

## Правила настольной игры

### «Колесо»

(Hamsterrolle)

Автор: Jacques Zeimet

Перевод на русский язык: Юлия Андреева, ООО «Игровед» ©

Количество игроков: 2-4 игрока

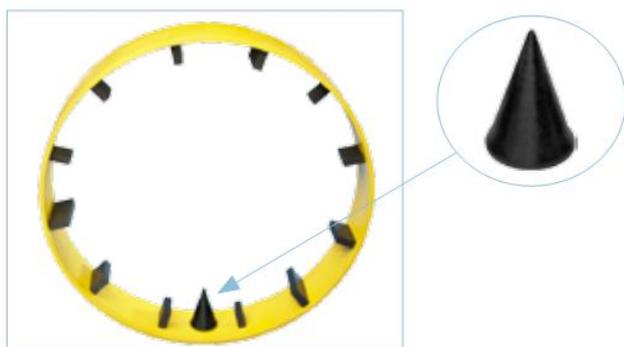
Возраст: от 7 лет

Продолжительность: 30 минут

**Захватывающая игра на ловкость для игроков от 7 лет.**

В этой игре ваша задача – размещать фигуры внутри вращающегося колеса так, чтобы они по возможности не выпадали из него. А фигурки, которые все-таки выпали, вам придется позже вставлять в колесо снова! Побеждает тот, кому удастся разместить все свои фигурки первым.

### Подготовка к игре



*Рис. 1: Перед началом игры поставьте колесо в центр стола. Поместите черный конус в самый нижний отсек колеса.*



*Рис. 2: Каждый игрок получает 7 деревянных фигур, по одной каждого цвета.*

При игре **вдвоем** каждый игрок получает полный набор фигур. При игре **втроем** четвертый набор обычно не используется, но при желании вы можете распределить фигуры из него между всеми игроками. При игре **вчетвером** также можно разделить на две команды. Лучше всего, если игроки из одной команды сидят рядом друг с другом и совершают свой ход подряд. Игра допускает также другую очередность хода (см. стр. 8: «Командная игра»).

## Ход игры

Начинает игрок, у которого сильнее всего трясутся руки. Он оставляет пустым отсек колеса слева от черного конуса и помещает любую свою фигуру в следующий за ним отсек.



Рис. 3: Так может выглядеть колесо после первого хода.

Далее игроки по очереди совершают ход: помещают одну фигуру из своего запаса в колесо. Следите, чтобы при этом выполнялись следующие правила:

### **Направление вращения не меняется!**

Помещайте фигуры в колесо так, чтобы в течение всей игры оно вращалось лишь в одну сторону.

В свой ход игрок помещает фигуру:

- В ту же ячейку, что и предыдущий игрок, **или**
- В следующую ячейку (по направлению вращения колеса), **или**
- В следующую за ней (через одну).



Рис. 4: Текущий игрок может поместить фигуру только в один из трех отсеков, на которые указывают стрелки.

### Фигуры нельзя класть одну на другую!

Самая дальняя грань только что размещенной фигуры должна обязательно выступать за предыдущую фигуру (по направлению вращения колеса).

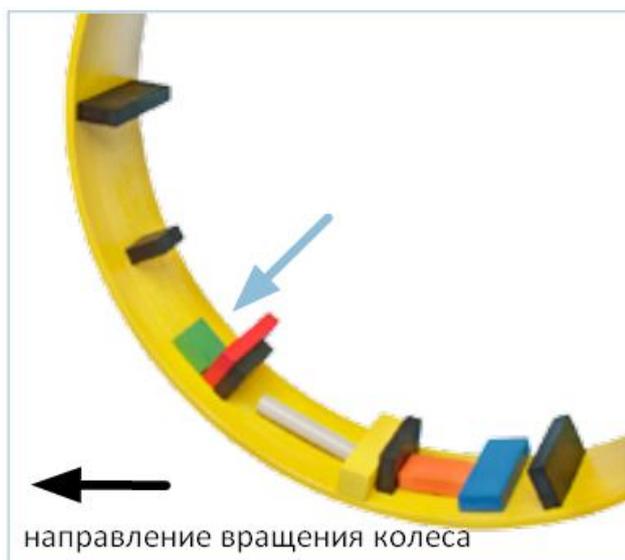


Рис. 5: Фигура размещена правильно: Зеленую фигуру положили в отсек так, что ее дальняя грань выдается вперед, за красную фигуру, и поэтому находится ближе к следующей перегородке.

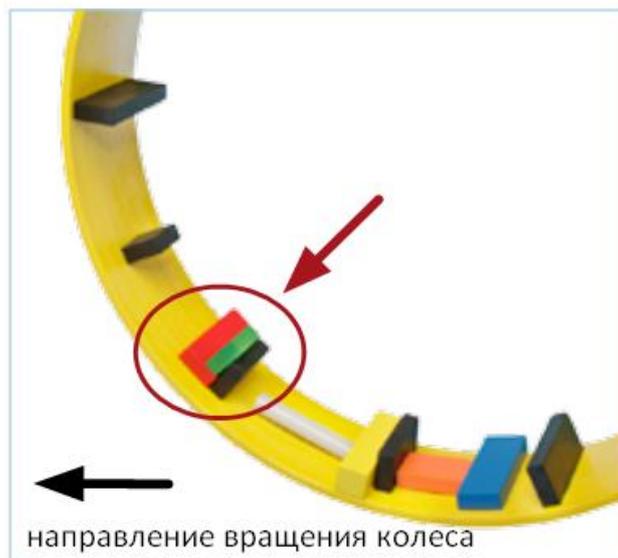


Рис. 6: Фигура **размещена неправильно**: Самая дальняя грань зеленой фигуры не выступает за красную, и поэтому ближе всего к следующей перегородке оказывается красная фигура, размещенная ранее. Правила такое не допускают.

