



ИНСТРУКЦИЯ

# RUSH HOUR<sup>®</sup>

«ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ»

# SHIFT



8+

Количество игроков: два

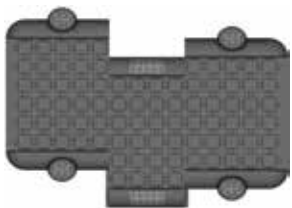
# RUSH HOUR®

## «ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ» SHIFT

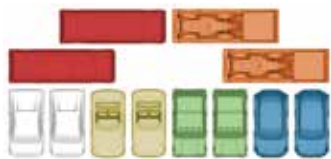
### Для быстрых разумом!

Оригинальная игра для двух игроков от компании ThinkFun®, создателя популярнейшей головоломки «Час Пик», построена на принципе классических «пятнашек». Игроки должны провести своих Гонщиков через игровое поле, делая ходы поочередно, в соответствии с выпавшими картами. Карты определяют расстояние, на которое можно ходить, а игроки решают, какие фигуры использовать. Можно двигать своего Гонщика или другие машинки, расчищая путь себе или блокируя оппонента. Также, некоторые карты дают возможность изменять конфигурацию самого игрового поля.

### ИГРОВЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:



3-х секционное игровое поле



Блокирующие машинки



32 карты



Золотой Гонщик



Серебряный Гонщик

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проведите своего Гонщика через игровое поле, заполненное машинами, и сделайте это раньше оппонента!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Составьте все три секции игрового поля в исходное положение. Так чтобы они образовали прямоугольник 6x14 квадратов.
2. Выберите один из вариантов первоначальной расстановки (на стр. 6) и расположите машинки на игровом поле в соответствии с иллюстрацией.
3. Перетасуйте карты и раздайте по 4 карты рубашками вверх каждому из 2 игроков. Оставшуюся колоду сложите рубашками вверх и положите рядом.
4. Определитесь, какой игрок будет играть Золотым Гонщиком, а какой – Серебряным Гонщиком.

### ПОРЯДОК ИГРЫ

1. В первый раз игру начинает младший из игроков. В последующих играх первым ходит победитель предыдущей игры.
2. Игрок выбирает одну из 4 имеющихся у него карт и использует ее, сначала демонстрируя карту, а затем, двигая своего Гонщика и/или машинки и/или игровое поле, как то позволяет карта (правила использования карт на стр. 4). Сделав ход, игрок откладывает использованную карту в сторону и берет следующую карту из колоды наугад.  
**ВНИМАНИЕ:** Если колода закончилась, а игра еще идет, то составьте новую колоду из использованных карт, не забыв тщательно перетасовать их.
3. Теперь другой игрок делает свой ход, так же используя одну из своих четырех карт и добывая из колоды новую взамен использованной.
4. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выведет своего Гонщика за финишную черту на противоположной стороне игрового поля.

### ПОБЕДА В ИГРЕ

Победа присуждается тому игроку, чей Гонщик полностью пересек финишную черту всем корпусом!



Ещё не победа



Вот это – ПОБЕДА!

## ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ ФИГУР

1. Игроки могут двигать любые фигуры на игровом поле, КРОМЕ чужого Гонщика.
2. Фигуры можно двигать только вперед-назад, но не вправо-влево.
3. Во время игры фигуры запрещается поднимать, отрывая от игрового поля.
4. Только Серебряному Гонщику и Золотому Гонщику разрешается пересекать границы игрового поля, пересекая финишную черту. Все остальные машинки должны постоянно находиться целиком в пределах игрового поля.

## ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КАРТ



**ДВИГАЙТЕ ФИГУРЫ:** Двигайте любую машинку или вашего Гонщика вперед-назад на указанное количество квадратов. Если это количество больше единицы, то Вы можете распределить это расстояние на несколько фигур.



**ИЗМЕНЯЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** Выберите правую ЛИБО левую секцию игрового поля и подвиньте её вверх или вниз на любое количество рядов. При этом все секции должны быть соединены между собой как минимум одним рядом квадратов.

Можно



Нельзя



**фиксация секций игрового поля**



Если хотя бы одна фигура находится одновременно на двух секциях игрового поля, то такие секции двигать нельзя. Эти секции останутся заблокированными в данном положении относительно друг друга, пока фигура целиком не передвинется на одну из них.



**СКОЛЬЗИТЕ:** Двигайте любую машинку или вашего Гонщика вперед-назад на любое количество квадратов, пока не упретесь в препятствие или в границы игрового поля. Если, в результате такого хода, ваш Гонщик пересек финишную черту – Вы победили!



