

ИГРА НАОБОРОТ

Авторы игры
Инка и Маркус Бранг
Иллюстратор **Камилла Шосси**

**ПРАВИЛА
ДЛЯ
3-6
ИГРОКОВ**

ЦЕЛЬ ИГРЫ: в каждом раунде два игрока становятся партнёрами и **вместе должны как можно быстрее построить здание**, изображённое на карточке. При этом **каждый игрок видит только одну сторону карточки**: один видит лицевую сторону, другой – оборотную!

ОБ ИГРЕ ЗА 2 МИНУТЫ

1 Коробка – она же **строительная площадка** – **должна находиться между двумя партнёрами** по раунду (см. «Кто мой партнёр?» на стр. 3). Деревянные детали положите рядом с коробкой.

2 Один игрок, не участвующий в этом раунде, **готовится засекают время** (используйте секундомер на телефоне или выберите любой другой удобный способ).



Что видит на карточке первый партнёр, и что он пытается построить!



Пример итогового вида здания.



3 Другой игрок, не участвующий в этом раунде, **вытягивает** из стопки **карточку** и **вставляет её в прорезь**, предусмотренную в коробке, и при этом **скрывая от игроков обе стороны**. Затем игрок убирает руки – **оба партнёра должны увидеть карточку одновременно**.

Старт! Засекайте время!

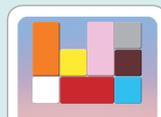
4 Каждый партнёр по раунду **должен видеть только свою сторону карточки**. Размещая и перемещая детали по клеткам строительной площадки, партнёры **могут переговариваться** столько, сколько им нужно. Но им нельзя поворачивать коробку и видеть то, что видит партнёр.

Пример: «У меня должен быть розовый внизу, на первых двух клетках слева!» «У меня здесь должен быть жёлтый, а розовый только на крайней левой клетке!» «У меня зелёный на двух клетках сверху справа!» «Да, но так я не вижу жёлтый!» И т. п.

Общайтесь быстро и эффективно!

5 Когда один партнёр решает, что закончил, он кричит: «Готов!» Когда второй решает, что закончил, он тоже кричит: «Готов!» Кто засекал время, **фиксирует результат** (после того как оба партнёра закончили). Если обе стороны здания в точности совпадают с обеими сторонами карточки постройки, то **оба партнёра получают очки в зависимости от того, сколько времени заняло строительство их здания** (см. шкалу победных очков на боковинах коробки). Если кто-то из партнёров допустил хоть одну ошибку, победные очки никто из них не получает.

Примечание: вы **всегда** должны использовать **все** деревянные детали для строительства здания. Иногда это означает, что вам придётся спрятать некоторые из них **внутри** здания!



Что видит на карточке второй партнёр, и что он пытается построить!

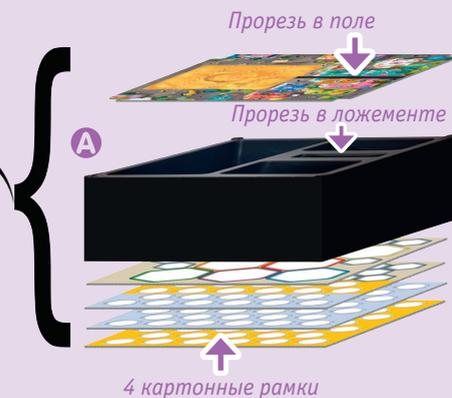
КОГДА ВЫ ВПЕРВЫЕ ОТКРЫВАЕТЕ КОРОБКУ

Перед первой игрой выдавите все жетоны из картонных рамок.

НЕ ВЫБРАСЫВАЙТЕ ЭТИ 4 КАРТОННЫЕ РАМКИ!

Положите их на дно коробки, сверху на них поставьте ложемент, а затем поверх всего положите игровое поле. Убедитесь, что прорезы в поле и ложементе совпадают: так вы сможете вставить карточку постройки в эту прорезь во время игры.

Всё остальное содержимое (жетоны, карточки, деревянные детали) храните в специальных ячейках ложемента (А).



ИГРА НАОБОРОТ

Правила игры

• ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

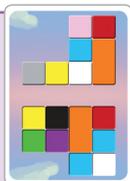
1 Выберите **уровень сложности:**

ОБЫЧНЫЙ: используйте карточки с **голубым фоном**. Верните карточки с сирневым фоном в коробку. Возьмите все деревянные детали, **кроме красной** – оставьте её в коробке (она не используется на обычном уровне сложности).



