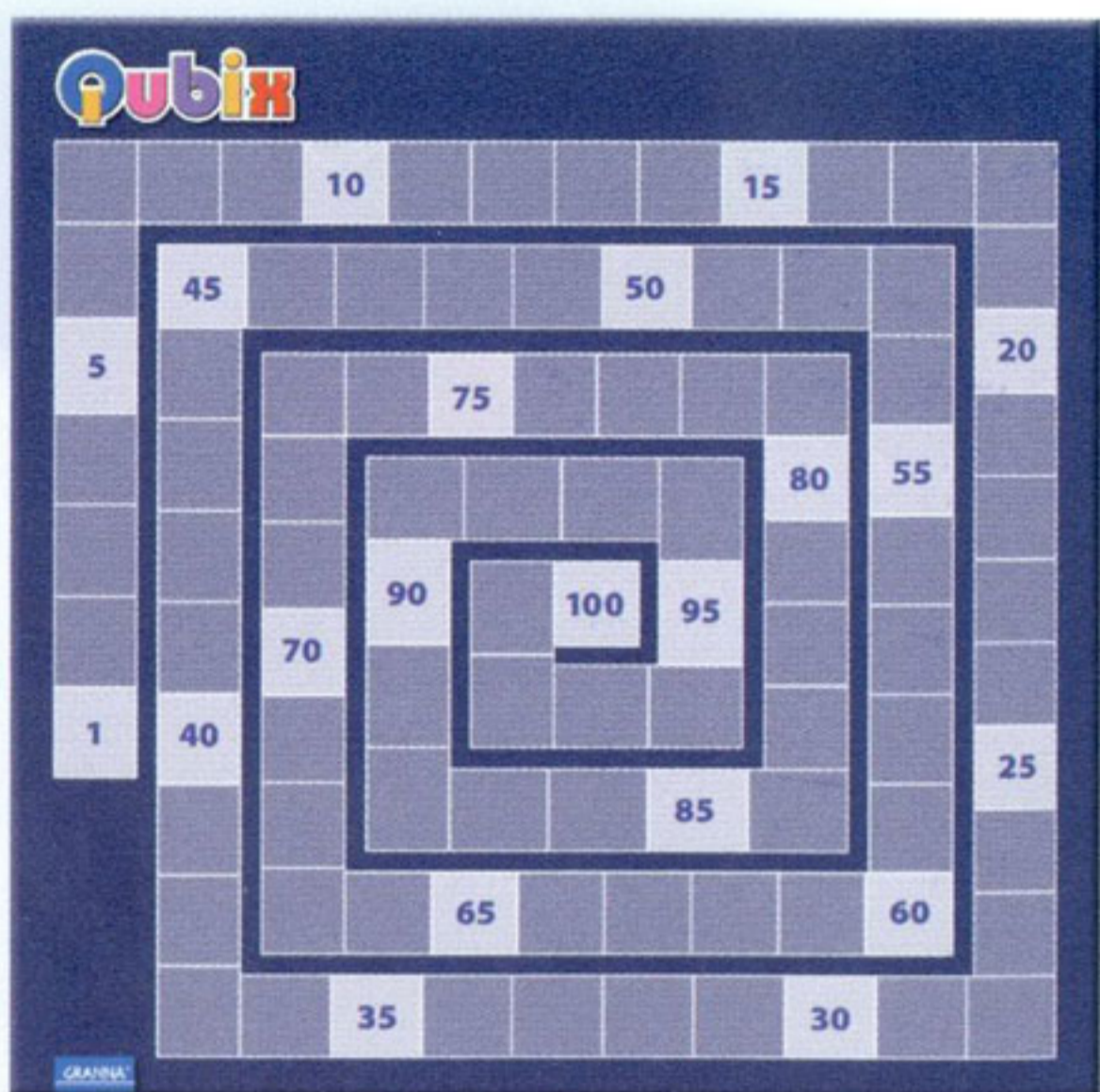


Рисунок 2

### Шкала подсчета очков

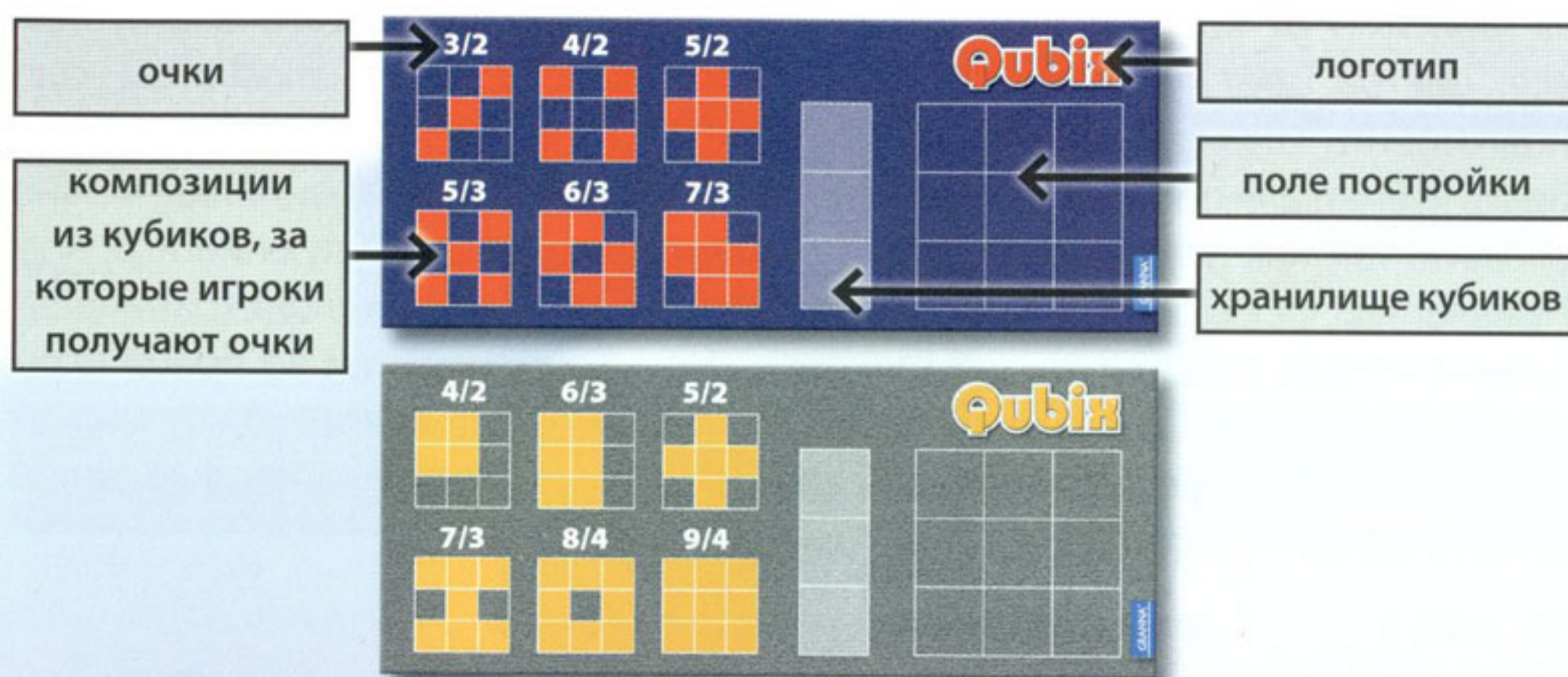


### маркеры подсчета очков



Рисунок 3

## Двустороннее поле игрока



На каждом игровом поле напечатан логотип игры QUBIX другим цветом. Игрок должен взять маркер подсчета очков такого же цвета, как и логотип на его игровом поле, например, желтый маркер подсчета очков и желтый логотип на своем игровом поле.

