

ВЛУЧНИЙ ХІД

ПРОКАЧАЙ СВОЮ КІМТЛИВІСТЬ!



8+



1-4



30 хв.

КОМПОНЕНТИ

- 1 блокнот ігрових планшетів
- 6 кубиків
- 4 маркери

Гра із кубиками від Вольфганґа Варша
для 1-4 гравців
від 8 років.



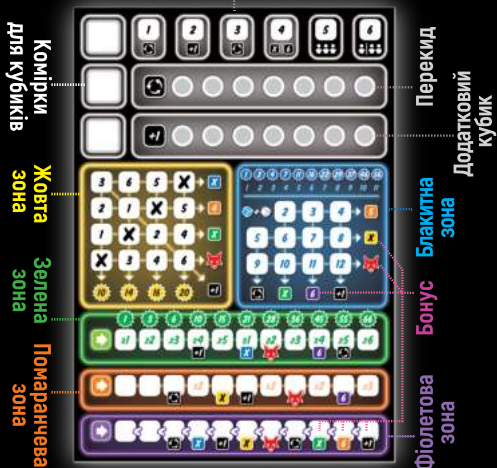
СУТЬ ГРИ

У грі «Влучний хід» вам необхідно розважливо використовувати значення кубиків, роблячи позначки у відповідних кольорових зонах свого ігрового планшета, тим самим вибудовуючи одержання переможних балів! Невикористані кубики такі ж важливі, як і ті, які ви використовуєте, адже кожен кубик із меншим значенням від вашого кубика може бути використаний іншими гравцями, що дозволяє всім брати активну участь у грі. Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів наприкінці гри.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Кожен гравець отримує маркер і планшет. Випадковим чином виберіть гравця, який першим бере 6 кубиків, і розпочинає гру.

Трек раундів



ІГРОПАД

Гра складається із 4 (при грі вчотириох), 5 (при грі втрьох) або 6 (у соло-режимі або при грі вдвох) раундів.



Дії або бонуси, які гравці отримують на початку кожного раунду.

Починається гра з того, що кожен гравець на треку раундів ігрового планшета відмічає номер поточного раунду та отримує **дію, яка вказана під номером цього раунду** (у 1-3 раундах) та один із двох бонусів у четвертому раунді (детальніше у розділі «Дії» та «Бонуси»).

Активний гравець



Учасник гри, до якого кубики лежать у даний момент найближче, розпочинає гру **активним гравцем**. Він кидає всі 6 кубиків одночасно, вибирає один із них і розміщує кубик на одну з трьох комірок для кубиків (угорі ліворуч на **ігровому планшеті**). Забороняється змінювати значення обраного кубика. Гравець повинен зробити позначку на відповідній комірці, що відповідає кольору та значенню обраного кубика (див. «Ігровий планшет»).

Білий кубик є джокером і його можна використовувати замість будь-якого іншого кольорового кубика.



Після цього активний гравець повинен покласти **всі кубики з меншим значенням** від обраного кубика на **срібну тарілку**, зображену на коробці. Якщо гравець вибрав кубик із найменшим значенням, то на срібну тарілку кубики не кладуться.

Активний гравець не може використовувати кубики, розміщені на срібній тарілці (виняток: див. дію «Додатковий кубик»).



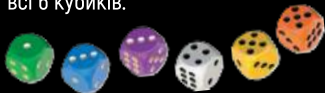
Активний гравець **кидає** ті кубики, що **залишилися, вдруге**. Він знову вибирає кубик, кладе його на вільну комірку й робить позначку у відповідній комірці з числом, що відповідає кольору та значенню обраного кубика. Всі кубики **з меншим значенням** від обраного кубика кладуться на срібну тарілку.

Активний гравець **кидає** кубики **втретє** і виконує ту ж послідовність дій, яка описана вище. Після цього активний гравець кладе **ВСІ кубики, що залишилися** і які не розміщені на його ігровому планшеті, на срібну тарілку.

