

ДЛЯ  
ВЕСЕЛОЙ  
КОМПАНИИ

12+

возраст



2-4 чел.



30 мин.

Настольная  
игра

Правила

ЗАКРОЙ  
ЛЮК

NINJA

GANG!

X#▲

ORIGoMi

По всему городу открываются порталы в подземный мир. Или же это канализационные люки? Чтобы это ни было, вам предстоит помочь городу. Игроки самоотверженно берутся за работу по спасению – надо надёжно закрыть люки, пока никто не пострадал. Тот, кто закончит задание быстрее всех, получит в награду вкуснейшую пиццу! Банзай!

**В КОМПЛЕКТЕ:** 4 двусторонних планшета, 120 жетонов люков, 96 жетонов случайностей, 8 кубиков, 25 карт целей, правила.

## ЦЕЛЬ:

Собрать сплошную линию из жетонов люков на своём планшете и получить больше пицц, чем другие игроки.

## ПОДГОТОВКА:

- Каждый игрок берёт один двусторонний планшет. **Важно! К каждому планшету привязана пара кубиков такого же цвета. Далее понятие «свои кубики» обозначает кубики цвета планшета игрока.**
  - Игроки совместно решают, на какой стороне планшета они будут играть:
    - **Сторона (А)** – игрокам проще получить нужную комбинацию, игра идёт быстрее.
    - **Сторона (Б)** – игроки зависят от хорошего броска кубиков, игра длится дольше.
  - Каждый игрок берёт **жетоны люков** своего цвета и складывает рядом с планшетом.
  - Решите, будете ли вы использовать **карты целей** и **жетоны случайностей** (подробнее в **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ**). В противном случае верните их в коробку.
  - Выберите первого игрока – им может быть тот, кто последним ел пиццу.
- Пора играть!

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС:

- Игра состоит из раундов, каждый раунд – из ходов.
- В свой ход игрок должен бросить **все 8 кубиков**. Чтобы кубики не разлетались по столу, вы можете использовать крышку коробки.
- Игроки одновременно расставляют жетоны люков на планшеты в соответствии со значениями своих кубиков. Затем следующий игрок по часовой стрелке совершает бросок.  
Эти действия повторяются до тех пор, пока все игроки либо не слетят, либо не выйдут из раунда. **Важно! Далее понятие «слететь» обозначает отсутствие возможности поставить жетон на свой планшет.**
- Игра заканчивается, когда в конце раунда хотя бы один из игроков собирает сплошную линию из 5 или 6 жетонов люков на своём планшете.

## ХОД ИГРЫ:

**СТОРОНА (А) И ВЕРСИЯ ИГРЫ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ:**

- 1) Первый игрок начинает игру и бросает все 8 кубиков. **Важно! Далее игрок, совершающий бросок, называется «активным».**

- 2) Активный игрок **должен** поместить на свой планшет жетон люка на пересечении значений любой пары кубиков **одного цвета**, независимо от того, точки на кубике или цифры.
- 3) Остальные игроки в это время **могут (но не должны!)**, установить жетон люка на пересечении значений своих кубиков, соблюдая правила размещения жетонов.

## ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ЖЕТОНОВ:

- Жетон **необходимо** устанавливать рисунком **открытого люка** вверх.
- Жетон **можно** ставить только на **пустую** клетку планшета.
- Жетон **нельзя** размещать рядом с другим жетоном **открытого люка** по **вертикали** или **горизонтали**. Размещение рядом с закрытым люком или по диагонали разрешено.

### ПРИМЕР:

У активного игрока выпало 1-1 на зелёных кубиках, 1-2 на красных, 3-2 на синих и 1-3 на жёлтых. Таким образом, он может поставить один жетон на выбор:

- на 1-1 по зелёным, или
- на 2-1 по красным, или
- на 1-3 по жёлтым, или
- на 2-3 по синим.

На 1-2 на красных и 3-2 на синих поставить жетон нельзя (клетки заняты), клетка 3-1 на жёлтых недоступна, так как рядом установлен жетон открытого люка.

А жёлтый игрок, к примеру, в это время может поставить жетон люка на своём планшете только на пересечении жёлтых кубиков – на 1-3 или 3-1 соответственно.



- 4) В начале своего хода до броска кубиков **активный** игрок может выйти из раунда. Для этого он **закрывает** все люки, переворачивая жетоны открытых люков другой стороной вверх, и забирает **свои кубики**.
- 5) Если активный игрок после броска кубиков не может установить жетон люка, соблюдая правила размещения, он слетает. Игрок должен убрать все жетоны открытых люков со своего планшета, вернув их обратно в общую стопку, и забрать **свои кубики**. Остальные игроки **могут** устанавливать жетоны люков как обычно.
- 6) После того как **активный** игрок установил люк, слетел или вышел из раунда, ход передаётся дальше по часовой стрелке, и следующий участник становится **активным** игроком.
- 7) Раунд продолжается до тех пор, пока все игроки либо не слетят, либо не выйдут из раунда. Вышедший или слетевший игрок не участвует в игре до конца раунда. **Его кубики также больше не используются**.

