

Высший Счет. Настольная игра для 2-5 игроков от 8 лет. Автор: Райннер Книция

Идея игры Умная на кубиках с постоянно меняющимися задачами. Каждый раунд открывается карточка вызова. Он определяет, какие правила применяются и как оценивается. Как часто вам следует перекидывать кубики? Учитываются только четные числа? Какое значение имеет вихрь на этот раз? Один лидирует, другие пытаются превзойти результат. Но будьте осторожны! Тот, кто слишком сильно рискует, может остаться с пустыми руками в этой умной игре.

Игровой материал:

1 Поле

5 игровых фишек

5 маркеров +30

7 кубиков

21 карта испытаний

Фишка на 21 очко (по 7 золотых, 7 серебра и 7 бронзы)

Подготовка к игре

План игры подготовлен.

Каждый из вас выбирает цвет:

Поместите жетон в центре игрового поля.

Поместите маркер 30 перед собой «пустой» стороной (без цифры 30).

Также положите фишки-очки (золотые, серебряные и бронзовые) и игральные кубики. Перетасуйте карты испытаний и положите семь из них лицевой стороной вниз рядом с полем. Остальные карты возвращаются в коробку лицевой стороной вниз.

Геймплей

Согласно семи картам испытаний, игра длится семь раундов.

В каждом раунде открывается карта испытания. Каждый из вас делает один ход, чтобы получить максимально возможный результат на кубиках в соответствии со спецификациями текущей карты. Каждый из вас отмечает это своим жетоном на игровом поле. Трое самых успешных игроков получают жетоны очков в конце каждого раунда - золото, серебро или бронза.

Ход раунда

Открытие карты вызова: вы открываете верхнюю карту вызова в стопке и убедитесь, что каждый из вас понимает требования карты – см. также «Карточки с вызовами».

Выбирается первый игрок, затем вы идете по часовой стрелке по очереди.

Бросание кубиков: тот, кто получил свою очередь, бросает все семь кубиков. Вы следуете инструкциям на карточке задания до тех пор, пока не будет определен окончательный результат кубика.

Поместите жетон: если вы получаете положительный результат, вы отмечаете его на игровом поле своим жетоном. (Отрицательный или нулевой результат не будет отмечен на игровом поле. На каждом месте игрового поля может находиться только одна игровая фишка. При равном значении, если клетка занята, вам нужно переместить жетон на более низкую свободную клетку позади нее. Если результат вашего кубика выходит за рамки 30 очков на игровом поле, например: Вы получили результат кубика 37, поместите перед собой маркер с цифрой «30» и поместите жетон на поле с номером 7.

Внимание: в редких случаях, когда две фишки попадают на одно и то же поле в результате двух разных результатов броска (у игрока А результат броска 37, а у игрока Б результат броска 7), в исключительных случаях они оба могут стоять на одном делении.

Когда все игроки бросили все свои кубики и разместили фишки на поле, распределите жетоны очков: чей жетон находится дальше всех на игровом поле. (т. е. указывает на наивысший результат на кубиках), получает золотой жетон, игрок, занявший второе место, получает серебряный жетон, а игрок, занявший третье место, получает жетон бронзового цвета. (При игре только для двух человек распределяются фишки-очки золотого и бронзового цветов.) Тот, кто не добился положительного результата, не может получить фишку очков.

Конец раунда: сыгранная карта вызова возвращается в коробку, а игровые фишки помещаются обратно в центр игрового поля. Перевернутые маркер **30** поверните обратно на «пустую» сторону.

Новый стартовый игрок: Тот, кто получил золотой жетон.

Победитель раунда берет следующую карту испытания из стопки и начинает следующий раунд.

Конец игры и победитель

Игра заканчивается после семи раундов. Затем каждый из вас подсчитывает свои баллы. Побеждает тот, кто наберет больше всего очков. В случае ничьей решает большинство фишек с золотыми очками (затем серебряные фишки).

Карточки с вызовами

Карточки испытаний содержат три разные части информации:

Какое значение имеет вихрь?

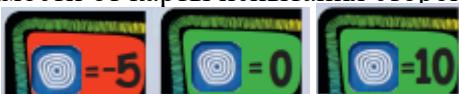
Какие кубики входят
в подсчет очков



Как и сколько раз
можно бросать кости?

Карты испытаний подробно описаны в следующем разделе. Вам не нужно читать это сейчас. Все, что вам нужно сделать, это проверять их каждый раз во время игры.