Зверніть увагу: якщо під час першого чи другого кидка кубиків гравець вирішує взяти кубик із найвищим значенням, тоді кубиків для наступного перекиду не залишиться (оскільки всі кубики, що залишилися, вже викладені на срібну тарілку). Якщо це станеться, гравець просто виконає менше трьох кидків. Звісно, варто уникати такої ситуації.

Приклад

1. Поліна є активним гравцем і кидає всі 6 кубиків.



2. Вона вибирає **фіолетовий** кубик із значенням 3 і кладе кубик на порожню комірку для кубиків свого ігрового планшета. Після цього Поліна вписує цифру 3 у відповідну комірку **фіолетової зони** свого ігрового планшета.



3. Поліна кладе всі кубики з меншим значенням ніж 3 на срібну тарілку.



4. Поліна вдруге кидає 4 кубика, що залишилися.



5. Вона вибирає білий кубик-джокер із значенням 4 і кладе його на порожню комірку для кубиків свого ігрового планшета. Після цього вона вирішує вписати цифру 4 у відповідну комірку **фіолетової зони** свого ігрового планшета.



6. Поліна кладе всі кубики з меншим значенням ніж 4 на срібну тарілку.



7. Для її останнього кидка залишається лише один **помаранчевий** кубик. Поліна кидає його – і на ньому випадає значення 3. Поліна кладе **помаранчевий** кубик на останню вільну комірку для кубиків свого ігрового планшета й вписує цифру 3 у відповідну комірку **помаранчевої зони** свого ігрового планшета.



Пасивні гравці

Лише після того, як **активний гравець** покладе **3 кубики у відповідні комірки свого ігрового планшета** або не зможе більше перекидати кубики, оскільки всі кубики, що залишилися, знаходяться на срібній тарілці, **тільки тоді інші гравці** (тобто **пасивні гравці**) **можуть здійснити свої ходи**.

Усі пасивні гравці тепер можуть скористатися кубиками, розміщеними на срібній тарілці. З цих кубиків **кожен гравець може вибрати один кубик**, щоб зробити відповідну позначку на своєму ігровому планшеті. Усі пасивні гравці вибирають кубики **одночасно, але не забирають їх зі срібної тарілки**. Таким чином, **один кубик може бути вибраний кількома пасивними гравцями**. Після того, як всі пасивні гравці зробили відповідні позначки в своїх ігрових планшетах, гравець ліворуч від активного гравця стає новим активним гравцем, забирає всі шість кубиків і кидає їх відповідно до правил, описаних вище. Раунд закінчується після того, як **кожен із учасників один раз був активним гравцем**.



Ігровий планшет поділений на п'ять кольорових зон. Відповідно до кубика, гравець робить позначку в комірці або вписує одне число в одну комірку.

У трьох зонах (зелена, помаранчева, фіолетова) зліва розміщена стрілка. Ви повинні вписувати або закреслювати цифри зліва направо по черзі, не пропускаючи жодних комірок.

У двох зонах без стрілок (жовта та блакитна) ви можете закреслювати відповідне число, де б воно не було.



БІЛИЙ КУБИК

Білий кубик є джокером і може замінити жовтий, зелений, помаранчевий або фіолетовий кубики, або його значення можна поєднати з блакитним кубиком, щоб утворити суму для комірок блакитної зони (див. «Блакитний кубик»).



ЖОВТИЙ КУБИК

Значення жовтого кубика позначається гравцем у жовтій зоні.

Просто закресліть число в комірці, яке відповідає значенню кубика.

Кожне значення зображене в зоні двічі, й ви можете закреслити тільки одну комірку за один кубик. Можна закреслювати цифри в довільному порядку. Як тільки весь стовпець буде закреслений, гравець обводить число всередині зірочки внизу стовпця. Вказані бали вважаються набраними. Бонуси праворуч від чисел будуть роз'яснені далі.

У кінці гри обведені числа будуть підсумовані.



