

ЧАК СМЕЛЬЧАК

Доктор Джонс совсем недавно опубликовал статью о невероятных богатствах Амазонии, и тут же приключенцы со всего мира ринулись в неизведанный край в поисках редкого артефакта. Будете ли вы первым, кто преодолеет все неприятности и доберется до сокровища?

Цель игры

Набрать наименьшее количество очков к концу игры.

Подготовка к игре

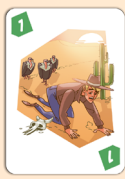
Вам понадобится любое приспособление для записи очков.

Можете использовать блокнот и ручку, как настоящие путешественники! Либо электронные устройства, если вы привыкли к удобствам.

Перемешайте карты и раздайте по ПЯТЬ штук каждому игроку. Оставшаяся колода называется БАНКОМ. Возьмите верхнюю карту из БАНКА и положите рядом с ним, перевернув лицевой стороной вверх. Это место называется СБРОСОМ. Сюда будут складываться разыгранные игроками карты.



Банк



Сброс



Рука игрока

Игру начинает самый младший игрок. Далее ход передается по часовой стрелке.

Ход игры

Ход каждого игрока разбит на ДВА этапа.

1) Розыгрыш карт

Время избавляться от неприятностей, ожидающих вас в приключении!

Вы должны выполнить ОДНО из трех действий:

- Разыграть ОДНУ обычную карту (с цветным символом в углу) или ОДНУ специальную (с серым символом в углу).



- Разыграть НЕСКОЛЬКО карт с одинаковым числом, например, голубую и желтую шестерки. (Последовательность, в которой они разыгрываются, может быть любой, но она будет влиять на возможность добора карт следующего игрока!)



- Разыграть НЕСКОЛЬКО карт одного цвета с последовательностью чисел, например красные 6, 7, 8 и 9. (Разыграть карты необходимо в последовательности по возрастанию или убыванию.)



2) Добор карт

Ой! Время для новых опасностей!

Выполните ОДНО из двух действий:

- Возьмите ОДНУ верхнюю карту ИЗ БАНКА.
- Возьмите ОДНУ карту из числа РАЗЫГРАННЫХ предыдущим игроком. Если он разыграл несколько карт, вы можете взять только крайние из них. Например, если предыдущий игрок разыграл 6, 7, 8 и 9, вы можете взять шестерку или девятку, но не семерку или восьмерку.

Обратите внимание: вы можете разыграть «Карту сокровищ» (джокер) в комбинации карт, и если она будет не на крайней позиции, то ваш противник не сможет добраться до столь желанной карты!

Специальные карты

Какой же приключенец не припас пару трюков в рукаве? От того, как вы используете каждую возможность, и зависит ваш успех в этой гонке!

«Остановка» — следующий за вами игрок ПРОПУСКАЕТ ХОД. Вы можете разыграть несколько карт «Остановка» за раз, но в таком случае ход пропустит только следующий игрок. В игре всего три такие карты.



В погоне за всемирным признанием все средства хороши.

«+2» — следующий за вами игрок берет ДВЕ карты ИЗ БАНКА и ПРОПУСКАЕТ ХОД. Вы можете разыграть несколько карт «+2» за раз, в таком случае ход пропустит только следующий игрок, и он возьмет ЧЕТЫРЕ карты из БАНКА. В игре всего две такие карты.



Небольшая прогулка по диким джунглям подарит вашим соперникам множество ярких впечатлений! Это же самое важное в приключении, разве нет?

«Карта сокровищ» (джокер) — эта карта может заменить любую карту, на которой есть очки. В игре всего две такие карты.



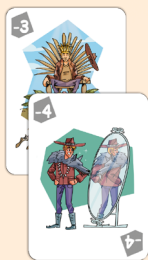
Торговец на базаре не соврал, карта провела вас мимо многих опасностей!

«Золотой идол» — если у вас на руках только эта карта или эта карта в сочетании с «Картой сокровищ», в НАЧАЛЕ хода вы можете крикнуть «Чак-смелычак!» и получить минус 30 очков. В процессе игры «Золотой идол» может использоваться в качестве «Карты сокровищ», и с его помощью можно ДОПОЛНЯТЬ серии карт при РОЗЫГРЫШЕ. В игре всего один «Золотой идол».