### Одинаковые фигуры нельзя класть в один отсек!

В одном отсеке могут находиться только фигуры разных цветов.

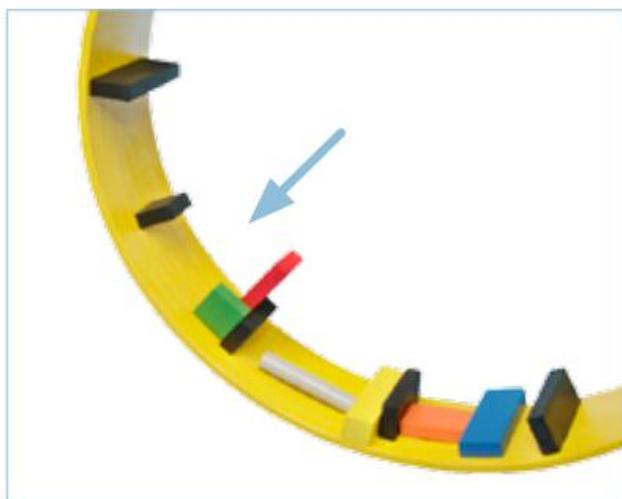
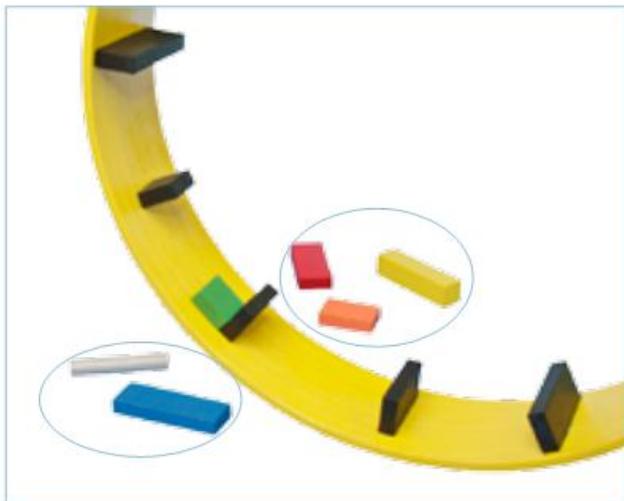


Рис. 7: В ячейку, на которую указывает стрелка, теперь нельзя класть ни красную, ни зеленую фигуры.

**Если ловкость подвела...**

Если во время вашего хода одна или больше фигур выпали из колеса (или хоть немного коснулись стола), вы должны забрать эти фигуры себе. На этом ваш ход заканчивается, даже если вы еще не успели разместить свою фигуру.



*Рис. 8: Если в ваш ход фигуры выпали из колеса, вы должны забрать их себе (на рисунке эти фигуры обведены).*

**Время хода ограничено!**

Если, пока вы размещали фигуру, прошло более 30 секунд, вы должны тут же отпустить фигуру из руки, даже если она при этом точно не попадет в выбранный вами отсек. Если при этом какие-то фигуры вывалились из колеса, вы должны забрать их себе.

**«Пожалуй, я пас!»**

Если вы считаете, что не сможете разместить ни одну из имеющихся у вас фигур в текущем ходу, вы можете пропустить ход, если, конечно, вы еще не начали размещать фигуру. И вот что происходит в этом случае:

Вы берете любую фигуру из одного из самых нижних отсеков колеса и помещаете ее в следующий отсек по направлению движения колеса (если, конечно, там нет фигуры такого же цвета). Все упавшие в процессе фигуры вы забираете себе, как и в других случаях.

**Случайные воздействия**

Если фигура вывалилась из колеса сама собой, без какого-то внешнего воздействия, когда ход уже успешно завершен, эта фигура убирается из игры совсем.

**Конец игры**

Игра заканчивается, как только кто-либо из игроков избавился от всех своих фигур. Этот игрок побеждает.

**«Белка в колесе» на четверых. (Командная игра).**

Играют две команды. Участникам одной команды лучше сидеть рядом друг с другом. Если на начало хода у игрока нет ни одной своей фигуры, он берет одну любую фигуру у своего напарника и помещает ее в колесо по обычным правилам. Если в его ход фигуры выпали из колеса, он забирает их себе.

Игра заканчивается, когда:

- У одной из команд не осталось ни одной фигуры, **или**
- У двух участников из разных команд не осталось ни одной фигуры. В этом случае побеждает команда, у которой осталось меньше фигур в сумме.

### **Примечания**

Пока вы размещаете фигуру, разрешается придерживать колесо рукой. Но когда вы закончите, все равно придется его отпустить.

Если колесо укатилось с центра стола, его можно аккуратно вернуть на место, переставив его одной рукой. Само собой, катить его при этом нельзя.

Разрешается перемещать фигуры, уже лежащие в отсеке, куда вы хотите положить свою фигуру, но использовать при этом можно только вашу фигуру, а не руки.