БЛАКИТНИЙ КУБИК

Так само, як і в жовтій зоні, комірки в блакитній зоні можуть бути закреслені в довільному порядку. Якщо гравець обирає блакитний кубик, він повинен додати до нього значення білого кубика, щоб визначити загальне значення (незалежно від того, де знаходиться білий кубик). Так само варто зробити, якщо гравець використовує білий кубик для блакитної зони. Щоб отримати загальне значення, необхідно додати значення блакитного кубика до значення білого кубика. Це стосується навіть тих випадків, коли другий (блакитний/білий) кубик знаходиться на ігровому планшеті гравця або на срібній тарілці й незалежно від того, хто обирає цей кубик: активний чи пасивний гравець. Гравці не можуть враховувати значення лише одного кубика, закреслюючи комірку в блакитній зоні, лише суму обох кубиків. Якщо активний гравець обирає блакитний кубик, а згодом під час свого ходу білий кубик, гравець потенційно може позначити дві комірки блакитної зони у свій хід.



У кінці гри гравці підраховують кількість закреслених комірок у **блакитній зоні**. Шкала очок зверху блакитної зони вказує на кількість балів (біле число всередині зірочки), яку отримає гравець за певну кількість закреслених комірок (синє число). Наприклад, за 4 закреслених комірки – 7 балів, а за 9 – вже 37 балів.



ЗЕЛЕНИЙ КУБИК

Використовуючи **зелений кубик**, гравці можуть закреслювати комірки в **зеленій зоні**. Гравці повинні починати з крайньої лівої комірки й рухатися праворуч, не пропускаючи жодної комірки. Для того, щоб закреслити комірку, необхідно отримати на кубик **мінімально необхідне значення**, щоб рухатися праворуч до наступної комірки.



Якщо значення кубика замале, даний кубик **вибрати не можна**.

Біла цифра всередині зірочки над останньою закресленою коміркою вказує кількість балів, яку отримає гравець у **кінці гри**. На вказаному прикладі гравець у підсумку отримує 15 балів.



ПОМАРАНЧЕВИЙ КУБИК

Використовуючи **помаранчевий кубик**, гравці можуть вписувати значення кубиків у комірки в **помаранчевій зоні**. Гравці повинні починати з крайньої лівої комірки й рухатися праворуч, не пропускаючи жодної комірки. У кожну комірку гравці вписують значення **помаранчевого кубика**. У цій зоні відсутні будь-які значеннєві обмеження, але є 4 комірки, де знаходяться множники [«x2» та «x3»]. У таких комірках гравець множить значення кубика на вказаний множник і тоді записує у комірку одержане число (наприклад, значення кубика 4 необхідно вписати в комірку з множителем «x2», тому гравець вписує цифру 8).

У **кінці гри** гравці рахують суму всіх записаних чисел із **помаранчевого ряду**. Так на прикладі праворуч гравець отримує $5+2+3+12=22$ бали.



ФІОЛЕТОВИЙ КУБИК

Використовуючи **фіолетовий кубик**, гравці можуть вписувати значення кубиків у комірки в **фіолетовій зоні**. Гравці повинні починати з крайньої лівої комірки й рухатися праворуч, не пропускаючи жодної комірки. У першу комірку можна вписати будь-яке число. Проте число, яке записується у кожну наступну комірку, повинно бути **вищим** за число з **попередньої комірки**. Так, наприклад, якщо у першу комірку гравець вносить число 2, то у наступну можна записати лише число 3, 4, 5 або 6.



Виняток! Після вписаної у комірку цифри **6**, у наступну комірку може бути вписана **будь-яка інша цифра** (наприклад, такий порядок є вірним: $2 < 5 < 6 < 3$).

У **кінці гри** гравці рахують суму всіх записаних чисел із **фіолетового ряду**. На даному прикладі гравець отримує $2+5+6+3=16$ балів.

Особливий випадок

Якщо пасивний гравець не може використати жодного кубика зі срібної тарілки, він може скористатися одним кубиком з ігрового планшета активного гравця. Не можна добровільно відмовитися від кубика зі срібної тарілки, щоб використати кубик активного гравця. Якщо у свій хід активний гравець не може використати жодного кубика, він не робить позначки на своєму ігровому планшеті, а його кидок вважається змарнованим.

