

Правила настольной игры «Сумасшедший цирк» (Crazy Circus)

Автор игры: Dominique Ehrhard

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-10 участников от 8 лет

Цирк «Забава» объявляет конкурс на лучшего дрессировщика! Победитель отправится вместе с цирком на гастроли по всему свету! Не упusti свой шанс доказать, что ты лучший кротитель диких животных в мире!

Компоненты

- 1 белый медведь
- 1 слон
- 1 лев
- 24 карты заданий
- 5 карт команд

Цель игры

Ваша цель – набрать как можно больше карт заданий. В ходе каждого раунда вы будете выстраивать цепочку команд, чтобы расположить животных определённым образом. Постарайтесь сделать это быстрее других и не ошибиться с командами!

Подготовка к игре



1. Перемешайте карты заданий, сформируйте колоду и положите её на стол рубашкой вверх.
2. Откройте верхнюю карту колоды.
3. Разместите животных так, как на ней показано.
4. Уберите открытую карту в коробку.
5. Поместите 5 карт команд лицом вверх на столе так, чтобы они всем были видны.

Все игроки должны сидеть с одной стороны стола, чтобы видеть животных и игровое пространство с одного и того же ракурса.

Начало игры

В сумасшедшем цирке все играют одновременно. В игре 23 раунда, каждый из которых проходит следующим образом:

1. Один из игроков открывает верхнюю карту задания из колоды и кладёт её на стол лицом вверх так, чтобы все игроки её видели.
2. Теперь все игроки одновременно думают, какую команду (или серию команд) нужно произнести, чтобы разместить животных указанным на этой карте способом. В большинстве случаев для этого понадобятся две и более команды из перечисленных.
3. Первый игрок, считающий, что он знает, какие команды нужно произнести, называет их.
4. Игроки вместе проверяют, верна ли его последовательность команд.
5. Если серия команд оказалась верной (животные рассажены так, как показано на открытой карточке), то назвавший её игрок забирает открытую карту задания и кладёт её перед собой лицом вверх.
Если серия команд неверна, игрок, назвавший её, рассаживает животных так, как они сидели в начале раунда (возвращает на места), и больше не участвует в текущем раунде. Он должен молчать, пока другие игроки ищут верную последовательность команд.
6. Когда кто-то нашёл верную последовательность команд, животные остаются в том положении, в каком их только что рассадили, открывается новая карточка задания – и игра продолжается!

Конец игры

Игра продолжается до тех пор, пока в колоде не закончатся карты заданий. Когда колода опустела, игра завершается, а игрок с наибольшим количеством карточек объявляется победителем.

Пять возможных команд

Каждая команда перемещает животное определённым образом, поэтому благодаря командам животные меняют своё местоположение и игроки могут разместить их, как того требует карта. Одна и та же команда может повторяться несколько раз.



НИ – Животное, расположенное снизу на красной тумбе, перемещается на верх красной тумбы.



МА – Животное, расположенное снизу на синей тумбе, перемещается на верх синей тумбы.



КИ – Животное, расположенное сверху на красной тумбе, прыгает в сторону и приземляется на верх синей тумбы.



ЛО – Животное, расположенное сверху на синей тумбе, прыгает в сторону и приземляется на верх красной тумбы.



СО – Животные, расположенные сверху на красной и синей тумбах меняются местами.

Вариант для опытных игроков

Для большей сложности или чтобы сбалансировать игру при разном уровне участников, вы можете убрать команду СО из игры. Все задания по-прежнему можно будет выполнить, но это будет не так-то просто!

Пример раунда

- Животные в данный момент расставлены таким образом:



- Открыта новая карта задания... Алле-оп!



- Один из игроков придумал последовательность команд, и он говорит: «КИ-КИ-МА!»
- Последовательность проверяется:



Всё верно, игрок получает карту задания!