

Правила настольной игры

Шипучка!



Видеообзор и правила

youtu.be/FtxhBLxiJpM



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки по очереди размещают разноцветные круглые фишки на «крышке» бутылки. Цель игры – первым избавиться от всех фишек на руках.

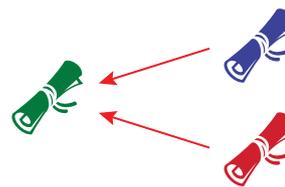
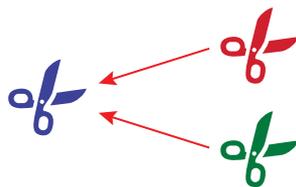
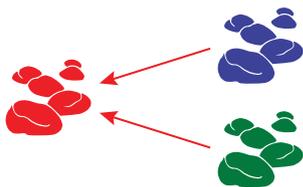
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Все фишки тщательно перемешиваются и размещаются на столе тыльной стороной вверх. Место, где размещаются фишки, называется «Базар».
- Перед игрой каждый игрок берет из «Базара» по 8 фишек. При большом числе игроков количество выдаваемых на старте фишек можно уменьшить.
- Игрок, который сделает первый ход, определяется по согласованию всех участников игры. Далее каждый раунд начинается со следующего по часовой стрелке игрока.

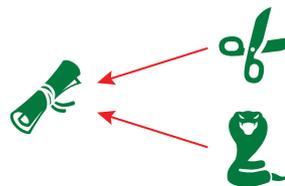
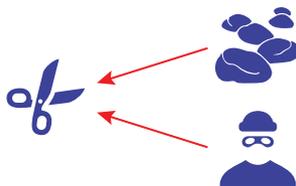
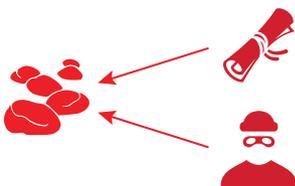
ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ХОДА

1. Игрок делающий первый ход может положить на крышку «бутылки» любую фишку.
2. В свой ход игрок может положить на «крышку» бутылки:

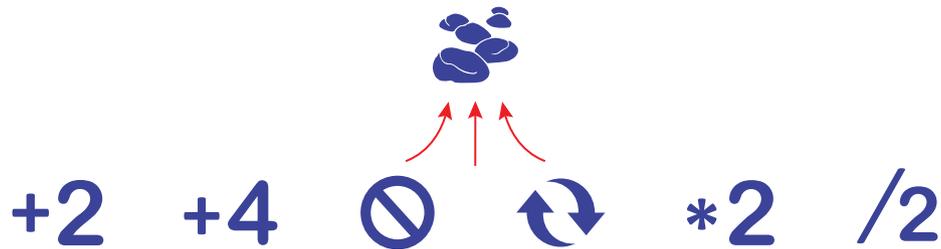
- Фишку с таким же предметом, как и у фишки, размещенной на предыдущем ходу, но другого цвета.



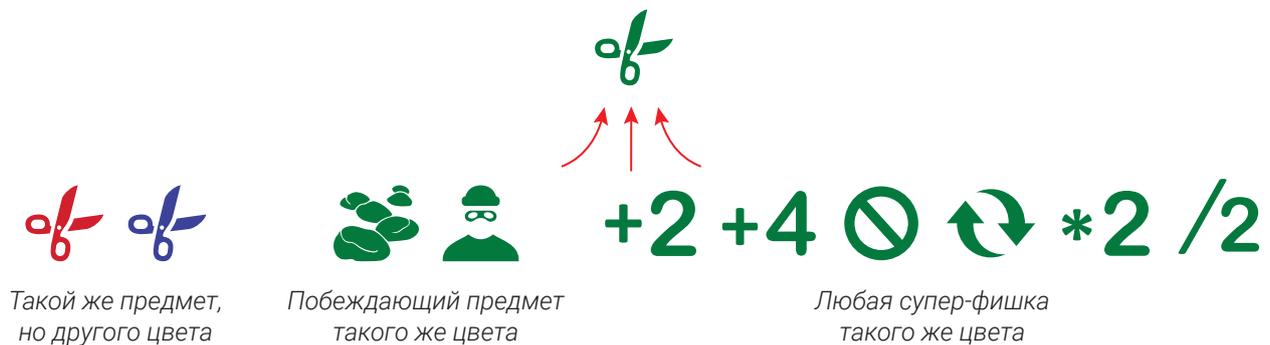
- Фишку такого же цвета, как и у фишки, размещенной на предыдущем ходу, но с «побеждающим» предметом (см. раздел «Взаимодействие предметов»).



