

Правила настольной игры «Закрутень» (Voll pfosten)

Автор игры: Энтони Проетти (Antony Proietti)

Иллюстратор: Деннис Лохаузен (Dennis Lohausen)

Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова, ООО «Игровед» ©

Игра для 3–8 игроков от 7 лет

Время игры 20 минут

Сохраняйте спокойствие и постарайтесь быстрее всех схватить самый лучший брусок! Только вот перед этим вам придется повернуться вокруг своей оси, попутно кукарекая, или потрогать голову соседа... Конечно, это может сбить вас с толку, но не теряйте голову! Лучше *закрутень* в руке, чем мозги набекрень... Хотя одно другому не мешает!

КОМПОНЕНТЫ






ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поставьте 6 брусочков на середину стола так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.
2. Рассортируйте 30 палочек по длине и положите недалеко от игроков.

КАКИМИ КУБИКАМИ ИГРАТЬ?

	Белый кубик всегда используется в игре. Для вашей первой игры возьмите только этот кубик.
	Белый кубик указывает, какой брусок необходимо схватить.

	<p>В последующие игры, когда вы уже ознакомились с игрой, используйте также и оранжевые кубики: сначала играйте с кубиком светло-оранжевого цвета, а затем используйте и кубик тёмно-оранжевого цвета.</p> <p>Оранжевые кубики указывают, каким образом нужно схватить брусок.</p>
	<p>Синие кубики усложняют игру. Для начала выберите один из двух кубиков.</p> <p>Синие кубики указывают, что сделать перед тем, как схватить брусок.</p>
	<p>Теперь, когда вы играете с тремя кубиками: белым, одним оранжевым и одним синим, – вы можете добавить зелёный кубик.</p>
	<p>Зелёным кубиком вы можете заменить один из синих кубиков или добавить его к остальным кубикам в игре.</p> <p>Зелёный кубик указывает, каким образом вам необходимо взаимодействовать с другими игроками.</p>

ВОТ КАК ИГРА ПОСТЕПЕННО УСЛОЖНЯЕТСЯ:

Когда вы уже хорошо играете в «Закрутень», вы можете использовать сразу оба оранжевых кубика или оба синих кубика, даже вместе с зелёным, или убрать любой из них из игры.

Когда вы станете настоящим экспертом в игре «Закрутень», вы можете выбирать, с какими кубиками, помимо белого, вы хотите играть.

ХОД ИГРЫ

1. Сначала бросьте кубики: один игрок бросает все кубики, которые были выбраны для игры.
2. И затем хватайте! Все игроки, включая игрока, который бросал кубики, быстро хватают один из брусков.
3. Хватая брусок, соблюдайте следующие правила:
 - Хватайте брусок только одной рукой! Хватайте брусок активной рукой (только если оранжевый кубик не требует использовать неактивную руку).
 - Нельзя хватать второй брусок!
 - Нельзя ставить брусок, который вы схватили, обратно.
 - Не меняйте хватку или руку, когда вы схватили брусок! Держите брусок так, как вы его схватили.
 - Не вырывайте бруски из рук соперников!
 - Играйте честно и будьте внимательны по отношению к другим игрокам. Не применяйте физическую силу, чтобы не навредить ни себе, ни другим игрокам!



Белый кубик указывает, какой брусок необходимо схватить.



Если на кубике выпало:	Схватите брусок...
	... с самым большим количеством точек. → брусок с 6 точками лучше, чем с 5, с 5 лучше, чем с 4, с 4 лучше, чем с 3, и так далее.
	... самой большой длины.
	... с буквой, которая ближе всех к началу английского алфавита. → с буквой «А» лучше, чем с буквой «В», с «В» лучше, чем с «С», с «С» лучше, чем с «D», и так далее.
	... с животным, у которого как можно больше ног.
	... с самым большим количеством линий.
	... с геометрической фигурой, у которой как можно больше углов.



Оранжевые кубики указывают, каким образом нужно схватить брусок.

Если на кубике выпало:	Схватите брусок...
	...своей неактивной рукой.
	...с условием, противоположным выпавшему на белом кубике. Например: Если на белом кубике выпала буква «А», схватите брусок с буквой, которая как можно дальше всех от начала алфавита. В этом случае брусок с буквой «F» лучше буквы «Е», «Е» лучше «D» и так далее.
	...со значением, противоположным выпавшему на белом кубике, своей неактивной рукой.
	...тыльной стороной обеих ладоней. Зажмите брусок между тыльными сторонами рук.
	...с помощью безымянного пальца и мизинца. Зажмите брусок между безымянным пальцем и мизинцем одной руки.
	...со значением, противоположным выпавшему на белом кубике, тыльной стороной обеих ладоней.



Если вы играете с двумя оранжевыми кубиками, применяются дополнительные правила:

- Если оба кубика показывают символ , то эти символы отменяют друг друга. То же самое происходит, если на кубиках выпадает символ .