Удача любит дерзких! Если вы схватите этого идола, избавитесь от всех опасностей и выберетесь из джунглей, то ваше имя украсит заголовки всех газет! Быть может, про вас даже фильм снимут...

«-3/-4» — при подсчете очков В КОНЦЕ раунда из суммы очков на руках игрока вычитается 3 или 4 очка соответственно. Эффект этих карт суммируется (то есть если у вас в конце раунда на руках есть одна карта «-3» и одна «-4», то это принесет вам минус 7 очков при подсчете). В игре одна карта «-3» и две карты «-4».



Всегда приятно, когда после долгих приключений у вас есть чем похвастаться перед коллегами по приключенческому ремеслу.

Конец раунда

Вы можете завершить раунд одним из двух способов:

1. «Чак!» — если В НАЧАЛЕ вашего хода сумма очков у вас на руке равна или меньше 5, вы можете завершить раунд, крикнув: «Чак!» Но будьте осторожны! Если окажется, что у другого игрока сумма очков на его руке равна или меньше вашей, вы получите штраф (плюс 30 очков).



Чтобы игровые раунды проходили быстрее, вы можете объявлять «Чак!», если В НАЧАЛЕ вашего хода сумма очков у вас на руке равна или меньше 7.

2. «Чак-смельчак!» — если В НАЧАЛЕ вашего хода у вас на руке есть только карта «Золотой идол» или «Золотой идол» и «Карта сокровищ», то вы можете крикнуть: «Чак-смельчак!» — и получить минус 30 очков.



Подсчет очков в конце раунда

В конце раунда все игроки, кроме тех, кто прокричал «Чак!» или «Чак-смельчак!», подсчитывают очки.

- Обычные карты прибавляют столько очков, сколько на них указано.
- Карты «Остановка» и «+2» прибавляют 10 очков.
- «Карта сокровищ» и «Золотой идол» не прибавляют очков, то есть добавляют 0 очков.
- Карты «-3» и «-4» — минус 3 или 4 очка соответственно.

Если сумма очков у игрока, крикнувшего «Чак!», МЕНЬШЕ ВСЕХ, он получает 0 очков или отрицательное количество очков в случае, если сумма его карт равна отрицательному числу. В ином случае он получает штраф плюс 30 очков к уже имеющейся сумме у него на руках. А если у кого-то на руке есть только карта «Золотой идол» или «Золотой идол» и «Карта сокровищ», игрок крикнувший «Чак!» получает штраф плюс 50 очков к уже имеющейся сумме у него на руках!

Спешка — враг приключенца! Побеждает не тот, кто первым завершит свое приключение, а тот, кто останется с двумя ногами... Ну и, если повезет, руками...

После каждого раунда полученные игроком очки складываются в его личный счет.

Как только один из игроков набирает БОЛЬШЕ 200 очков, игра заканчивается. Игрок, набравший РОВНО 200 очков, получает в бонус минус 50 очков, таким образом, его счет становится 150 очков, и он продолжает играть.

После подсчета очков все карты перемешиваются и раздаются для следующего раунда. Первым ходит игрок, набравший наименьшее количество очков в прошлом раунде.

Победитель

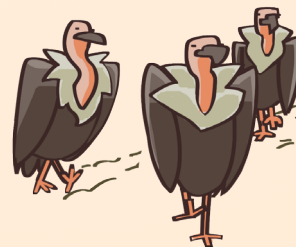
Побеждает игрок, набравший НАИМЕНЬШЕЕ количество очков.

Лучший приключенец — это не тот, кто набрал больше всех сокровищ, а тот, кто остался цел, чтобы рассказать о своих невероятных приключениях!

Варианты игры

Чтобы игра получилась короче, можно играть не до 200, а до 100 очков. В таком случае, если игрок набирает ровно 100 очков, он получает бонус минус 25 очков.

Также вы можете увеличить количество игроков добавив вторую колоду. Для игры на 5-8 человек, смешайте 2 колоды игры «Чак-Смельчак» и отправляйтесь на встречу приключениям большой компанией! Все правила остаются прежними.



Состав
51 карта:
40 карт четырех цветов от 1 до 10;
11 специальных карт.
Буклет с правилами.

**GaGa
GAMES**

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Художник: Роман Новак

Дизайнер-верстальщик: Мария Киселева

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.