

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «ШИПУЧКА!»

ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

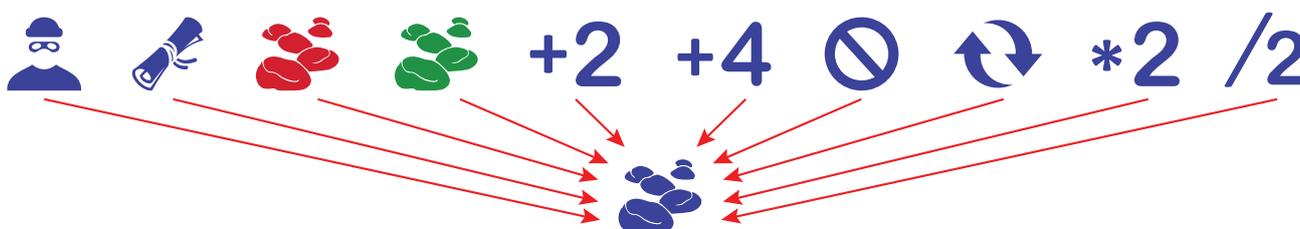
- Все фишки тщательно перемешиваются и размещаются на столе тыльной стороной вверх. Место, где размещаются фишки, называется «Базар».
- Перед игроком каждый игрок берет из «Базара» по 8 фишек. При большом числе игроков количество выдаваемых на старте фишек можно уменьшить.
- Игрок, который сделает первый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

ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ХОДА

- 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»).
 - 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.

Пример №1: на предыдущем ходу была размещена фишка с красными ножницами. Игрок в свой ход может положить синие или зеленые «ножницы», красный «камень», красного «жулика», а также любую супер-фишку красного цвета.

Пример №2:



Пример №3: на предыдущем ходу была размещена синяя супер-фишка «Пропусти ход». Игрок в свой ход может положить фишку с любым предметом синего цвета, а также супер-фишку «Пропусти ход» зеленого или красного цвета.

- 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.
- 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.
- 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 голову змее)
- «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)

ШТРАФЫ

- Если во время хода происходит падение одной и 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. Если же размещаемая игроком фишка остается на бутылке, то ход считается засчитанным, и следующий игрок должен осуществлять свой ход в соответствии с правилами.
- Игрок, коснувшийся рукой ранее размещенных фишек, берет из «Базара» три штрафные фишки.
- 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

- 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.
- 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.
- 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

***2**

ВОЗЬМИ СТОЛЬКО ЖЕ

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

+2

ВОЗЬМИ ДВЕ

Следующий игрок берет две фишки и пропускает ход

/2

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

+4

ВОЗЬМИ ЧЕТЫРЕ

Следующий игрок берет четыре фишки и пропускает ход



СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ

Переход хода игрокам начинает осуществляться в обратном направлении



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 не предыдущем ходу. Игрок, перед которым положили такую супер-фишку, может сделать ход любой фишкой.