

WITS

GB USA

Занятная игра в строительство для 2-4-х игроков, от 8-и лет и выше

автор Райнер Книция

Перевод и верстка правил: Winer

Вычитка и редактирование: Skyla

Суть игры

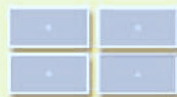
Игроки пытаются построить фигуры, сотавляя тайлы на поле, и тем самым стараются заработать максимальное количество очков.

Компоненты

90 пластиковых тайлов:
4 набора по 20 игровых тайлов.
5 стартовых тайлов
4 нейтральных тайла
1 запасной тайл
4 игровых поля
4 подставки и 16 резиновых подкладок.
20 строительных карт
16 карт заданий



Игровые тайлы



Нейтральные тайлы



Стартовые карты



Стартовые тайлы



Карты заданий



Строительные карты



Запасной тайл



Подкладки



Подставка

Игровое поле

Перед тем как вы начнете:

- Выдавите стартовые и строительные карты, а также карточки заданий из листа.
- Достаньте игровые тайлы из упаковки.
- Наклейте резиновые подкладки с нижней стороны каждой подставки, по 1 на каждый угол.

Каждый игрок получает:

- Одну подставку
- Одно игровое поле
- Один комплект игровых тайлов с одинаковым символом сверху
- Нейтральный тайл с таким же символом

Если игроков меньше 4-х, то оставьте лишнее в коробке.

- Рассортируйте карточки заданий на стопки 1, 2 и 3 в соответствии с номером на рубашке. Карточки с номером 4 нужны только для усложненной версии игры (стр. 4) и для первой игры их можно пока оставить в коробке. Замешайте по отдельности 3 стопки карточек, и расположите их лицом вниз.

- Затем отдельно замешайте 20 строительных карт и 5 стартовых карт и положите их лицом вниз в 2 стопки на середину стола.

- 5 стартовых тайлов не имеют символов сверху. Их нужно положить на середину стола.

- Положите игровое поле на подставку эмблемой вверх. На поле есть сетка 6x6 квадратов.

- Положите свой набор игровых тайлов и нейтральный тайл рядом с подставкой.

- Возьмите также ручку и бумагу для записи очков.



Давайте начнем!

(для 2-4 игроков; соло вариант описан на стр.4)

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из следующих шагов:

1. Вскрыть карточку задания | 2. Взять стартовую карту и положить стартовый тайл |
3. Вскрыть строительные карточки и разложить игровые тайлы

1. Вскрыть карточку задания

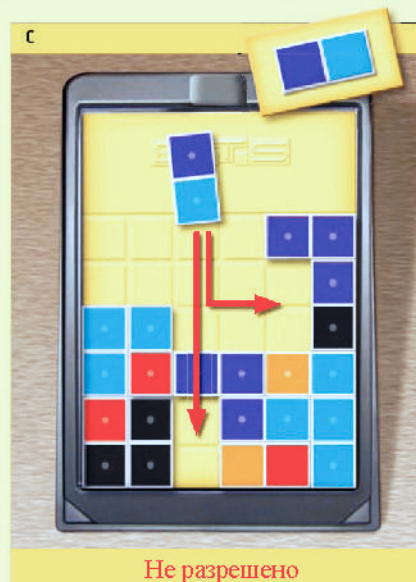
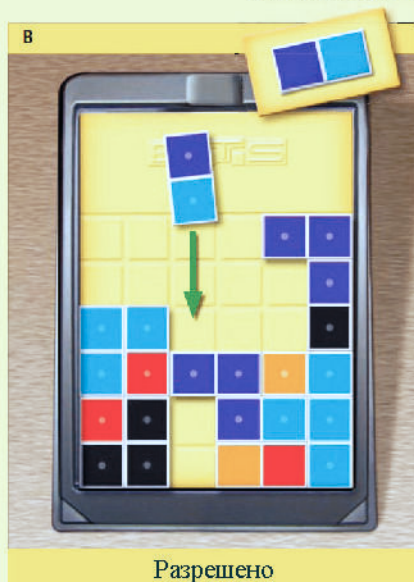
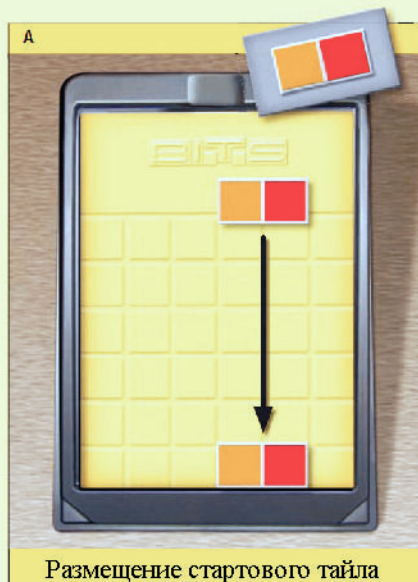
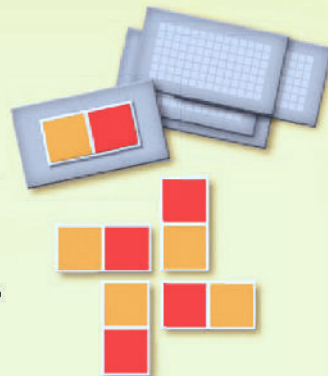
Один из игроков вскрывает верхнюю карточку в стопке карточек заданий с цифрой 1 на рубашке. Задание состоит в том, чтобы скопировать фигуру изображенную на карточке, расставляя тайлы и пытаясь собрать сплошной цветной блок. Описание карточек заданий приводится в разделе "Подсчет".