## Цель игры

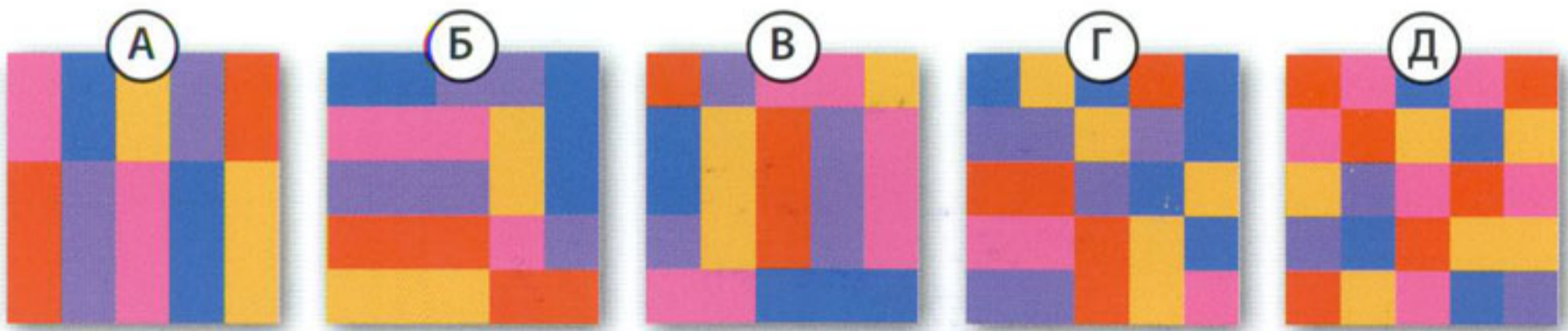
Игрок стремится создать **композиции из кубиков на своем игровом поле и на игровых полях соперников**. Размещение правильной композиции из кубиков добавляет очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает.

В ниже следующей инструкции представлены правила игры для 3-5 игроков. Правила игры для двоих игроков представлены в конце инструкции.

## Подготовка к игре

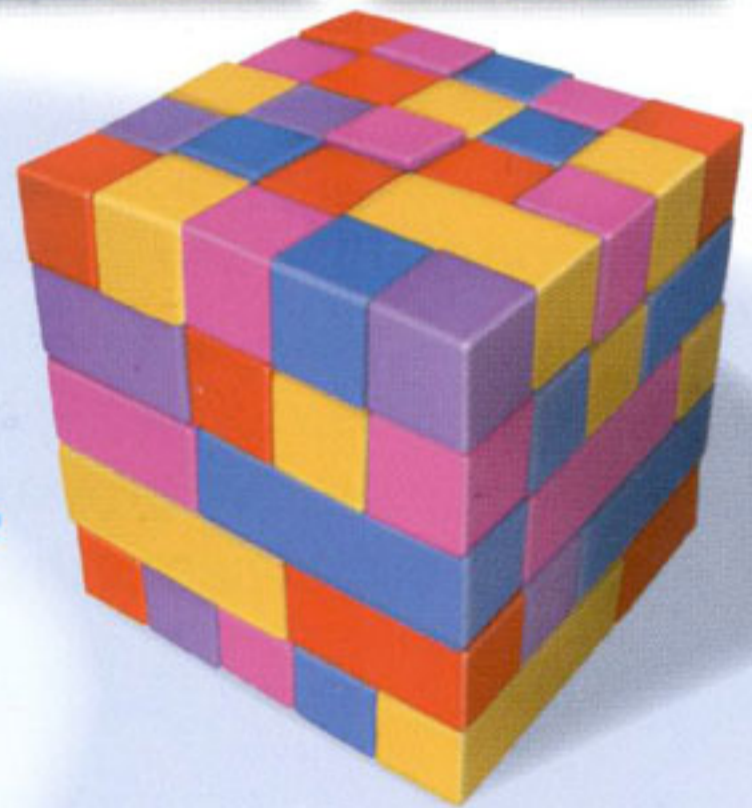
Независимо от количества игроков в игре принимают участие все кубики всех цветов. Цвет кубиков не приписан к игрокам. Перед началом игры надо подготовить главное хранилище, то есть место, из которого игроки будут брать кубики для постройки композиций на игровых полях. Хранилище можно сложить так, как показано на рисунке 4, но можно и на усмотрение игроков. Предлагаем, чтобы большие кубики находились в трех нижних слоях хранилища. Кубики нельзя расставлять вертикально ни в хранилище, ни во время игры на игровых полях. Создавая хранилище по схеме укладываем кубики так, как показано на рисунке 4. Отдельные слои укладываем по очереди: сначала слой А, на нем слой Б, а потом В и Г и на самом верху Д.