Значение вихря в зависимости от карты испытания сторона кости с вихрем имеет определенное значение:



Тип броска кубиков: существует три различных типа, бросок семи кубиков продолжается:



Четыре полных броска: после каждого броска вы можете бросать все семь! Кубики соберите вместе и бросьте снова. Всего вы можете сделать до четырех бросков. Результат определен не позднее четвертого броска.



Любые три броска: после первого броска вы можете взять любой набор кубиков (включая все) и бросить их снова. После этого вы можете снова взять любые из всех семи кубиков (даже тех, которые вы не бросили во время второго броска) и бросить их снова. Результат определяется не позднее, чем после третьего броска.



Выкладывание после каждого броска: после первого броска необходимо выложить хотя бы один кубик, чтобы он оставался неизменным. Остальные кубики вы можете бросить снова. После каждого броска вы должны выкладывать как минимум еще один кубик, пока все кубики не будут выложены. Это также определяет результат.

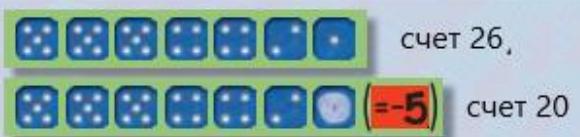
Подсчет очков

Результат кубиков всегда определяется отдельными сторонами кубиками, при этом некоторые стороны кубика иногда не учитываются или даже считаются отрицательными. Вихрь также зависит от конкретного типа подсчета очков, как и любое другое число на кубиках.

Итог: учитываются все семь сторон кубиков.



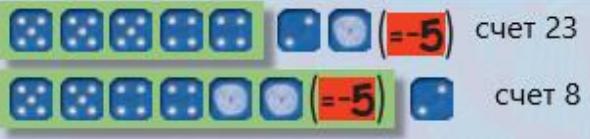
Пример:



То же самое: учитываются только те стороны куба, у которых есть как минимум две равные стороны.



Пример:



Равно минус остаток: учитываются только те кубики, стороны которых не менее двух. Тоже самое здесь. Оставшиеся кубики вычтены.



Пример:



Десятки минус остаток: учитываются только те стороны кости, которые можно сгруппировать по значению 10. Оставшиеся кубики вычтены.



Пример:



Пары: учитываются только те стороны кубиков, которые встречаются парами.



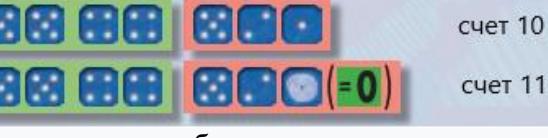
Пример:



Пары минус остаток: учитываются только те стороны кости, которые встречаются парами. Оставшиеся кубики вычтены.



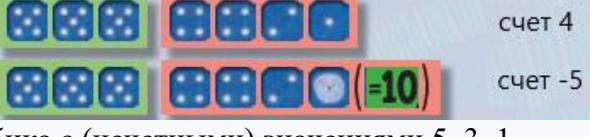
Пример:



Тройки минус остаток: учитываются только те стороны куба, которые появляются как тройки. Оставшиеся кубики вычтены.



Пример:



Нечетный: учитываются только стороны кубика с (нечетными) значениями 5, 3, 1.



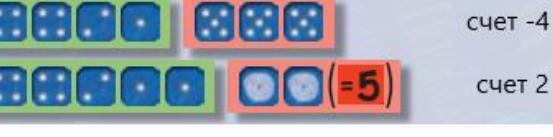
Пример:



Показанные значения минус остаток: учитываются только стороны куба с показанными значениями 4, 3, 2, 1. Оставшиеся кубики вычтены.



Beispiel:



Возрастающие значения и завихрения: стороны куба с показанными значениями 1, 2, 3, 4, 5, считайте до тех пор, пока вы начинаете с 1 и постепенно повышаете уровень.



Начиная с пробела, последующие более высокие значения ничего не значат.

Пример:

Значения, встречающиеся несколько раз, также учитываются, если они удовлетворяют условию непрерывного ряда.

Пример:

Вихревые значения в типе броска и подсчете очков:

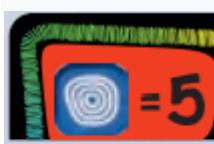


Если вы бросили кубик, к которому относится замороженный „0“, вам нужно будет вынуть этот кубик. Вам не разрешается бросать этот кубик снова, и он считается „0“ при окончательном результате броска.



Ты можешь выбрать, какое значение от 0 до 6 должен иметь вихрь. Для нескольких вихрей вы можете выбирать значения независимо друг от друга.

Пример: тройка минус остаток



Красный и зеленый цвета фона говорят вам: красный обычно не сулит ничего хорошего, зеленый дает надежду - но только в том случае, если это позволяет соответствующий рейтинг.