Пример:



Если оба оранжевых кубика велят вам схватить брусок своей неактивной рукой, вы, наоборот, хватаете брусок своей активной рукой.

- Символ  отменяет действие символа . Таким образом, если один из оранжевых кубиков указывает вам схватить брусок «тыльной стороной обеих рук», всегда хватайте брусок тыльными сторонами рук.





- Любая другая комбинация символов на кубиках действительна.

Примеры:



Схватите брусок с помощью безымянного пальца и мизинца неактивной руки.









Схватите брусок со значением, указанным на белом кубике, тыльными сторонами рук. Символы  и  отменяют друг друга.

Синий и зелёный кубики указывают, что вам нужно сделать до того, как схватить брусок.









ДЕЙСТВУЙ! Кубик тёмно-синего цвета отображает движение, которое необходимо совершить.

Если на кубике выпало:	Перед тем как схватить брусок,...
	...хлопните в ладоши.

	...встаньте и схватите брусок стоя.
	... встаньте, сделайте полный оборот вокруг своей оси и сядьте снова.
	...встаньте, обегите вокруг своего стула и сядьте снова.
	...дотроньтесь до пола обеими ладонями.
	... подпрыгните со стула и сядьте снова.









ГОВОРИ! Кубик светло-синего цвета указывает, что вы должны произнести.

Если на кубике выпало:	Перед тем как схватить брусок,...
	...прокукарекайте.
	...погавкайте.
	...прикройте рот одной рукой и прокричите «Закрутень!».
	...назовите игроков, сидящих от вас справа и слева, по именам.
	...посчитайте от 6 до 1.
	...высуньте язык. Усложнённый вариант: высуньте язык и назовите своё имя.



ТРОГАЙ! Кубик зелёного цвета указывает, как игроки должны взаимодействовать друг с другом.

Если на кубике выпало:	Перед тем как схватить брусок,...
	...дайте «пять» игрокам, сидящим справа и слева от вас.

	...ударьте кулаком о кулак с игроками, сидящим справа и слева от вас.
	...похлопайте по спине игроков, сидящих справа и слева от вас.
	...положите руки на головы игроков, сидящих справа и слева от вас.
	...дотроньтесь пальцем до подбородков игроков, сидящих справа и слева от вас.
	...дотроньтесь мизинцем до мизинцев игроков, сидящих справа и слева от вас.

А теперь пришло время получать палочки!

Сравните брусок, который вы схватили, с брусками других игроков. Сравнение происходит следующим образом:

Если игрок неверно выполнил указания, выпавшие на оранжевых/синих/зелёном кубиках, то он возвращает брусок, который он схватил, в центр стола и не получает ни одной палочки.

Остальные игроки проверяют, кто в этом раунде схватил брусок, лучше всего соответствующий условию на белом кубике:

- игрок с самым лучшим бруском берёт длинную палочку.
- игрок со вторым лучшим бруском берёт среднюю палочку.
- игрок с третьим лучшим бруском получает короткую палочку.

Все остальные игроки не получают ни одной палочки.

При игре втроем короткие палочки не используются.

Выложите все полученные за время игры палочки перед собой в виде непрерывной линии.

Пример (см. следующую страницу):



Только для опытных игроков: руки прочь!

Жизнь – игра: всегда есть игроки в «Закрутень», которых невозможно обыграть! Чтобы они совсем не зазнались и не растеряли друзей, эти правила придуманы специально для них:

Игрок, который получил самую длинную палочку в предыдущей игре в «Закрутень», сам становится *Закрутением* и

- прячет руки под себя во время броска кубиков,
- может достать руки, чтобы схватить брусок, только после того, как на всех кубиках выпали значения.


Конец раунда: всё на свои места!

В конце каждого раунда:

- все игроки садятся на свои места,
 - все бруски ставятся в центр стола так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться,
 - игрок, который бросал кубики в этом раунде, передаёт их игроку слева.
- Если слева от игрока сидит *Закрутень*, то кубики передаются следующему за ним игроку,
- *Закрутень* снова прячет руки ладонями вверх под себя.

Конец игры и определение победителя

Когда все длинные палочки закончились, игра заканчивается. Игроки сравнивают длину линий из палочек, которые у них получились. Игрок с самой длинной линией одерживает победу.



Победитель

Автор игры благодарит всех, кто принимал участие в тестировании (включая участников Playtest UK в Кембридже, вечеров настольных игр Cambridge Heffers и членов совета графства Кембриджшир), сотрудников Zoch, а также своих двух замечательных детей, которые получили массу удовольствия, играя в первые прототипы игры «Закрутень», и стали источником сил и вдохновения, чтобы воплотить эту игру в реальности.

Игра от компании Zoch. © 2018. Zoch Verlag

Веркштрассе 1, D-90765 Фюрт

www.zoch-verlag.com