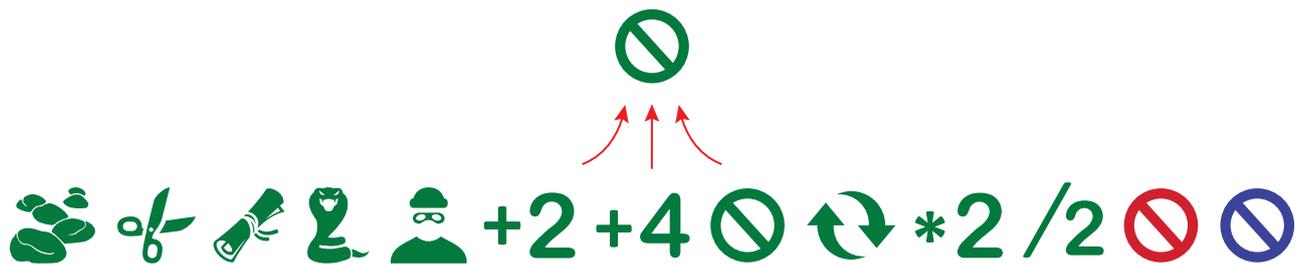
- Любую супер-фишку такого же цвета, что и у фишки, размещенной на предыдущем ходу (см. раздел «Супер-фишки»).



ПРИМЕР ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ХОДА:



3. Если на предыдущем ходу была размещена супер-фишка, то игрок может положить любую фишку такого же цвета, как и у супер-фишки или такую же супер-фишку, но другого цвета.

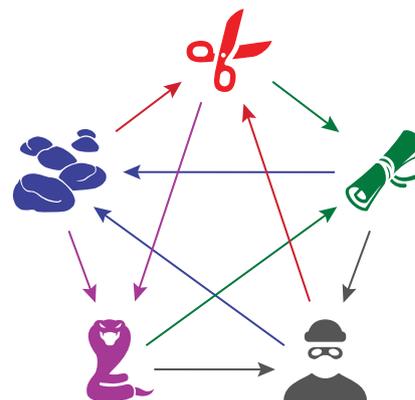


4. При осуществлении хода игрок может разместить фишку в любом месте, независимо от того где была размещена фишка на предыдущем ходу.

5. Игрок в свой ход может разместить две одинаковые фишки, но при этом класть их он должен разными руками. Размещать фишки можно по очереди или одновременно.
6. При осуществлении хода игрок имеет право касаться рукой только выбранной фишки и бутылки. При этом игрок может изменять положение других фишек с помощью размещаемой им фишки.
7. Если у игрока нет возможности сделать ход, то он берет на «Базаре» по одной фишке до тех пор, пока не находит подходящую фишку, после чего осуществляет ею ход. Если на Базаре не осталось фишек — игрок ход пропускает.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПРЕДМЕТОВ

- «Камень» побеждает «Ножницы» и «Змею»
(камень затупляет ножницы и убивает змею)
- «Ножницы» побеждают «Бумагу» и «Змею»
(ножницы режут бумагу и отрезают змее голову)
- «Бумага» побеждает «Жулика» и «Камень»
(на бумаге улики против жулика и в нее оборачивают камень)
- «Змея» побеждает «Жулика» и «Бумагу»
(змея кусает жулика и съедает бумагу)
- «Жулик» побеждает «Камень» и «Ножницы»
(жулик крадет камень и ножницы)



УСЛОЖНЕНИЕ ИГРЫ

Игру можно сделать сложнее и интереснее если перед началом раунда договориться, что после размещения супер-фишки «Обмен фишками» последующие фишки можно будет размещать только ниже уровня, на котором она была размещена. Также можно договориться об условии, что эта супер-фишка не может быть размещена ранее, например, 8-10 ряда фишек.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

При отсутствии соперников поставьте себе цель самостоятельно выложить все фишки на «крышке» бутылки. Задание можно усложнить если постараться выложить фишками какой-нибудь узор или определить особые условия. Например, размещать на каждом ряду не менее (или не более) определенного количества фишек.

ПРАВИЛА ДЛЯ ЮНЫХ ИГРОКОВ

Для детей 5-7 лет правило взаимодействия предметов может оказаться сложным для запоминания. Чтобы игровой процесс не вызывал затруднений правила игры можно упростить:

1. На старте игры раздается большее количество фишек (15-20 шт., в зависимости от количества игроков).
2. Игроки в свой ход могут класть:
 - Любую фишку такого же цвета, как и у фишки, размещенной на предыдущем ходу.
 - Фишку с таким же предметом, как и у фишки, размещенной на предыдущем ходу, но другого цвета.

