

Правила настольной игры «Тетушка Трудель» (Tante Trudel Trödel)

Автор игры: Стеффен Боген

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Увлекательный поход за покупками для 2-4 любителей всякого барахла. От 7-и лет

Добро пожаловать к Тетушке Трудель! В ее лавке каждый сможет найти то, что когда-нибудь, возможно, ему обязательно пригодиться: начиная от игрушечных машинок и заканчивая рождественскими елками. И какое же это удовольствие, бродить вдоль прилавков, заглядывая во все возможные отделения. Сегодня Тетушка Трудель приготовила что-то действительно особенное: ОДИН из вас получит все абсолютно бесплатно! Этого единственного счастливчика выявит проверка на весах. Но барахло в вашей корзине не должно быть как очень тяжелым, так и слишком легким...

Идея и цель игры

Двигаясь вдоль прилавков, вы наполняете свои корзины для покупок всяким барахлом. Затем при помощи больших весов вы сравниваете вес ваших покупок.

Для победы барахло в вашей корзине должно весить меньше, чем совершенная в начале игры контрольная «Покупка дня». Затем среди справившихся с этим заданием игроков победит тот, у кого окажется самая тяжелая корзина.

Компоненты игры и подготовка

Сначала соедините части Тетушки Трудель и, используя цепочки, подвесьте две чаши весов на противовес. Затем закрепите собранные весы деревянной втулкой, которую вставьте в отверстие на руках Тетушки Трудель. Если весы не уравновешены, вы можете сбалансировать их, установив и передвинув сверху противовеса маленьких мышек, пока обе чаши весов не остановятся на одинаковом уровне.



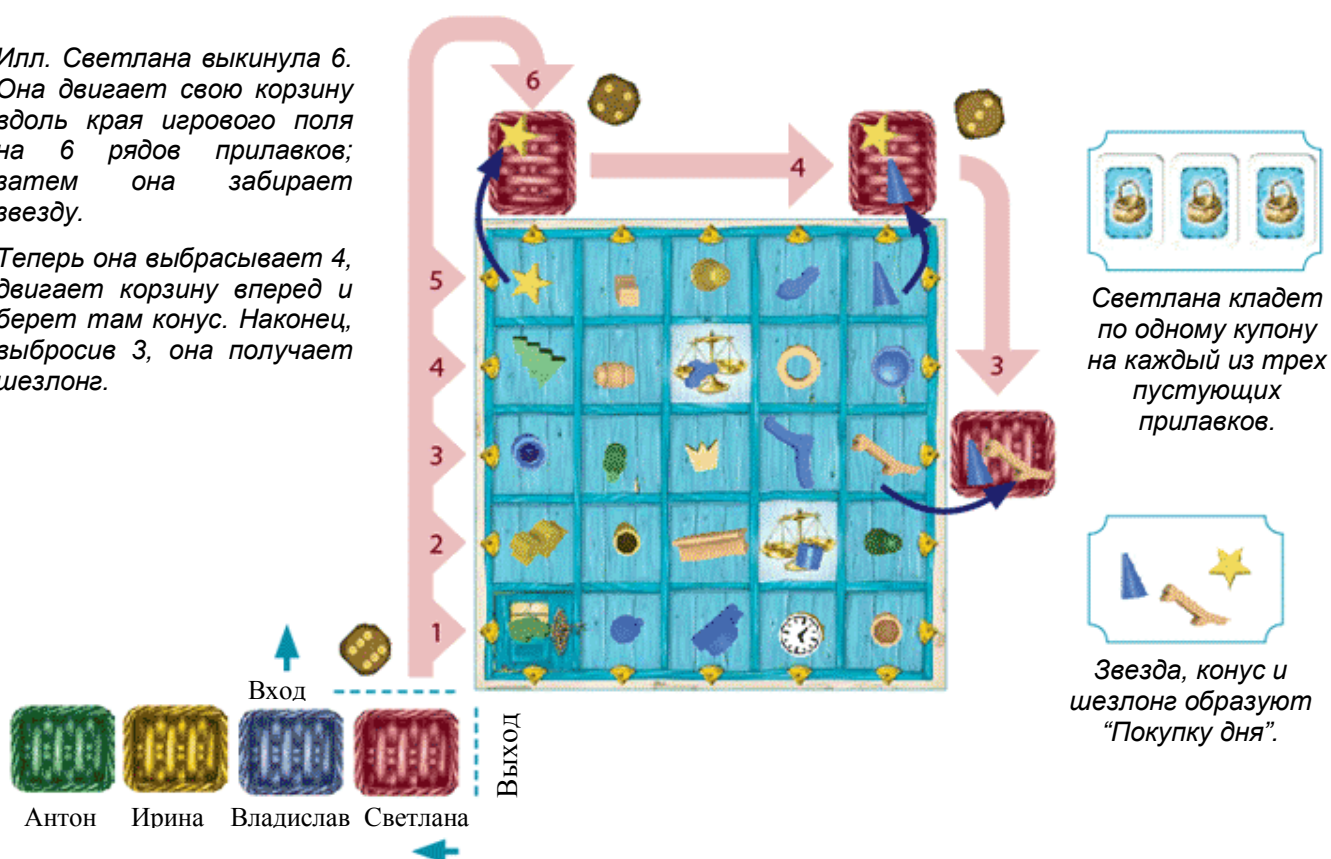
Заполните барахлом все 25 прилавков на игровом поле. Каждый игрок выбирает корзину для покупок, которую ставит на начальную позицию в углу игрового поля, рядом с входом. Положите кубик неподалеку.