Рисунок 4      Схема постройки



Главное хранилище устанавливаем между игроками в таком месте, чтобы видели его все игроки и имели к нему доступ.

Рисунок 5      Образцовое главное хранилище



Игроки укладывают свои маркеры подсчета очков на шкале подсчета очков рядом с полем 1. Во время одной игры все игроки должны пользоваться такой же стороной своих игровых полей – серой или синей. В следующей партии смогут использовать вторую сторону. Каждый игрок кладет свое игровое поле перед собой. Все должны их хорошо видеть. Игру начинает самый младший игрок.

## Ход

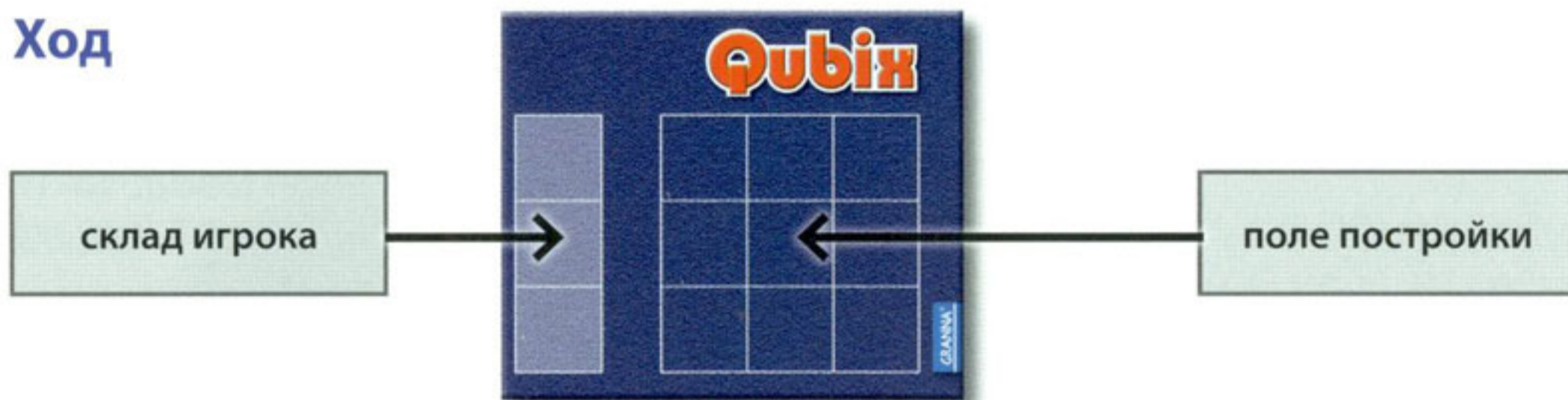


Рисунок 6

### Поле постройки и склад игрока

У каждого игрока на своем игровом поле два пространства: большое – поле постройки и маленькое – склад.

Игрок, очередь которого ходить, может:

1. Взять один из кубиков из главного хранилища.
2. Положить этот кубик на одно из полей постройки – своем, или других игроков, или добавить на свой склад

**Или:**

1. Взять один или больше кубиков со своего склада.
2. Положить этот кубик (кубики) на свое поле постройки, или на одно из полей остальных игроков.

Укладывая кубики, игрок может получить очки – смотри **Подсчет очков**. Когда игрок закончит укладывание кубиков, свой ход совершает следующий игрок (по часовой стрелке).