2. Взять стартовую карту и положить стартовый тайл

Каждый игрок берет стартовую карту из стопки. Затем игроки берут соответствующий стартовый тайл с середины стола и размещают его на своем поле.

- Правила размещения тайлов:
- Вы можете выбрать любую колонку.
 - Вы можете положить тайл любой стороной.



Позиционирование тайла: Положите тайл на верхний конец подставки, там где эмблема. Затем сдвиньте его на самый низ подставки (рис. А), не вращая и не сдвигая его влево и вправо. Все игроки оставляют у себя свои стартовые карты до конца раунда.

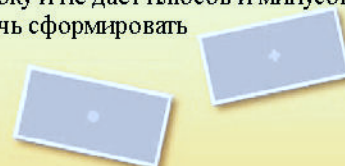
3. Вскрыть строительные карточки и разложить игровые тайлы

Когда все игроки расположили свои стартовые тайлы, один из игроков вскрывает верхнюю карту колоды строительных карт. Каждый игрок берет игровой тайл, изображенный на карте, из своего запаса и размещает его на своей подставке. Правила размещения такие же как для стартового тайла. Игроки перемещают свои игровые тайлы так, что они либо попадают на дно подставки, либо примыкают к уже расположенным тайлам (рис. В). При этом используются следующие правила:

- Все игроки кладут одинаковые тайлы.
- Игровые тайлы не должны выходить за границы сетки.
- Игровые тайлы нельзя располагать в местах, в которые нельзя попасть сверху по прямой линии (рис. С)
- Изображенные игровые тайлы должны быть сыграны там где это еще возможно (исключение: нейтральный тайл)



- Нейтральный тайл: один раз за раунд игроки могут положить нейтральный тайл вместо одного игрового тайла, изображенного на строительной карте. Нейтральный тайл не относится к какому бы то ни было цветному блоку и не дает плюсов и минусов, но он может помочь сформировать цветной блок.



Когда все игроки сыграют свой игровой тайл, изображенный на строительной карте (или нейтральный тайл), один из игроков вскрывает следующую строительную карту. Она кладется на верх стопки ранее вскрытых строительных карт. Все игроки берут изображенный на ней тайл и кладут его на игровое поле и т.д.

Конец раунда

Раунд заканчивается тогда, когда уже нет игрока, который мог бы разместить тайл. Затем происходит подсчет очков.

Может случиться так, что один или несколько игроков "застрянут" с тайлами раньше остальных, в этом случае они заканчивают раунд раньше.

Следующий раунд

В начале следующего раунда верните стартовые карты и тайлы на центр стола и уберите игровые тайлы с вашего поля, расположив рядом с подставкой.

Заново замешайте стартовые и строительные карты и положите обратно на стол.



Карточка задания из 1-го раунда **остается** лежать лицом вверх. Вскройте карточку задания из 2-й стопки с номером 2 на рубашке. Во 2-м раунде считаются обе карточки заданий, а в 3-м все три.

Особое правило для 3-го раунда: если на карточке задания в 3-м раунде изображена такая же фигура как и на карточке во 2-м раунде, то замените карточку задания 3-го раунда на новую из той же стопки.

Подсчет

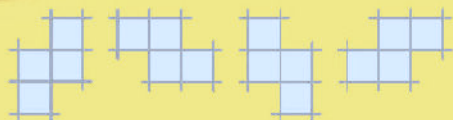
Посчитайте очки руководствуясь картами заданий и запишите результаты

Общие правила для всех карточек заданий

Карты заданий изображают различные фигуры, которые игроки стараются повторить собирая тайлы в цветные блоки. За **каждую** собранную фигуру игроки получают очки обозначенные на карточке. Если игрок собрал более одной фигуры, то очки складываются.



Карта задания показывает геометрию фигуры, но не то, как она должна стоять на игровом поле.