Для совсем юных игроков правило взаимодействия предметов можно отменить. При этом все фишки на старте игры делятся между игроками поровну.

ШТРАФЫ

1. Если во время хода происходит падение одной или более ранее размещенных фишек, то игрок забирает все упавшие фишки. Если падает только размещаемая игроком фишка, то игрок имеет право на повторный ход. При этом, если при обрушении размещенная игроком фишка падает вместе с другими упавшими фишками, то ход считается не засчитанным и следующий ход осуществляется в соответствии с правилами по последней удачно размещенной фишке. Если же при обрушении ранее размещенных фишек размещаемая игроком фишка остается на бутылке, то ход считается засчитанным и следующий игрок должен осуществлять свой ход в соответствии с номиналом этой фишки.
2. Игрок, коснувшийся рукой ранее размещенных фишек, берет из «Базара» три штрафные фишки.
3. Если игрок осуществляет размещение фишки не в свою очередь, то:
 - Размещенная фишка не убирается и ход считается засчитанным.
 - Игрок берет на «Базаре» 5 штрафных фишек. При этом, если на «Базаре» нет достаточного количества фишек, то игрок забирает все фишки на «Базаре» и пропускает два следующих хода.
 - Право хода возвращается игроку, который должен был осуществить ход.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

1. Раунд считается завершенным, когда один из участников игры избавляется от всех своих фишек. После этого осуществляется подсчет набранных очков и осуществляется розыгрыш следующего раунда. В турнире побеждает игрок набравший наименьшее количество очков.
2. Если в игре возникает ситуация, когда ни один из игроков не имеет возможности сделать ход – «рыба» – победившим считается игрок, набравший наименьшее количество очков. При этом победителю набранные им очки не засчитываются.
3. При подсчете очков игроку начисляются:
 - По 1 очку за каждую обычную фишку с предметом.
 - По 5 очков за каждую супер-фишку.

СУПЕР-ФИШКИ



ПРОПУСТИ ХОД

Следующий игрок пропускает ход



ВОЗЬМИ ДВЕ

Следующий игрок берет две фишки и пропускает ход



ВОЗЬМИ ЧЕТЫРЕ

Следующий игрок берет четыре фишки и пропускает ход



СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ

Переход хода игрокам начинает осуществляться в обратном направлении



ВОЗЬМИ СТОЛЬКО ЖЕ

Следующий игрок берет из «Базара» столько же фишек, сколько у него на руках, после чего пропускает ход



ЗАБЕРИ ПОЛОВИНУ

Следующий игрок забирает половину фишек игрока, положившего фишку, после чего пропускает ход. Фишку можно положить только в том случае, если у игрока после ее размещения останется четное количество фишек



ОБМЕН ФИШКАМИ

Все участники игры осуществляют обмен фишками (каждый игрок забирает фишки следующего за ним игрока). Эту супер-фишку можно положить в свой ход независимо от того, какая фишка была размещена на предыдущем ходу. Игрок, перед которым положили такую супер-фишку, может сделать ход любой фишкой. Супер-фишку «Обмен фишками» можно использовать только один раз за розыгрыш. Т.о. если супер-фишка падает с бутылки, то она убирается с игрового стола

Увлекательной
и веселой игры ;)

Настольные игры doJoy

Камень, ножницы, бумага — ЦУ-Е-ФА!

Необычная и увлекательная настольная игра для двоих, которая очень понравится детям, подросткам, а также их родителям, так как она сложнее шашек и проще, чем шахматы.

Игра развивает логику, память и внимательность. Азарт, стратегия, блеф и везение — в этой игре есть все!

dojoy.ru/ru/board/cu-e-fa



Тугрики

Оригинальная и захватывающая игра для 2-7 игроков. Простые правила, непродолжительные игровые партии и очень веселый и непредсказуемый игровой процесс сделают «Тугрики» любимой карточной игрой в вашей семье

dojoy.ru/ru/board/tugriki



Бада-Бум!

Веселая настольная игра для 2-8 игроков с восемью уникальными способами вести игру. «Бада-Бум!» это игра не на один вечер, ведь в ней в любой момент лидер может стать аутсайдером, а неудачник — победителем!

dojoy.ru/ru/board/bada-boom



Чи-Чи-Ко! — необыкновенное домино

В основу игры легли правила классического домино, но получилась совершенно другая, более динамичная игра! Это новый «азартный» взгляд на легендарную игру

dojoy.ru/ru/board/chi-chi-ko