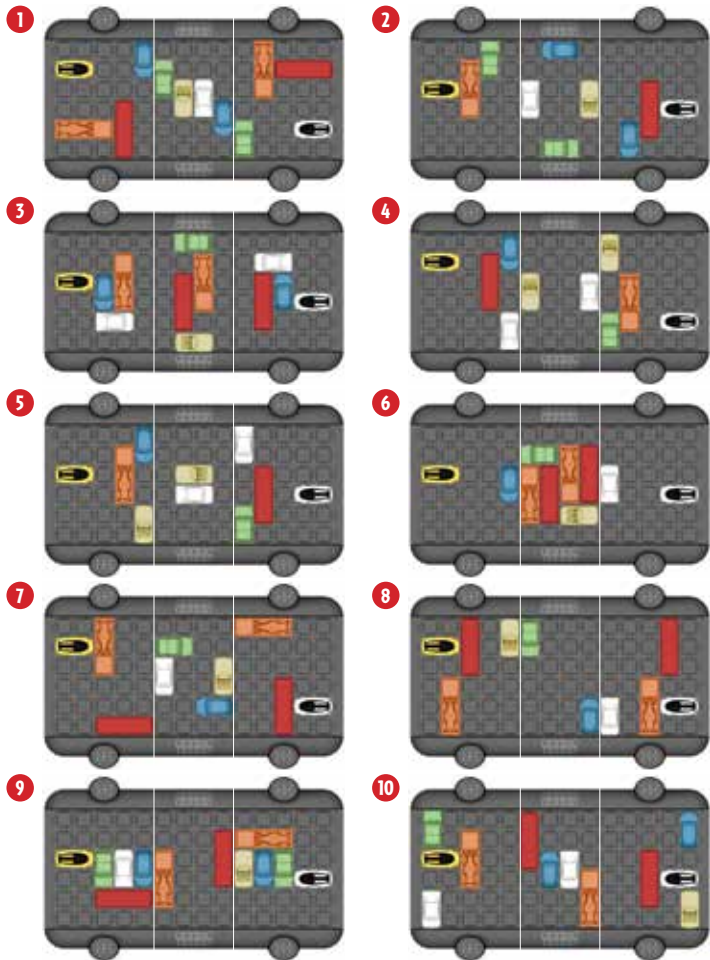
**ДВИГАЙТЕ ФИГУРЫ И ИЗМЕНЯЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** В соответствии с изображенными знаками, вы можете двигать фигуры (кроме чужого Гонщика) И изменять игровое поле. Возможен любой порядок действий: двигаете фигуру, потом секцию поля; двигаете секцию, а потом фигуру; двигаете фигуру, потом секцию поля, потом снова фигуру (ту же самую или другую) – не важно, пока общее количество пройденных квадратов равняется указанному на карте).

## О СОЗДАТЕЛЯХ

Игра «ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ» была разработана фирмой «Big Monster Toys». С момента открытия «ВМТ» в далеком 1988 году в Чикаго, ее сотрудники создали сотни прекрасных игр и игрушек. Оригинальная идея для этой игры пришла от Алекса Сидбэнда, который в то время проходил летнюю интернатуру в Университете Иллинойса. С тех пор Алекс успел получить высшее образование и сейчас работает с командой Big Monster уже на постоянной основе. Он надеется, что «ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ» станет не последней из его игр!

Ноб Йошигахара, около 25 лет назад придумавший головоломку «Час Пик» для одного игрока – известный изобретатель, коллекционер и популяризатор головоломок. На его счету издание около 70 книг, посвященных головоломкам, а так же участие в международных фестивалях и других тематических мероприятиях по всему миру.

## ВАРИАНТЫ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ РАССТАНОВКИ



ПОПРОБУЙТЕ ИГРЫ-ГОЛОВЛОМКИ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА  
ИЗ СЕРИИ «ЧАС ПИК»!



[www.ThinkFun.com/RushHourJr](http://www.ThinkFun.com/RushHourJr)



[www.ThinkFun.com/RushHour](http://www.ThinkFun.com/RushHour)

# ThinkFun®

## Умные развлечения!

ThinkFun® – мировой лидер в области игр и головоломок помогающих развивать и оттачивать умственные способности.

Увлекательные игры-головоломки для одного провоцируют ребёнка на самостоятельные поиски ответа, а весёлые семейные игры соберут вместе детей и взрослых. В любом случае игры и мобильные приложения ThinkFun® обязательно поднимут настроение и заставят поломать голову!



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2015 ThinkFun, Inc. Все права защищены. СДЕЛАНО В КИТАЕ, 104. #5060-RU. 1N01.