- Если задана только **форма**, то не важно, какой цвет при этом использовался.
- Если задан **цвет и форма**, то необходимо выполнить оба условия, чтобы получить очки.
- Если цветной блок состоит из большего, чем требуется для фигуры, количества квадратов, то очки не начисляются, даже если фигура входит в состав цветного блока.
- Тайлы одного цвета, граничащие только по диагонали, не являются соседними, и поэтому, не могут относиться к одной и той же фигуре.
- Пробелы в сетке не несут каких либо положительных или отрицательных эффектов, но определяют цветной блок так же как и другие цвета.

Особые правила для индивидуальных карточек заданий

Карточка задания 1

Правая часть

Каждый цветной блок заданной формы приносит 2 победных очка (ПО).



Левая часть

Все другие цветные блоки, состоящие точно из 4-х квадратов приносят по 1 ПО. Все геометрические фигуры, которые можно собрать из 4-х квадратов, изображены на карточке.



Карточка задания 2

Каждый блок заданной формы и цвета приносит заданное количество ПО.



Карточка задания 3

Каждый цветной блок заданной формы отнимает заданное количество ПО.



Пример подсчета победных очков

К концу 3-го раунда один из игроков преуспел в составлении фигур. Это принесло ему суммарно 6 ПО (6+2-2).

Совет: Оценивайте карточки заданий так, как показано в примере. Это позволит упростить задачу.

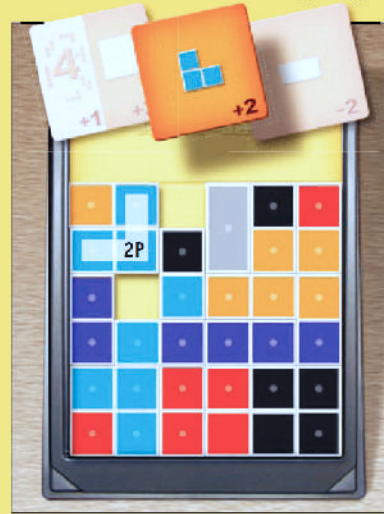


Карточка задания 1: 6 ПО

Два квадрата приносят по 2 ПО каждый.

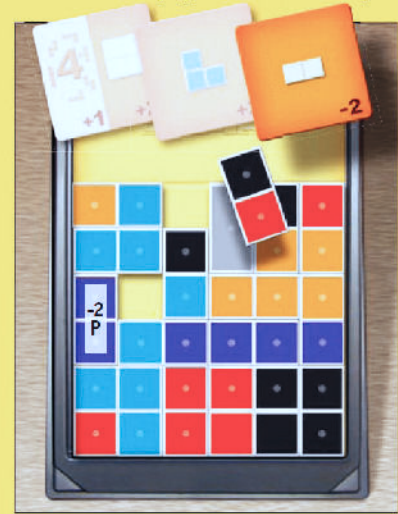
Голубой и фиолетовый блоки из 4-х квадратов приносят по 1 ПО.

Желтый блок (вверху справа) не приносит очков т.к. состоит больше чем из 4-х квадратов.



Карточка задания 2: 2ПО

Заданный голубой блок всего 1, поэтому игрок получает только 2 ПО. Голубой квадрат справа ниже примыкает к фигуре по диагонали и не влияет на подсчет. Фигура из 4-х квадратов внизу поля на считается во 2-й карточке задания (даже если эта фигура и содержит в себе изображенную на карточке).



Карточка задания 3: -2ПО

Есть только 1 цветной блок из 2-х квадратов, что равняется -2ПО. Благодаря нейтральному тайлу игрок избежал добавочных -2ПО, которые он мог бы получить, если бы положил черно-красный блок, что привело бы к формированию еще одного блока из 2-х квадратов.

Конец игры

Игра заканчивается после 3-го раунда. Очки за все 3 раунда складываются. Кто смог набрать больше всех очков, тот и считается победителем. В случае ничьей выигрывает игрок с наилучшим результатом за отдельный раунд. Если и после этого не выявлен победитель, то побеждает дружба.

Усложненные правила

В усложненной версии играется 4-й раунд. Во время подготовки к игре перемешайте стопку карточек заданий с цифрой 4 на рубашке и положите на стол. В конце 3-го раунда вскройте карточку, приготовленную для 4-го раунда. Она считается дополнительной к 3-м уже вскрытым. Каждый цветной блок заданной формы приносит столько ПО, сколько обозначено на карточке.

Соло вариант

Отыграйте с 1 по 3 раунд по обычным правилам и отметьте свой результат:

Свыше 30 ПО: директор строитель
26-30 ПО: инженер-конструктор
21-25 ПО: бригадир
16-20 ПО: каменщик
11-15 ПО: кровельщик
6-10 ПО: разнорабочий
Менее 5 ПО: уборщик

Совет по хранению: После игры уберите игровые тайлы в отсек для хранения внутри подставки и закройте поле сверху. Таким образом тайлы всегда будут оставаться отсортированными и готовыми к игре.

Заметка: запасной тайл можно использовать в случае утери нейтрального или игрового тайла.