

Грег и Брайан Пауэрсы

Теория пиццы

3 игрока 15 мин. 6+

Состав игры: 1 пицца (игровое поле); 3 резака (деревянные палочки 3-х цветов); 3 кубика D6 3-х цветов; 48 начинок (16 жетонов 3-х цветов); Правила.

Подготовка

1. Поместите пиццу в середине стола так, чтобы каждый игрок располагался напротив одной из 3 сторон пиццы (важно, чтобы игроки располагались именно напротив одной из сторон).
2. Случайно выберите первого игрока. Поверните пиццу так, чтобы надпись «1st» располагалась напротив него.
3. Каждый игрок выбирает цвет и получает резак, кубик и все начинки этого цвета.
4. Каждый игрок кладёт по 1 начинке (всего 2) в 2 ячейки со значком «X» на его стороне пиццы (см. рис.1).

пицца (см. рис.1)

Надписи «1st», «2nd», «3rd» обозначают порядок хода игроков.

Пунктирные линии с номерами 1...6 обозначают возможные направления разреза 6 способами, доступными игрокам. Каждый игрок разрезает пиццу по 1 из 6 линий, начинающихся на его стороне пиццы. 3 белые стрелки указывают, в каком направлении вращать пиццу в конце каждого раунда.

На рис.1 показано, куда укладывается начинка каждого игрока, а также доступные игрокам линии разреза.

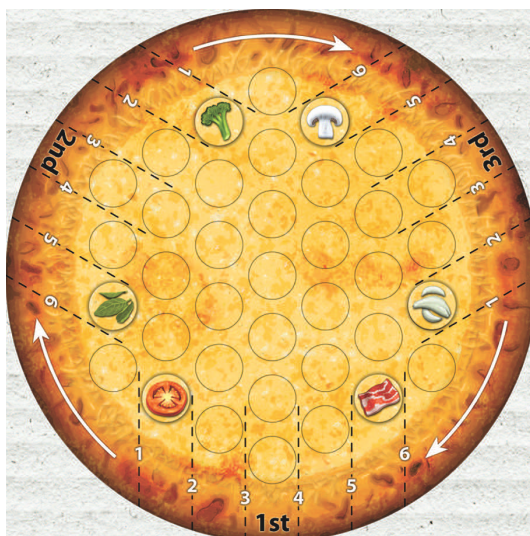


Рис. 1

Ход игры

В каждом раунде 4 фазы:

1. Добавление начинки

В порядке очерёдности (согласно обозначениям «1st», «2nd», «3rd» на пицце) каждый игрок добавляет по 1 своей начинке в пиццу – кладёт жетон в одну из пустых ячеек, не соседнюю ни с одной другой ячейкой, занятой начинкой его цвета. Если игрок не может положить жетон, он не добавляет начинку в этом раунде.

2. Нарезка пиццы

Каждый игрок одновременно и тайно выбирает одно из значений 1...6 на своём кубике и ставит кубик выбранным значением вверх на стол. После того как все игроки выставили кубики, они открывают их и размещают свои резак (через всю пиццу) на одной из доступных им 6 линий с соответствующим номером. Оглашать выбранное значение преждевременно не разрешается.

3. Замена начинки

Резаки (включая ранее выложенный в фазе 1a) делят пиццу на несколько областей «кусочков». На каждом кусочке игрок с наибольшим количеством своих жетонов заменяет чужие жетоны своими. Заменённые жетоны возвращаются их владельцам (жетоны неиспользуемого цвета возвращаются на стол). Если в одной области равенство 2 цветов, владелец 3-го цвета забирает свои жетоны, не заменяя их. Если в одной области равенство всех 3 цветов, никакие жетоны не снимаются и не заменяются.

Особое правило защиты: если в каждой области не более 1 жетона одного цвета, ВСЕ жетоны этого цвета защищены – не снимаются и не заменяются в этом раунде.

4. Вращение пиццы

Резаки возвращаются их владельцам. Затем пицца поворачивается по часовой стрелке (согласно стрелкам) на 120 градусов так, чтобы стороны пиццы снова располагались напротив игроков, но уже в изменённом порядке.

Начните новый раунд.

Конец игры

Если в конце раунда все 16 начинок игрока лежат на пицце, этот игрок побеждает.

В случае ничьей, если оба игрока разместили все 16 начинок, побеждает игрок, который потенциально разместил бы больше начинок (если бы их было больше 16).

Пример: замена начинки

До:

- 1-й игрок выбирает разрез №5.
- 2-й игрок выбирает разрез №6.
- 3-й игрок выбирает разрез №4.

После:

пицца разрезана на 5 «кусочков», обозначенных А...Е.