Бонуси

Гравці можуть одержати бонуси, які вказані безпосередньо під певною коміркою (в **зеленій**, **помаранчевій** та **фіолетовій** зоні) чи в кінці ряду або стовпця (у **жовтій** та **блакитній** зоні).



   **X-бонус:** як тільки гравець заповнює або закреслює **комірку з X-бонусом**, він отримує відповідний бонус і повинен негайно закреслити належну комірку в певній кольоровій зоні: це може бути будь-яке число в **жовтій** або **блакитній** зонах; у **зеленій** зоні – наступну вільну комірку. **Бонус необхідно використати одразу**, він не може бути застосований пізніше.

 Чорний X-бонус доступний на початку 4 раунду і може бути використаний для закреслення значень у **жовтій**, **блакитній** або **зеленій** зонах, як описано вище.

  **Фіолетовий** або **помаранчевий** фон із цифрою вказує на те, що гравець може **негайно вписати вказану цифру** у наступну вільну комірку **фіолетової** або **помаранчевої** зони. Це необхідно зробити **одразу**, оскільки цей бонус не можна зберегти на пізніше.

 Чорна бонусна цифра 6 доступна на початку 4 раунду й може бути використана для вписування у комірку **фіолетового** або **помаранчевого** рядка.

Якщо бонус активує ще один бонус, він виконується **негайно**, так гравці можуть утворювати **ланцюги бонусів**.

Підсумки бонусів

Бонус в **окремій комірці** = бонус застосовується негайно, як тільки цифра вписується у комірку.

Бонус в **кінці рядка або стовпця** = бонус застосовується лише після того, як **усі комірки** в рядку або стовпці **закреслені**.



Лисиця приносить додаткові бали гравцям **наприкінці гри**. Лисиця може принести гравцям бонуси як за відповідну закреслену комірку або внесене число, так і за закінчення ряду. **Кожна лисиця**, яка була активована під час гри, приносить таку ж кількість балів, що і **найменша загальна кількість балів**, яку отримав гравець за **одну з кольорових зон**.

Приклад: у кінці гри бали з усіх кольорових зон вносяться на зворотну сторону ігрового планшета. Найменше балів (5 балів) гравець отримав у **помаранчевій** зоні, тому кожна лисиця цього гравця принесе йому по 5 додаткових балів.

Зверніть увагу: якщо гравець набирає 0 очок у якійсь кольоровій зоні, лисиця не приносить жодних балів.

Felix		
	46	
	37	
	28	
	5	
	21	
		
		

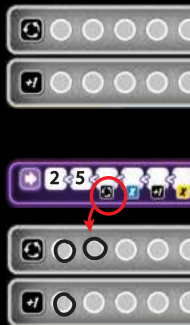
Дії

Під час гри можна розблокувати дві дії.

На відміну від бонусів, дії можна виконати одразу після їх розблокування або зберегти для наступного ходу чи раунду. На деяких комірках, у кінці стовпців або жовтої діагоналі, як показано на треку раундів (1-3 раунди), є **додаткові дії**. Кожного разу, коли гравець **розблоковує дію** шляхом проставлення або закреслення числа, він повинен обвести наступну вільну комірку у рядку відповідної дії.

Приклад: гравець вписує число у комірку фіолетового рядка і одразу обводить комірку відповідної дії. Тепер дія розблокована.

Коли дія виконана, гравець повинен **закреслити обведену комірку відповідної дії**. Гравці можуть **виконувати скільки завгодно дій у свій хід**, поки вони є доступними.



Перекид

Цю дію може виконувати **тільки активний гравець**.

Якщо він незадоволений результатом кидка, він може перекинути кубики, але тільки ті, що були щойно кинуті (тобто не кубики з ігрового планшета чи срібної тарілки). Під час цієї дії гравець повинен перекинути всі кубики (не можна якісь кубики залишити, а інші перекинути).



Додатковий кубик

За допомогою цієї дії можна використати **один додатковий кубик**. Цю дію можна виконати лише **наприкінці ходу** (тобто після того, як активний гравець виконав усі дії із обраними раніше кубиками або коли пасивний гравець обрав кубик зі срібної тарілки).