Контрольная “Покупка дня” и размещение купонов

Перед началом игры один из игроков осуществляет “Покупку дня”: он бросает кубик и перемещает свою корзину по часовой стрелке, начиная от входа, на указанное количество рядов с прилавками. Он перекладывает лежащий прямо перед корзиной (ближний к краю поля) предмет с прилавка в корзину. Затем игрок бросает кубик еще два раза и аналогично укомплектовывает корзину лежащим с краю поля бараклом, перекладывая его с прилавка в ряд, до которого он дошел. Три полученных таким образом предмета составят “Покупку дня”. Они выкладываются из корзины перед Тетушкой Трудель так, чтобы каждый мог их видеть. Выполнивший “Покупку дня” игрок возвращает свою корзину обратно на исходную позицию. Поместите по одному купону на каждый из трех освободившихся прилавков.

Илл. Светлана выкинула 6. Она двигает свою корзину вдоль края игрового поля на 6 рядов прилавков; затем она забирает звезду.

Теперь она выбрасывает 4, двигает корзину вперед и берет там конус. Наконец, выбросив 3, она получает шезлонг.



Как проходит игра

Игроки ходят по очереди. Первым начинает игрок, который последним взвешивался.

Готовьтесь набрать немного баракла!

Получив право хода, вы бросаете кубик. Затем вы, в соответствии с выпавшим на кубике числом, перемещаете вашу корзину по часовой стрелке вдоль края игрового поля. От одного ряда с прилавками к другому. Напротив одного и того же ряда может находиться любое число корзинок разных игроков.

Теперь вы выполняете одно из следующих действий:

Вы можете положить в свою корзину предмет (или купон) с прилавка в ряду, до которого дошли. (Если у вас в корзине уже есть купон, то вы не можете брать с полки еще один.)

или

Вы возвращаете один из предметов (или купон) из вашей корзины обратно на пустующее место в этом ряду прилавков.

или

Вы обмениваете один предмет из вашей корзины на один предмет с прилавка, находящегося в этом ряду.

или

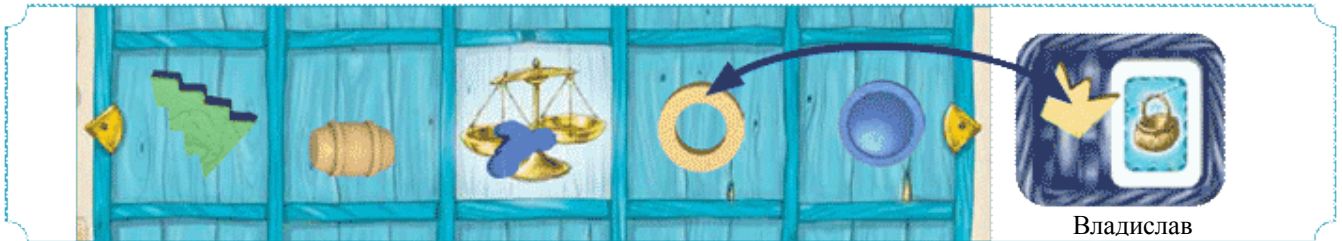
Вы можете произвести ВЗВЕШИВАНИЕ, если ряд прилавков, напротив которого вы остановились, содержит изображение весов. На противоположную чашу весов вы помещаете все предметы выполненной ранее “Покупки дня”. Теперь вы смотрите, что весит больше...

Использование купона

Эту операцию вы можете выполнять в свой ход, в дополнение к обычному действию. Делать это можно как до, так и после действия.

Обмен в магазине:

Вы можете вернуть купон, положив его на прилавок в ряду, до которого дошли в текущий ход.



