

Страшно-интересная игра

Х В Т Л К И

Нескучные
Игры



2-4
ИГРОКА

8+
ЛЕТ

20
МИН.

ПРАВИЛА ИГРЫ



Раз в тысячу лет открываются врата из Жуткомирья в мир людей. Именно тогда жутики устраивают соревнования: кто быстрее доберется до людских поселений, тот и станет самым жутким созданием Жуткомирья. Кто победит в гонке на этот раз?

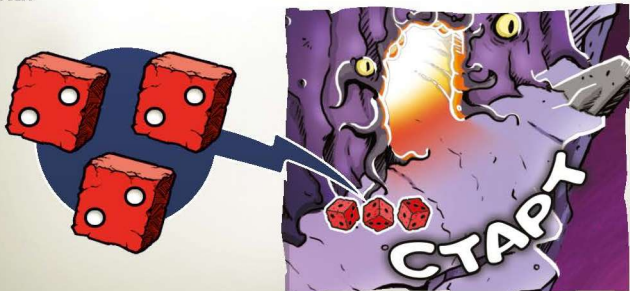
Подготовка

- Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит её на клетку «Старт».
- Перемешайте колоду. Каждый игрок берет из неё 5 карт на руку.
- Самый младший игрок ходит первым.



Ход игры

1. Брось столько кубиков, сколько указано на клетке, где стоит твоя фишка. Например, на стартовой клетке три кубика — значит, в свой первый ход ты бросаешь три кубика.



2. Выложи перед собой с руки одну (только одну!) карту, значение на которой совпадает с тем, что выпало на любом из кубиков. Выпавшие на кубиках числа суммировать не нужно: просто выбери одно из них.

Текст на карте пока не важен: он работает только в конце твоего хода.



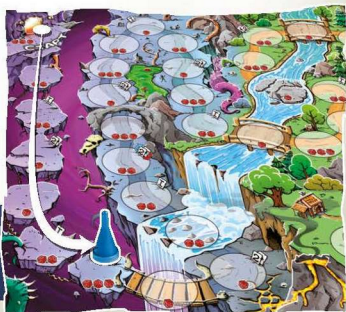
Смотрите например: на кубиках выпали 1, 3 и 6. Значит, ты должен выложить либо одну карту с единицей, либо одну карту с тройкой, либо одну карту с шестёркой. Ты не можешь выложить карту с другим значением.


Если у тебя нет подходящей карты, то возьми одну карту из колоды и сразу передай ход следующему игроку.


3. Передвинь свою фишку вперёд на столько клеток, сколько указано на выложенной карте. На одной клетке может стоять сколько угодно фишек.



Ты выложил карту с шестёркой и идёшь на 6 клеток вперёд.





4. Если на клетке, где ты остановился, есть символ , возьми из колоды столько карт, сколько указано.

Если на клетке, где ты остановился, есть символ , можешь отправить в сброс указанное количество карт с руки и взять столько же карт из колоды.

Важно: у тебя на руке может быть сколько угодно карт.

5. Теперь срабатывает свойство карты, которую ты выложил после броска кубиков. Сделай то, что там написано, и отправь карту в сброс (или положи перед игроком, если на ней так сказано). Твой ход закончен, и следующим ходит твой сосед слева.



Учти, если ты попал на клетку с символом  или  не обычным образом, а из-за свойства карты, то ты всё равно берёшь или обмениваешь карты.



Если в начале хода у тебя на руке нет карт, не бросай кубики, а возьми 5 карт из колоды и передай ход следующему игроку.



Конец игры

Побеждает тот игрок, чья фишка первой доберется до клетки «Финиш» (не имеет значения, остались ли у него лишние шаги).



Победитель получает звание самого жуткого в Жуткомирье и может первым пугать людей в ближайшую тысячу лет или до следующей игры.

Вот план твоего хода. Просто двигайся по стрелкам и делай то, что написано. Попробуй, это несложно.



Есть карты на руке?

Нет карт на руке?

Брось столько кубиков,
сколько изображено на
твоей клетке.

Возьми 5 карт
из колоды.



ЕСТЬ подходящие карты?

НЕТ подходящих карт?

Выложи одну
(только одну!) карту
с выпавшим значением
и передвинь свою фишку
на столько же шагов
вперед.

Возьми одну карту из
колоды. Ты остаешься
на месте.

Если оказался на клетке
с символом получение
карт, возьми из колоды
карты. Если оказался на
клетке с символом обмен
карт, можешь сбросить
столько карт с руки и
взять столько же из
колоды.

Сделай то, что написано на
выложенной карте, если
это возможно.

Твой ход окончен. Теперь ходит твой сосед слева.

Пояснения к свойствам карт

- **Лидер** — тот игрок, чья фишка ближе всего к финишу. Если таких несколько — тот, кто сыграл карту, выбирает, кто из них лидер. Если ты сыграл карту со свойством, влияющим на лидера, но во время движения обогнал лидера, свойство карты будет влиять на тебя.
- **Лузер** — тот игрок, чья фишка дальше всех от финиша. Если таких несколько — тот, кто сыграл карту, выбирает, кто из них лузер.
- **Вытяни** — забери случайные карты с руки соперника.
- **Половина** — всегда округляй в меньшую сторону. Например, половина от 5 карт — это 2 карты.
- **Ближайший игрок** — тот соперник, чья фишка стоит ближе всего к твоей. Если таких несколько — выбери сам, кто из них ближайший.
- **Следующий игрок** — тот, кто сидит слева от тебя и ходит после тебя.
- **Предыдущий игрок** — тот, кто сидит справа от тебя и ходит перед тобой.

Король жутиков

Если в игре возникает спорный момент, его всегда разрешает хозяин игры.