За допомогою цієї дії гравець може вибрати будь-який із **шести кубиків**, включно з кубиком, який він обрав раніше для виконання своєї дії чи який узяв активний гравець. У свій хід гравець може скористатися дією додаткового кубика кілька разів, але **кожен окремий кубик можна вибрати лише один раз**.

Приклад



Поліна вже виконала дії із трьома раніше обраними кубиками. Вона ще має дві додаткові дії. Першою додатковою дією вона вибирає білий кубик як додатковий і використовує його як **жовтий** кубик із значенням 4.

Другою своєю дією вона вже не може обрати знову білий кубик (наприклад, як зелений із значенням 4). Однак Поліна може обрати **блакитний** кубик і, таким чином, доплюсувати його значення до білого кубика зі значенням 4 і закреслити комірку з цифрою 7 у **блакитній** зоні (**блакитний** 3 + білий 4 = 7).



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після того, як останній активний гравець завершив свій хід у останньому раунді й після того, як усі пасивні гравці виконали свої дії у цьому раунді. Кожен гравець може ще виконати дії додаткового кубика, але не може виконати дії перекиду.



Після цього обирається гравець, який рахує набрані гравцями бали в кожній кольоровій зоні і записує їх результати на зворотній стороні свого ігрового планшета. Потім рахуються додаткові бали за лисичі: кожна лисича приносить стільки балів, скільки найменше балів отримав гравець за одну з кольорових зон.

Бали додаються, і гравець із найбільшою кількістю балів перемагає. Якщо нічия, гравець із найбільшою кількістю балів у одній із кольорових зон перемагає у грі. Якщо переможеця визначити не вдається, то перемога ділиться між гравцями.

СОЛО-РЕЖИМ

Якщо поруч не виявилось інших гравців, «Влучний хід» також добре грати у режимі соло. Мета соло-режиму така ж сама - здобути якомога більше очок. Гра проходить переважно за звичними правилами.

Соло-режим складається із 6 раундів. Учасник починає гру активним гравцем, потім бере на себе роль пасивного гравця, перш ніж знову стати активним. Таким чином, гравець буде активним і пасивним по черзі 6 разів. Коли гравець є пасивним, він кидає усі шість кубиків і кладе **три з них із найменшим значенням** на срібну тарілку. Якщо на кубиках випали однакові значення, то на срібну тарілку кладеться той кубик, який опинився найближче до неї. **Зверніть увагу:** так само, як і у грі з кількома учасниками, будучи пасивним гравцем, ви не можете використовувати додаткову дію перекиду.

Приклад

Поліна кидає кубики.



І як пасивний гравець вона викладає 3 кубики на срібну тарілку. **Блакитний 1 і фіолетовий 2** – як кубики із найнижчими значеннями, а **помаранчевий 3** – як той, що серед усіх трійок лежить найближче до тарілки.



ГРАВЕЦЬ МОЖЕ ВИЗНАЧИТИ, НАСКІЛЬКИ ВІН КМІТЛИВИЙ, ПЕРЕВІРИВШИ СВІЙ ФІНАЛЬНИЙ РЕЗУЛЬТАТ ЗГІДНО З ЦІЮ ТАБЛИЦЮ:

Шкала кмітливості		Бали
★★★★★	Ти дуже кмітливий!	> 280
★★★★☆	Ти Ейнштейн?	260-280
★★★☆☆	Ти просто геній!	240-259
★★★☆☆	Вражаюче!	220-239
★★☆☆☆	Знімаю капелюха перед вами	200-219
★☆☆☆☆	Чудовий результат!	180-199
★☆☆☆☆	Це було дуже добре	160-179
★☆☆☆☆	Непогано. Ти міг би краще	140-159
☆☆☆☆☆	У тебе вийде!	< 140

Видавець та автор дякують усім, хто тестував гру та редагував правила.



Автор: Вольфганг Варш
Художник: Леон Шіффер
Редактор: Торстен Гімлер
Перекладач: Данило Рега
Українська локалізація: YellowBox
www.ybox.com.ua



Шмідт Шпіле ГмбХ
Ланштрассе, 21,
12055, Берлін, Німеччина
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