СЛОЖНЫЙ: используйте карточки с **сирневым фоном**. Верните карточки с голубым фоном в коробку.

Возьмите **все деревянные детали**.



2 Положите поле на коробку стороной от 3 до 6 игроков вверх. **Поставьте коробку на центр стола.**

3 Положите **деревянные детали** рядом с **коробкой** (если играете на обычном уровне сложности, то кроме красной, т. к. в нём она не используется).

4 Положите **жетоны победных очков** на стол.

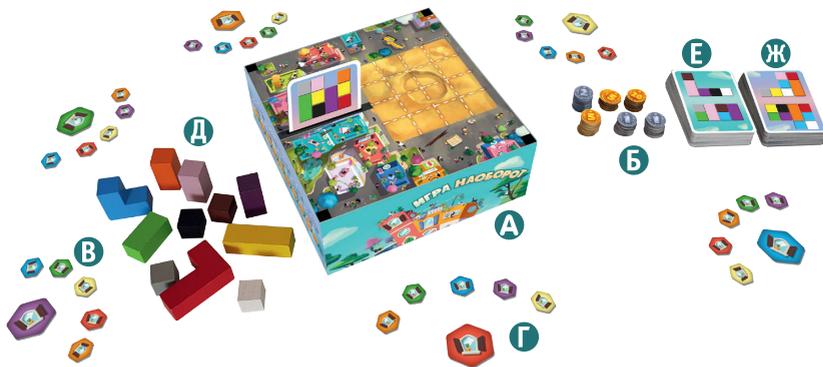


5 Каждый игрок выбирает свой цвет, берёт **большой жетон игрока** (шестиугольник) и кладёт его перед собой. Каждый игрок также берёт маленькие жетоны, соответствующие цветам **других** игроков (в игре для 4, 5 или 6 игроков) **или** по два маленьких жетона каждого цвета других игроков (для игры втроем). Эти маленькие жетоны называются **жетонами партнёров**.

Пример: в игре для 4 игроков у каждого участника будет по 1 большому жетону игрока, обозначающему его цвет, и 3 маленьких жетона партнёров (по одному за каждого другого игрока).

Переверните жетоны партнёров (маленькие) цветной стороной вниз и перемешайте их.

6 **Приготовьтесь засекаеть время.** Используйте секундомер на телефоне или выберите любой другой удобный способ.



• ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится несколько раундов. Тот, кто последним делал ремонт, становится первым **активным игроком!**

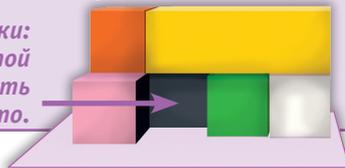
Ход игрока. Когда вы активный игрок – значит начинается ваш ход (соответственно, и новый раунд).

Кто мой партнёр? В начале своего хода игрок первым делом переворачивает один из своих жетонов партнёров цветной стороной вверх. Цвет этого жетона указывает, кто станет его партнёром на этот раунд.

ВАЖНО! Всегда соблюдайте эти правила!

- Игроки должны использовать **ВСЕ доступные детали** (иногда это означает, что некоторые из них будут полностью скрыты внутри здания).
- Каждый партнёр может смотреть только на свою сторону карточки и на свою сторону коробки.
- Здание должно соответствовать строительной площадке 4×4 , но не может выходить за её пределы. Также постройка может занимать не всю площадку.
- **Под деталью не может быть пустого места.**

*Пример ошибки:
под жёлтой
деталью есть
пустое место.*



Во время раунда обоим партнёрам разрешается размещать, перемещать и вращать любые деревянные детали в любых местах площадки 4×4 .

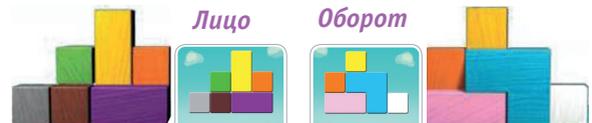
ОБЩЕНИЕ. Обоим партнёрам разрешено общаться друг с другом. Нет ничего запретного: можно говорить о цветах, столбцах, рядах, формах, уровнях, направлениях и т. д.