Например, если три участника завершили раунд, оставшийся игрок может продолжать игру в одиночку, пока не выйдет или не слетит сам, но кидать он будет лишь два своих кубика. В этом случае вероятность выпадения неудачной комбинации возрастает.


8) Когда все участники закончили раунд, проверьте, не собрал ли кто-либо из них хотя бы одну сплошную линию (вертикальную или горизонтальную) из 5 или 6 жетонов люков:

– если такой линии ни у кого нет, игра продолжается. Начинается новый раунд, **активным** игроком становится следующий по часовой стрелке участник от ходившего последним.

– если хотя бы один игрок собрал линию – игра заканчивается. Приступите к подсчёту очков.



**Важно! Раунд продолжается до тех пор, пока все игроки не выйдут или не слетят. Первый собравший линию не обязательно станет победителем!**

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ:

- Каждая собранная линия из 5 жетонов приносит игроку 5 пицц , линия из 6 жетонов приносит 6 пицц.
- Если у нескольких игроков одинаковое количество пиццы, то посчитайте оставшиеся жетоны люков на планшете, которые не входят в линии. У кого их больше, тот и победил.
- Если и это количество равно, то побеждает игрок, который раньше вышел из игры.

## СТОРОНА (Б) И ВЕРСИЯ ИГРЫ ДЛЯ 2 И 3 ИГРОКОВ:

Игра проходит по стандартным правилам со следующими изменениями:

1. Когда игрок выходит из раунда или слетает при **игре вдвоём**, он забирает 4 кубика: два своих и ещё два любого цвета, кроме кубиков противника.
2. Первый слетевший или вышедший из раунда участник при **игре втроём** забирает 4 кубика: два своих и ещё два того цвета, за который никто не играет.
3. Для игры на стороне (Б) важно, какие именно значения выпали на кубиках. «1» точкой  не то же самое, что и «1» цифрой  и так далее.

### ПРИМЕР:

На стороне (Б) активный игрок может установить люк только на 1-1 по зелёным, так как остальные клетки (1-2 по красным, 3-2 по синим, 3-1 по жёлтым) не подходят по правилам размещения жетонов.



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ:

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Перед началом игры выложите на стол 3 карты целей по одной каждого типа в открытую. Как только какой-либо игрок выполняет цель, он забирает себе карту, а на её место выкладывается новая цель того же типа. **Важно! Если карты какого-либо типа закончились, выкладывать новую карту не надо.**

Типы карт целей:

- **Наградные цели.** Приносят дополнительную пищу в конце игры. Среди них есть две переходящие награды – игрок, первым выполнивший цель с переходящей наградой, забирает карту себе, но, если кто-то впоследствии тоже выполняет эту цель, карта переходит к новому игроку.
- **Цели, требующие особое положение жетонов на планшете.** Это может быть условие как просто установить люки (неважно, закрытые они или нет), так и закрыть люки (учитываются только жетоны закрытых люков).
- **Накопительные цели.** Каждый раз, когда выполняется условие, указанное на карте цели, положите на неё любой жетон люка. Как только люков становится столько, сколько указано в карте, игрок забирает карту цели себе.

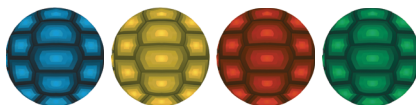


Игрок, получивший карту цели, может применить её бонус только в свой ход. Все бонусы одноразовые – после применения карта уходит в сброс. Бонусы с карты целей могут влиять **только на свои кубики**. Применение бонуса никак не влияет на других игроков!

Если несколько игроков одновременно выполняют цель, то карта достаётся активному игроку или участнику, который сидит ближе к нему по часовой стрелке.

## ЖЕТОНЫ СЛУЧАЙНОСТЕЙ

В начале игры каждый игрок берёт все жетоны случайностей своего цвета. Перемешайте свои жетоны и разложите их рубашкой вверх на планшет по одной из предложенных ниже схем. **Важно! У всех игроков жетоны должны лежать одинаково.**



Если в течение игры участник захочет положить люк на жетон случайностей, ему необходимо забрать этот жетон и лишь потом установить люк. Жетоны случайностей могут как помогать игроку, так и мешать.

Типы жетонов случайностей:

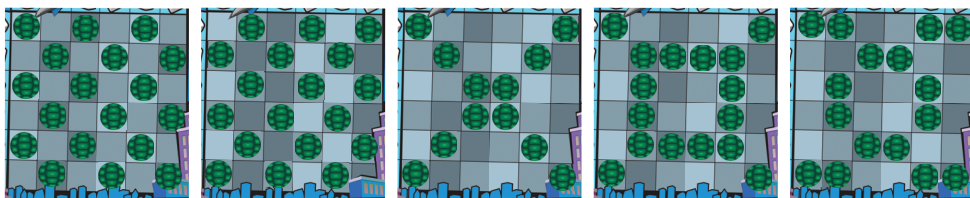
- **На чёрном фоне.** Бонусы таких жетонов применяются сразу. Если бонус нельзя применить, жетон уходит в сброс без использования его эффекта.
- **На цветном фоне.** Бонусы таких жетонов можно применить только в свой ход и только на свои кубики. Использовать жетон можно как сразу, так и в любой последующий ход.

