

Правила настольной игры «Меткий бросок» (Der Grosse Wurf)

Автор игры: Дитер Нюсле (Dieter Nüßle)

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

Игра для 2-5 участников от 8 лет

Компоненты игры

- 31 кубик
- 1 «арена» для кубиков
- 1 «коврик»

Суть игры

Каждый игрок бросает кубик в специальную арену. Если после броска на нескольких кубиках на арене оказывается одинаковое значение, игрок забирает все кубики с этим значением себе. Если после броска значения всех кубиков разные, кубики остаются на арене в ожидании других игроков. Побеждает тот игрок, у которого в запасе остались кубики в то время, когда у других участников они закончились.



Подготовка к игре

Поместите коробку с ареной посередине стола, на дно арены положите коврик (при желании можете приклеить нижнюю сторону коврика к арене; для этого подойдет самый обычный клей).

Каждый игрок берёт себе столько кубиков, сколько указано в таблице ниже. Эти кубики – личный запас игрока.

Поместите на арену 1 кубик из общего запаса любой стороной вверх (кроме стороны с «Х»).

Число игроков	Количество кубиков
2	9
3	8
4	7
5	6

В игре с менее чем пятью участниками, у вас останутся лишние кубики – отложите их рядом с коробкой, в игре они не понадобятся.

Ход игры

Игру начинает самый старший участник, затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке – и так далее, пока кто-то не выиграет.

В свой ход каждый игрок бросает один кубик в арену. В результате, возможны следующие варианты.

- **Есть совпадение**

Если после вашего броска на арене имеется несколько кубиков с одним и тем же значением, вы забираете из арены в свой запас все кубики с этим значением. Ваш ход (хотите вы этого или нет) тут же заканчивается, теперь свой кубик кидает следующий игрок.

- **Нет совпадения**

Если после вашего броска значения всех кубиков на арене разные, вы можете продолжить свой ход, бросив ещё один кубик, или закончить ход, передав его игроку слева.

Решив продолжать ход, вы играете по тем же правилам: если, кинув кубик, вы видите на арене одинаковые значения, то забираете себе все кубики с этими значениями, а если все значения кубиков разные, можете либо бросить ещё один кубик, либо закончить ход.

Внимание!

Если во время броска ваш кубик попадёт в уже лежащие на арене кубики, скорее всего, он изменит их значения. Поэтому перед броском не запрещается перемещать кубики на арене (например, чтобы сразу несколько кубиков гарантированно перевернулись). Само собой, самостоятельно менять значения кубиков нельзя. Равно как и ставить их друг на друга или «ребром».

Хорошо бы выпало «Х»!

Если после броска один или несколько кубиков показывают значение «Х», они вынимаются из арены и откладываются рядом с коробкой – эти кубики выходят из игры. Если «Х» выпало на нескольких кубиках, перемещение этих кубиков не заканчивает ход игрока (на значения «Х» не распространяется правило об одинаковых значениях кубиков).



Пример хода

На арене лежат кубики ,  и . Игрок перемещает кубик  в середину арены и кидает кубик из запаса. В результате броска на арене оказываются: , ,  и . Игрок решает бросить ещё один кубик (что вполне разумно). Он сдвигает все 4 кубика вместе и делает бросок. На этот раз ему везёт больше, на арене оказываются: 2 , 2  и 1 . Игрок забирает из арены четыре кубика (2  и 2 ) в личный запас. Его ход окончен. Следующий игрок бросает кубик в арену, где лежит всего один кубик – .

Вот это было здорово!

Если в результате броска один или несколько кубиков вылетели из арены, они тоже кладутся рядом с коробкой и выходят из игры. Кубики, не перелетевшие через коробку, а приземлившиеся в верхней части арены, тоже выбывают. Вылетевшие кубики не оказывают влияние на окончание или продолжение хода игрока.

Большой бросок!

Если после хода игрока на арене не остаётся ни одного кубика (он вынул все кубики с одинаковыми значениями и убрал все кубики с «Х»), следующий игрок обязан бросить в арену сразу все свои кубики. Надо надеяться, удача не покинет его, и на арене окажутся кубики с одинаковыми значениями, которые он смог бы забрать обратно.

Кстати говоря!

Если в результате броска один или несколько кубиков ложатся «ребром», и игроки не могут с уверенностью определить их значения, кубики достаются из арены, кидаются на ровной поверхности, а затем кладутся обратно (если, конечно, на них не выпадает «Х»).

Конец игры

Игрок, лишившийся всех своих кубиков, выбывает из игры. Если выбывает один из двух оставшихся игроков, последний игрок автоматически становится победителем.

Альтернативный конец игры

Перед началом игры участники могут договориться сыграть несколько партий подряд. Число этих партий равно общему количеству игроков. Каждую партию начинает новый игрок.

Всякий раз, выбывая из игры (лишаясь всех кубиков), каждый участник начисляет себе столько очков, сколько активных участников остаётся в игре. Нетрудно подсчитать, что победитель партии очки не получает. Победителем всего матча становится игрок, набравший наименьшее число очков по результатам всех партий. В случае ничьей в игре несколько победителей.