СОСТАВ ИГРЫ:

- А Коробка и игровое поле;
- Б 100 жетонов победных очков (маленькие круглые жетоны со значениями 1 и 5);
- В 30 маленьких шестиугольных жетонов партнёров (по 5 каждого цвета);
- Г 6 больших шестиугольных жетонов игрока (лицо и оборот одинаковые);
- Д 11 деревянных деталей;
- Е 32 карточки построек с голубым фоном (обычный уровень);
- Ж 32 карточки построек с сиреневым фоном (сложный уровень).

Можно даже указывать пальцем на места, если хотите. Только не смотрите на сторону карточки или здания своего партнёра.

ПОСТРОЕННОЕ ЗДАНИЕ: Когда один партнёр решает, что закончил, он кричит: «Готов!» Когда второй решает, что закончил, он тоже кричит: «Готов!» Кто засекал время, **немедленно фиксирует результат.**



Пример правильной постройки

ОЧКИ:

- если кто-то из партнёров допустил **хоть одну ошибку, победные очки никто из них не получает;**
- если **обе стороны здания в точности совпадают с обеими сторонами карточки постройки**, то оба партнёра **получают одинаковое количество очков.** Количество заработанных очков **зависит от времени, затраченного на постройку здания.** На боковинах коробки вы найдёте **шкалу победных очков** – она указывает, сколько очков получит каждый партнёр. Каждый партнёр берёт жетоны победных очков со значениями, соответствующими заработанным очкам – раунд завершён.

Конец хода. Сидящий слева от активного игрока становится новым активным игроком, начинает ход и новый раунд.

• КОНЕЦ ИГРЫ

Если у всех игроков все жетоны партнёров лежат цветной стороной вверх, игра окончена. Это означает, что каждый игрок сыграл одинаковое количество раундов. Каждый игрок подсчитывает сумму значений на своих жетонах победных очков – побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей игроки делят победу.



ИГРА НАОБОРОТ

7 этапов с нарастающей сложностью!
Сможете ли вы пройти их все?

ПРАВИЛА
ДЛЯ 2
ИГРОКОВ

Кооперативный режим для 2 игроков

Перед прочтением правил для двух игроков, ознакомьтесь с основными правилами (стр. 2-3). Для двух игроков в «Игре наоборот» предусмотрен кооперативный режим. У обоих игроков одна цель – попытаться пройти все 7 этапов и таким образом **заслужить высший титул – Короли строительства.**

• ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите поле на коробку **стороной для 2 игроков вверх.**

На этой стороне есть дорожка из 7 этапов. Поместите жетон с короной на **первый этап** этой дорожки.

Верните остальные жетоны в коробку, потому что в этом режиме они не используются.

Выберите уровень сложности: **обычный или сложный.** Верните красную деталь в коробку, если играете на обычном уровне – она нужна только на сложном.

• ВПЕРЕД!

1 этап: 1 минута 30 секунд

Один партнёр включает **таймер** на телефоне (или выбирает любой другой удобный способ) и устанавливает его на 1 минуту 30 секунд. Другой партнёр берёт **случайную** карточку из стопки выбранного уровня сложности так, чтобы ни он сам, ни второй партнёр её не увидел и вставляет её в прорезь.

Ваш партнёр включает таймер. Показывайте карточку!

Если вам обоим удалось **построить здание за отведённое время** (в соответствии с основными правилами), переместите жетон на **следующий этап.** Bravo! В противном случае начните заново.

2 этап: 1 минута 15 секунд

Возьмите новую карточку. На этот раз у вас есть только 1 минута 15 секунд на то, чтобы построить здание. В случае успеха переходите к этапу 3. В противном случае вернитесь на первый этап и попробуйте с самого начала и т. д.



3 этап: 1 минута

4 этап: 45 секунд

5 этап: 30 секунд

6 этап: 20 секунд

7 этап: 15 секунд

Если у вас всё получилось на этом этапе – поздравляем!

С гордостью поместите на клетку поля жетон «Короли строительства»!



8868



©Zvezda. All rights reserved.

Над игрой работали

Авторы игры:
Инка и Маркус Бранд
Иллюстратор: Камилла Шосси

Графический дизайн:
Стефания Лирэ
Арт-директор: Игорь Полушин

Recto Verso is a co-publication
©2021 Super Meeple and TIKI Editions