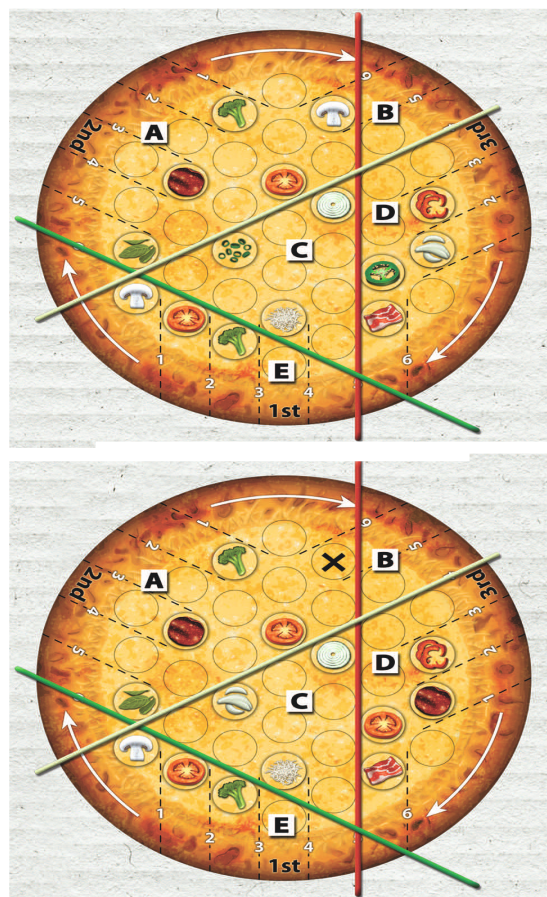
Кусочек А: Равенство красных и зелёных начинок – белые начинки снимаются с поля.

Кусочек В: Пусто, ничего не происходит.

Кусочек С: Белых начинок больше всего, зелёные начинки заменяются белыми.

Кусочек D: Красных начинок больше всего, белые и зелёные начинки заменяются красными.

Кусочек Е: Равенство всех цветов, ничего не происходит.



Подготовка к игре вдвоём – особенности

Каждый игрок выбирает цвет и берёт начинку, кубик и резак. начинки невыбранного цвета кладутся на стол – они тоже будут использоваться.

Ход игры вдвоём – особенности

В каждом раунде 4 фазы:

1. Добавление начинки

В порядке очерёдности оба игрока добавляют по 1 своей начинке в пиццу – кладут жетон в одну из пустых ячеек, не соседнюю ни с одной другой ячейкой, занятой начинкой их цвета. Если игрок не может положить жетон, он не добавляет начинку в этом раунде.

1а. Добавление начинки 3-его цвета

Первый игрок бросает кубик неиспользуемого цвета и кладёт резак на пиццу по линии с выпавшим номером и в направлении, не используемом ни одним из игроков. Затем этот игрок кладёт одну начинку неиспользуемого цвета в любую ячейку, касающуюся выложенного резака. Не убирайте резак.

2. Нарезка пиццы

Оба игрока одновременно и тайно выбирает одно из значений 1...6 на своём кубике и ставит кубик выбранным значением вверх на стол. После того как оба игрока выставили кубики, они открывают их и размещают свои резаки (через всю пиццу) по одной из доступных им 6 линий с соответствующим номером.

3. Замена начинки

Резаки (включая выложенный в фазе 1а) делят пиццу на несколько областей-«кусочков». На каждом кусочке игрок с наибольшим количеством своих жетонов заменяет чужие жетоны своими. Заменённые жетоны возвращаются их владельцам. Если в одной области равенство 2 цветов, владелец 3-го цвета забирает свои жетоны, не заменяя их. Если в одной области равенство всех 3 цветов, никакие жетоны не снимаются и не заменяются.

Особое правило защиты: если в каждой области не более 1 жетона одного цвета, ВСЕ жетоны этого цвета защищены – не снимаются и не заменяются в этом раунде.

4. Вращение пиццы

Резаки возвращаются их владельцам. Затем пицца поворачивается по часовой стрелке (согласно стрелкам) на 120 градусов так, чтобы стороны пиццы снова располагались напротив игроков, но уже в изменённом порядке.

Начните новый раунд.

Конец игры

Если в конце раунда все 16 начинок игрока лежат на пицце, этот игрок побеждает.

В случае ничьей, если оба игрока разместили все 16 начинок, побеждает игрок, который потенциально разместил бы больше начинок (если бы их было больше 16).

Авторы и издатели

Авторы игры: Брайан Пауэрс, Грег Пауэрс

Девелопмент: Рик Суэд для Gryphon Games

Художественное оформление: Чарли Бинк

www.eagle-gryphon.com © 2012 Gryphon Games

Перевёл на русский язык: Филипп Иванов