## Сбор кубиков

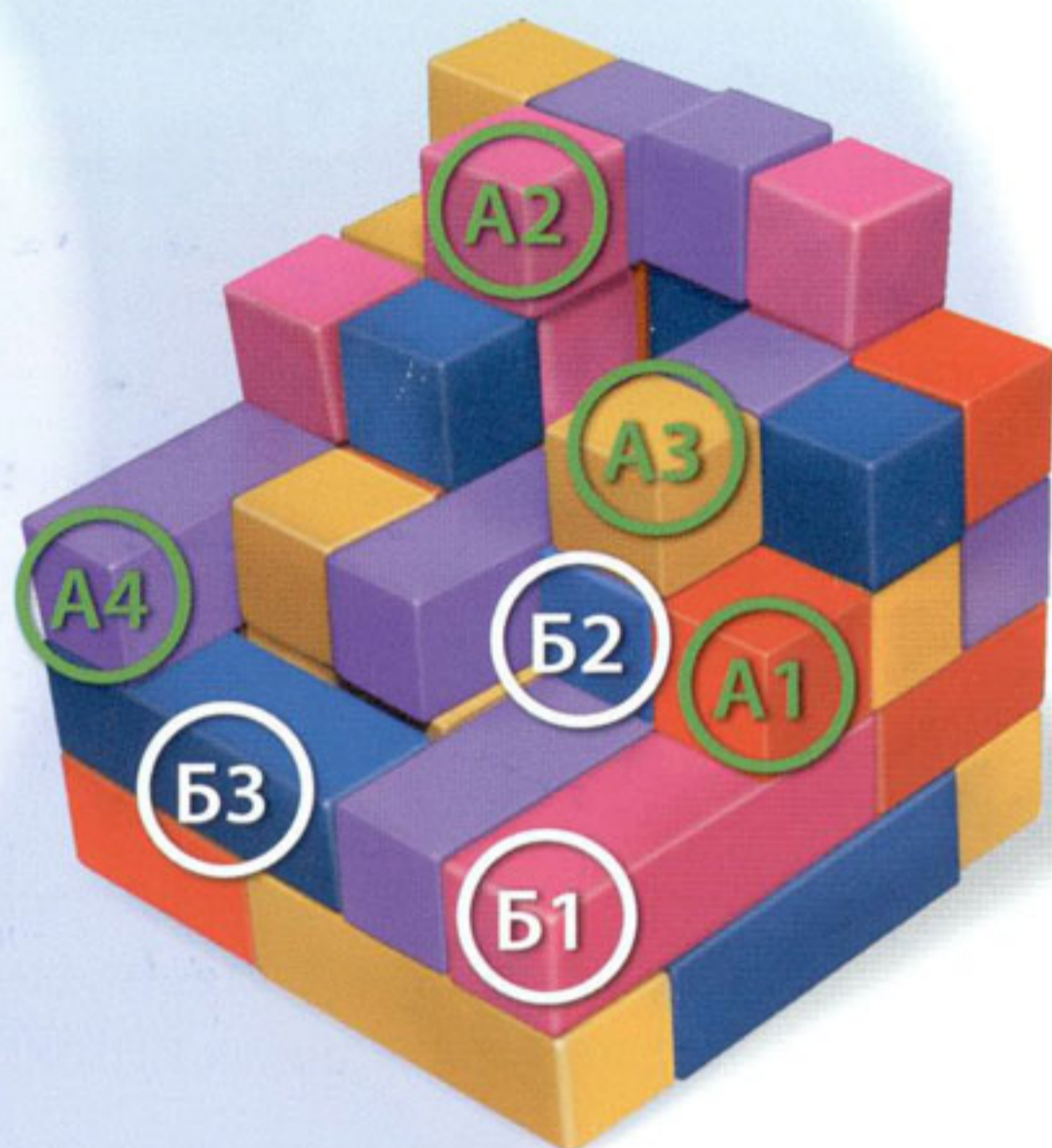
### а) Получение кубиков из главного склада

Из главного склада можно взять кубик только тогда, когда есть к нему доступ сверху и по крайней мере, еще с одной стороны. Если кубик открыт сверху, но окружен кубиками со всех сторон, его нельзя взять. Нельзя также взять кубик, находящийся в углу (две его стены открыты), если он прикрыт другим кубиком, даже если частично.

Рисунок 7

### Ходы разрешены и запрещены

На рисунке рядом зеленым цветом обозначены примеры кубиков, которые игрок может взять – доступ к которым есть, по крайней мере, с двух сторон. Белым цветом обозначены кубики, которые по разным причинам не могут быть взяты из хранилища. Итак: кубик Б1 – сверху блокирован кубиком А1. Б2 – доступ к нему только с одной стороны. Б3 – помимо того, что доступ к нему есть с двух сторон (угловой кубик), нельзя его взять так, как кубик А4 на нем сверху.