**Важно! Все бонусы жетонов одноразовые. После применения жетон случайностей уходит в сброс.**

При игре с использованием жетонов случайностей рекомендуется соблюдать очередность хода. Все игроки одновременно ставят люки, но жетоны открывают по порядку от **активного** игрока и далее по часовой стрелке. Жетон одного игрока может помешать установить люк другому!

### Схемы раскладки жетонов:

Игроки могут применять предложенные схемы или придумать свои. В некоторых схемах используются не все жетоны.



**Важно! Бонусы с карт целей и жетонов случайностей можно совмещать. К примеру, игрок может применить бонус жетона случайностей и перевернуть кубик на противоположную грань, а потом потратить бонус +1 с карты целей.**

### Условные обозначения карт целей и жетонов случайностей:



+1 к значению на своём кубике. Больше 6 получить нельзя.



Переверни один свой кубик на противоположную грань



-1 от значения на своём кубике. Меньше 1 получить нельзя.



Пицца. Приносит дополнительное победное очко.



Перебрось свою пару кубиков.



Половина пиццы. Две половинки пиццы приносят дополнительное очко.

### Пояснения к жетонам случайностей:



**Отмени эффект одного жетона случайностей или бонуса с карты целей соперника.** Жетон или карта не сбрасываются, но в этот ход их использовать нельзя.

Данный жетон случайностей применяется только против бонусов, меняющих значения кубиков. К примеру, активный игрок хочет изменить значение кубика на +1. Другой игрок использует жетон, запрещая изменение. Активный игрок больше не может применять этот бонус в текущий ход, но может использовать любой другой жетон или карту.



**Открой закрытый люк у себя либо у соперника** (в соответствии с указанием на жетоне), не нарушая правил размещения. У противника, который уже вышел или слетел из раунда, открывать люк нельзя.



**В текущий ход игрок или соперник не может устанавливать люк.**

Если активный игрок получает жетон, запрещающий ставить люк на своём планшете, считается, что он совершил ход, и не слетает. Если жетон использован на соперника, в этот ход он не может разместить люк.





**Сбрось жетон случайностей либо, в соответствии с указанием на жетоне, соперник должен сбросить свой.**

Игрок должен сбросить один жетон из имеющихся у него на руках на свой выбор. Если у игрока нет жетонов на руках, он сбрасывает любой жетон с планшета, не применяя его эффект.



**Установи закрытый люк на своём планшете и сразу выйди из раунда.**

Люк устанавливается на любой клетке поля по выбору игрока. Если при этом надо взять жетон случайностей, то его эффект применяется по стандартным правилам. Важно! Если будет получен жетон, запрещающий устанавливать люк, игрок всё равно должен выйти из раунда.



**Брось кубики, если выпал дубль, возьми любой закрытый жетон случайностей со своего планшета либо, в соответствии с указанием на жетоне, выбранный соперник берёт жетон со своего.** Полученный жетон применяется по стандартным правилам.

**Обвал.** В конце хода брось пару кубиков и установи этот жетон на пересечении полученных значений. Если место занято – сбрось жетон обвала. Играя на стороне (А), игрок должен выбрать то значение кубиков, которое позволит применить эффект жетона.

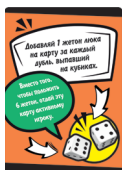
Если в дальнейшем на обвале будет необходимо установить люк, то жетон обвала сбрасывается, но при этом люк не устанавливается. Жетон обвала можно разместить на своём или чужом планшете. Во время хода активного игрока, люк, установленный на обвале, считается за совершенный ход – игрок не слетает.



**Половинки пиццы.**

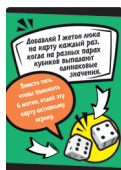
Две половинки пиццы считаются за одну и приносят одно дополнительное победное очко. По отдельности половинки ничего не стоят. Сохрани жетон с половинками пиццы до конца игры.

## Пояснения к картам целей:



Учитываются дубли на кубиках одного цвета.

К примеру, если на зелёных кубиках выпало 6 и 6, выложите жетон на карту цели. Одинаковые значения на кубиках разных цветов дублем не считаются.



Значения считаются одинаковыми независимо от того, точки на кубиках или цифры.

Например, на зелёных кубиках выпало «1» и «4», на красных также выпало «1» и «4».



Для получения карты необходимо, чтобы в броске участвовали хотя бы две пары кубиков.

К примеру, на всех парах кубиков выпали значения «2» и «3» (независимо от того, точками или цифрами).



Люки могут быть в любом столбце, но должно быть хотя бы по 1 люку в каждой строке.



Люки могут быть в любой строке, но должно быть хотя бы по 1 люку в каждом столбце.



**NINJA**

**GANG!**



Сообщество  
настольных игр  
Оригами ВКонтакте