Пример: используя обычное действие, Владислав меняет корону из своей корзины на кольцо с прилавка, до которого дошел...



...затем он расплачивается своим купоном за бочку.



Обмен с другим игроком:

Если вы дошли до ряда прилавков, где уже находится корзина другого игрока, вы можете расплатиться с ним купоном. Вы кладете свой купон ему в корзину и, взамен, берете из его корзины любой предмет.



Пример: Ирина добралась до ряда прилавков, где стоит корзина Владислава. Она кладет свой купон в корзину Владислава...



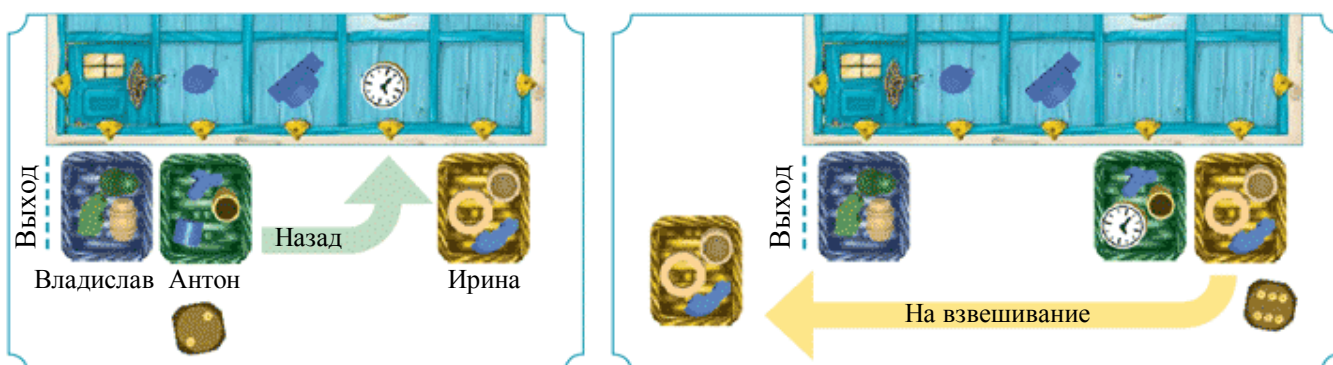
...для того, чтобы забрать у него любой предмет.

Пройдите на взвешивание!

Как только вы один раз обошли вокруг рядов прилавков магазина, ваш поход за покупками завершается. Вы переходите к взвешиванию, выходя снова через дверь. Если на кубики выпало больше, чем необходимо для выхода из лавки, то остаток не учитывается. В последующих раундах, вы более не перемещаетесь, а ждете, пока остальные игроки также придут на взвешивание.

Движение в обратном направлении

Вы еще не хотите идти на взвешивание? Тогда просто вернитесь назад. Однако вы можете это делать только в том случае, если на взвешивании вас уже не ждет игрок, и вы можете прямо сейчас попасть на взвешивание, используя выпавшее на кубике число. Если вы не хотите идти на взвешивание, вы перемещаете свою корзину назад вдоль края игрового поля против часовой стрелки - в обратном направлении - в соответствии с выпавшим числом. (В этом случае вы также можете выполнить одно из описанных выше действий с рядом прилавков, к которому вернулись.)



Пример: Антон выбросил 2. При помощи этого результата, он может пройти на взвешивание. Но он пока не хочет. Так как на взвешивании еще никого нет, он может двигаться и в обратном направлении.

Ирина тоже может двигаться назад, но она довольна своими покупками и отправляется на взвешивание. С этого момента Антон не может двигаться назад, потому что кто-то другой (Ирина) уже готова проверять вес своих покупок.

Конец игры

Как только корзины для покупок всех игроков попадут на взвешивание, вы сравниваете, один за другим - в том порядке, как они прибыли на взвешивание - вес предметов в ваших корзинах для покупок с весом "Покупки дня" Тетушки Трудель. Купоны при завешивании не используются.

В игре побеждает игрок, у которого вес покупок окажется меньше веса "Покупки дня". Если таких игроков несколько, то среди них побеждает тот, у кого вес покупок наибольший. (Чтобы убедиться в этом, просто попарно взвесьте и сравните вес покупок этих игроков).

Вариант игры для самых маленьких

При помощи игры "Тетушка Трудель" маленькие дети могут развивать свое чувство веса. Но, чтобы при участии детей сделать игру проще и понятнее, ее цель изменяется:

Побеждает игрок, который приобретет самые тяжелые предметы.

или

Побеждает игрок, который приобретет самые легкие предметы.

Перед началом игры вы выбираете один из этих критериев победы.