## **б) Сбор кубика (кубиков) со своего склада**

Вместо того, чтобы взять кубик из главного хранилища, игрок может взять один или больше кубиков со своего склада.

## **Распределение кубиков**

Взятый со своего склада или из главного хранилища кубик (кубики), игрок может укладывать:

### **а) на своем поле постройки**

Взятый кубик (кубики), игрок может положить на поле постройки со следующими ограничениями:

- все кубики должны быть уложены горизонтально
- если не заполнен весь слой (не должно в нем быть никаких пространств) – нельзя укладывать следующий слой
- максимальная высота композиции – 3 слоя

Укладывая кубики, игрок может получить очки – смотри **Подсчет очков**.

### **Внимание!**

Во время игры один раз положенный кубик нельзя перемещать в другое место.

### **б) на поле постройки соперника**

Игрок может положить взятый кубик (взятые кубики) также на одно из полей постройки соперника, согласно правилам игры таким же, как при размещении на своем поле постройки.

Размещение кубиков может принести получение очков – смотри **Подсчет очков**. Один раз положенный кубик нельзя переставлять во время игры.



**в) на свой склад (если кубик не был взят из него)**

Игрок может положить кубик на свой склад. **Нельзя размещать кубики на складах других игроков!** Склад игрока может быть заполнен только одним слоем.

## Подсчет очков

Выкладывая новый кубик, игрок пытается сложить одну из композиций, нарисованную на его игровом поле (может быть повернута на 90, 180, 270 градусов).

Чтобы получить очки за композицию, в ее состав должны входить **кубики одного цвета**. Остальные поля должны быть пустыми или могут занимать кубики других цветов. Цвет кубиков построенной композиции не связан с цветом игрока. Композиция оценивается по виду сверху. Неважно, в каком слое находятся кубики. Существенно то, что когда смотрим на них сверху, представляют одноцветный рисунок.

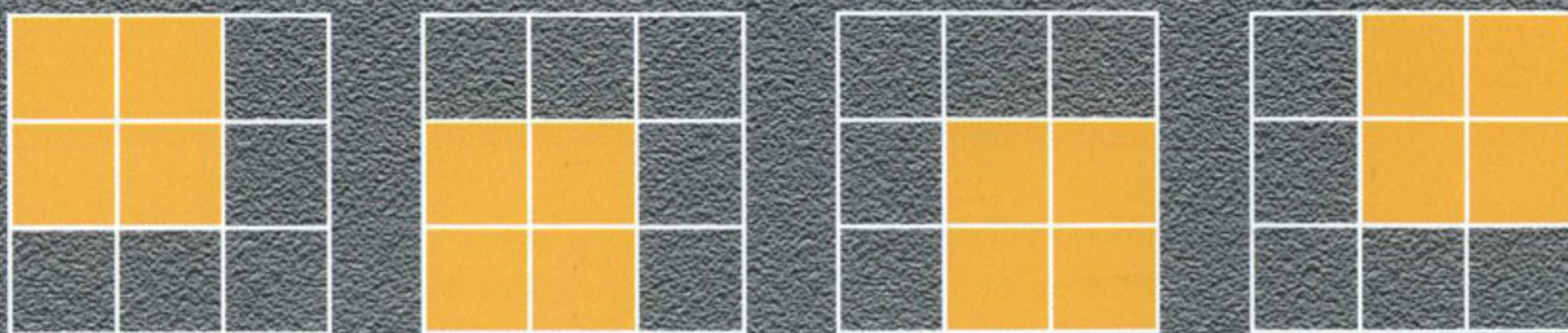


Рисунок 8

**Композиция на игровом поле игрока и её повернутые на 90, 180 и 270 градусов варианты**

Над каждой композицией на игровом поле игрока находятся числа, например **4/2**. За завершённую композицию игрок получает:

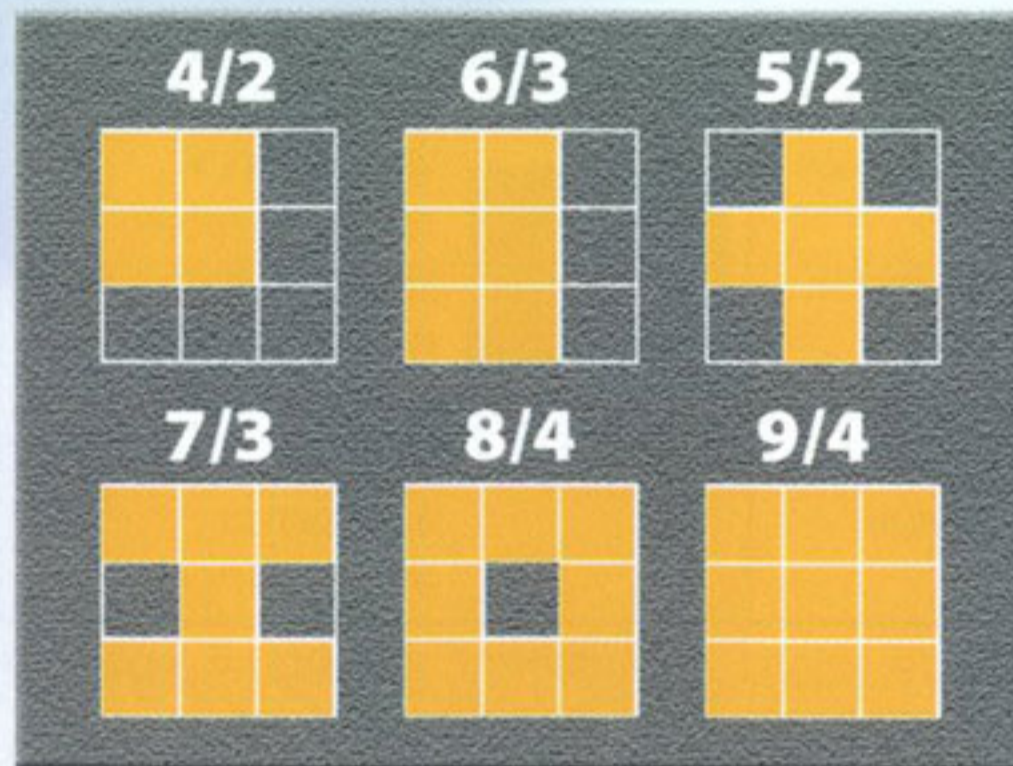
- очки, находящиеся с левой стороны, например **4** – независимо от того, сложил ли игрок композицию на своём поле или на поле соперника
- очки, находящиеся с правой стороны, например **2** – если композицию сложил на игровом поле игрока **соперник**

Игроки, которые получили очки, передвигают маркеры подсчёта очков на шкале подсчёта очков на такое количество полей, сколько очков только что заработали.

**Во время своего хода игрок может взять со своего склада больше чем 1 кубик, но очки получает только один раз!**

Рисунок 9

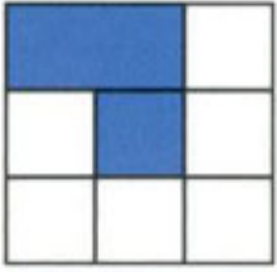
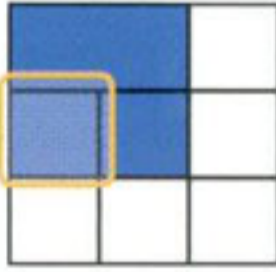
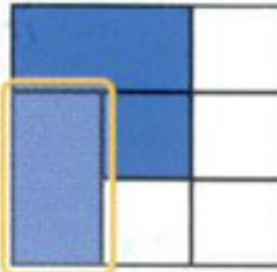
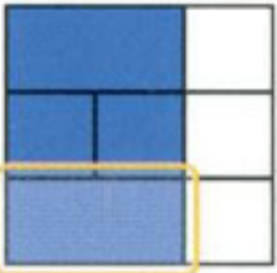

