

## Правила настольной игры «Рифф-Рафф» (Riff Raff)

**Автор игры: Кристоф Канцлер (Christoph Cantzler)**

**Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 2-4 морских волков от 8 лет*

Капитан Булси не боялся встречи с пиратами, потому что у него был план. Он приказал команде спрятать все товары высоко на реях, полагая, что ни один разбойник не доберётся до них там, ведь каждый знает, что одна нога у пиратов деревянная. Моряки подивились такому странному тайнику, но схватили товары и полезли на мачту. Однако вскоре даже самые закалённые морские волки почувствовали, что балансировать с тяжёлым грузом наперевес не так-то просто. А тут ещё, как по волшебству, затряслись сундуки да зазвякали бутылки – это корабль подхватила исполинская волна и давай качать из стороны в сторону. Матросы только и успевали ловить пролетающие мимо товары...

### Компоненты игры

- 1 деревянный корабль из 10-ти частей (см. «Подготовку к игре» на стр. 2).
- 40 карт (по 10 карт своего цвета для каждого игрока).
- 32 предмета (по 4 набора для каждого игрока).
- 1 волна из 2-х частей.



## Подготовка к игре



**1.** Согните две части волны и вставьте их под наклоном друг к другу в шестиугольную выемку коробки из-под игры.



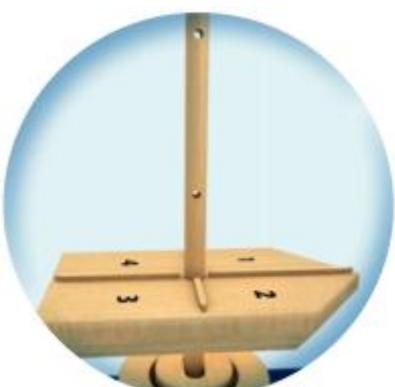
**2.** Вставьте деревянное кольцо в получившийся «гребень волны».



**3.** Вставьте стержень с металлическим шариком в деревянное кольцо так, чтобы штырьки стержня попали в выемки деревянного кольца.



**4.** Прикрепите «остов» к вершине стержня с шариком.



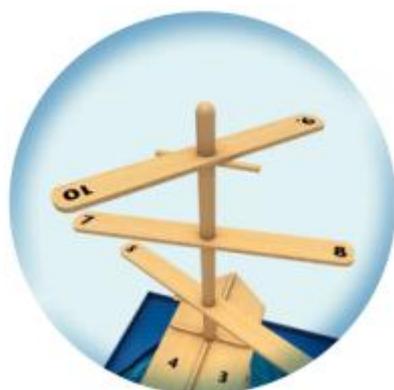
**5.** Вставьте «мачту» в «остов».



**6.** Проденьте деревянный стерженёк в самое нижнее отверстие «мачты».



**7.** Положите на стерженёк нижний «рей» (с цифрами «5» и «6»).



**8.** Повторите шаги 6-7 для среднего «рея» (цифры «7» и «8») и верхнего «рея» (цифры «9» и «10»).

Поставьте корабль посередине стола – и вперёд!

**Каждый игрок получает:**

- набор карт выбранного цвета в руку;
- 8 различных предметов (лодку, бочонок, бутылку, ящик, моряка, доску, крысу и сундук).

Игрок размещает предметы перед собой, они должны быть видны всем участникам. В игре на двоих каждый получает по 2 набора предметов (то есть по 2 лодки, 2 бочонка и т.д.).

## Цель игры

В игре победит тот, кто первым перенесёт на корабль все свои предметы.

## Ход игры

### Выкладывание карт и определение капитана

В первом раунде капитаном назначается самый старший игрок.

В начале каждого раунда игроки выбирают по карте, выкладывают их перед собой в закрытую, а затем одновременно открывают. Игрок с наивысшей цифрой становится новым капитаном. Если наивысшая цифра была выбрана несколькими игроками, нового капитана выбирает текущий капитан.

Первым в раунде всегда ходит капитан. Игрок, выбравший вторую по величине цифру, ходит вторым и так далее. Ничейные ситуации разрешает капитан.

Раунд завершается после того, как каждый игрок делает по одному ходу. Все выложенные карты остаются на местах – больше они к игрокам не возвращаются. Таким образом, в течение всей игры каждая карта используется только раз.

### Погрузка товаров на корабль

В свой ход игрок выбирает один из предметов и перемещает его на корабль. **Номер карты**, которую он сыграл, соответствует **номеру области**, в которую он должен положить предмет.

Если он перемещает предмет в область на каком-нибудь **рее** (номера от «5» до «10») и в этой области **уже лежит** хотя бы один предмет (оставшийся там с одного из прошлых ходов), игрок может положить сразу **два предмета**: сначала один, а потом второй. Причём перед тем, как начать перемещение, он обязательно должен объявить, сколько предметов намерен выложить. Изменить своё решение он уже будет не вправе.

### И вот, как это делается (правила погрузки товаров)

- Любой предмет можно положить или повесить на корабль при помощи рук (одной или двух).
- Предмет может свисать над краем какой-либо области корабля, но никогда не должен занимать больше одной области.

- Игроку запрещается дотрагиваться до уже размещённых предметов, однако он может подвинуть их перемещаемым предметом.

### Потеря и спасение груза

Ход игрока немедленно заканчивается, если с корабля падает хотя бы один предмет. При этом игрок должен попытаться **его поймать**.

Предметы, которые ему удаётся поймать (одной или двумя руками) выбывают из игры.

Предметы, которые он не ловит, кладутся перед ним (так, чтобы все их видели) – в свои следующие ходы он будет снова переносить их на корабль.

### Новый раунд

После того, как каждый игрок делает ход, начинается новый раунд. Участники выбирают по одной из оставшихся на руках карт и выкладывают их поверх отыгранных (так, чтобы была видна только карта текущего раунда).

Открыв карты, игроки определяют нового капитана – им становится игрок, выложивший наибольшую карту. Если несколько игроков выкладывают одинаковые наибольшие карты, новым капитаном становится тот из них, кого выбирает текущий капитан.

### Конец игры

Если к концу хода перед игроком не остаётся предметов, игра заканчивается (текущий раунд **не** доигрывается до конца), а этот игрок объявляется победителем.

Игра также заканчивается после 10-ти раундов (если за это время никто не выигрывает). В этом случае победителем становится игрок с наименьшим количеством предметов. Если наименьшее число предметов лежит перед несколькими игроками, все они объявляются победителями.

В игре на двоих, выложив по 10 карт, участники забирают карты в руки и продолжают игру. Игра для них заканчивается после 20-го раунда. Или после того, как одному из них удаётся избавиться от всех своих предметов.