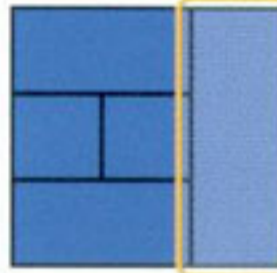
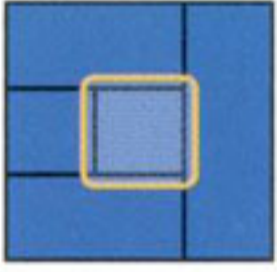
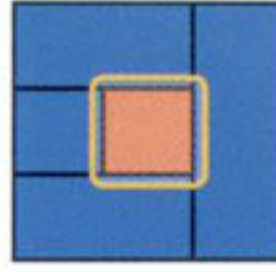
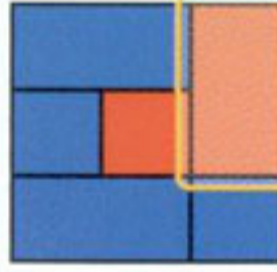
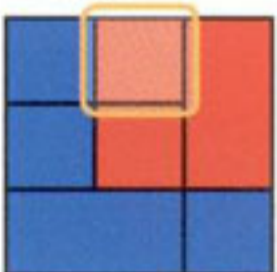
Очки за композицию



Если игрок, добавляя **один кубик** в одном ходу, создал две дающие очки композиции, получает очки за обе.

**Если в результате добавления следующего кубика игрок не создаст новой композиции на игровом поле, не получает очков!**

Примеры ходов представлены ниже.

<p><b>Ход А</b></p>  <p>На игровом поле одного из игроков мы видим такой рисунок как рядом.</p>	<p><b>Ход Б</b></p>  <p>Игрок, которому принадлежит игровое поле, добавил одноsegmentный кубик – получил 4 очка.</p>	<p><b>Ход Б2</b></p>  <p>Если вместо одноsegmentного кубика добавил бы двойной – не получил бы очков – такой композиции нет.</p>
<p><b>Ход В</b></p>  <p>После хода Б следующий игрок добавил двойной кубик, что прибавило ему 6 очков, а владельцу игрового поля 3.</p>	<p><b>Ход Г</b></p>  <p>Если следующий игрок добавил бы двойной кубик – не получит очков. Расположение кубиков изменилось, но новая композиция не получилась.</p>	<p><b>Ход Г2</b></p>  <p>Если игрок добавил бы тройной кубик – получил бы 9 очков, а владелец игрового поля 4.</p>
<p><b>Ход Д</b></p>  <p>После хода Г2 игрок положил кубик по середине. Так как он не изменил расположения кубиков – не получит очков.</p>	<p><b>Ход Д2</b></p>  <p>Если бы вместо хода Д игрок положил кубик другого цвета, изменил бы композицию – получает 8 очков, а владелец игрового поля 4.</p>	<p><b>Ход Е</b></p>  <p>Добавление двойного кубика не приносит очков – ни синие, ни красные кубики не создают композицию.</p>
<p><b>Ход Ж</b></p>  <p>Игрок после хода Е добавляет следующий, красный кубик – получает 4 очка. Владелец игрового поля получает 2 очка.</p>		

Если игрок не может сделать правильный ход, у него нет возможности положить кубик на поле постройки (свое или соперников) или добавить кубик в свое хранилище, пропускает ход, ходит следующий игрок.

## Завершение игры

Если ни один из игроков не может сделать правильный ход - игра заканчивается. Игрок, который набрал наибольшее количество победных очков, побеждает.

## Вариант игры для двух человек

Игра проходит по тем же правилам что и игра для троих - пяти человек со следующими различиями.

Оба игрока берут свои игровые поля и рядом кладут третье – нейтральное. Это игровое поле общее для обоих игроков. Нейтральное игровое поле можно положить любой стороной, необязательно той же, что и игроков. Игроки во время своих ходов могут также добавлять кубики на нейтральное игровое поле. Сложенные на ней композиции, дают очки следующим образом:

- игрок, который создал композицию, получает количество очков, указанное на первом месте
- второй игрок получает количество очков, указанное на втором месте.

*Пример:* Адам создал композицию за 4 очка на нейтральном игровом поле – столько очков и получает, а его соперница Иза получает 2 очка. Следующий ход - Иза кладет кубик на нейтральное игровое поле, создавая композицию за 6 очков. Адам за ход Изы получает 3 очка.

Игра заканчивается, когда ни один из игроков не может сделать правильный ход. Игрок, который набрал наибольшее количество победных очков, побеждает.

*Адам (фолко) Калужа  
2008-2010*