

THE GAME OF TRAINS

Группа авторов "Трехгранник"

Для 2–4 игроков от 8 лет. Продолжительность игры: 20 минут.

Перевод на русский язык: Владимир Шлапаков

Комплект игры



88 карт: 4 локомотива, 84 вагона.

Идея и цель игры

Перед каждым игроком находится поезд, который состоит из карт локомотива и семи вагонов, расположенных в порядке убывания. В свой ход игрок может либо взять новый вагон и заменить им один из своих вагонов, либо воспользоваться свойством одной из карт, чтобы изменить порядок вагонов или даже убрать вагоны противников. Победителем станет игрок, который первым разложит все свои вагоны в порядке возрастания.

Подготовка к игре

- Каждый игрок получает 1 карту локомотива (лишние карты локомотивов следует убрать обратно в коробку).
- Перемешайте карты вагонов и раздайте каждому игроку по 7 карт. Остальные карты вагонов положите в центр стола лицевой стороной вниз. Это будет колода добора.

1

Ход игры

Игроки совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок совершает одно из двух возможных действий. Затем право хода переходит к следующему игроку.

Действия

1) **Взять карту** — игрок берет верхнюю карту из колоды добора. Этой картой следует заменить одну из карт в своем ряду. Замененная карта помещается рядом с колодой добора — теперь особое свойство этой карты доступно любому игроку.

ИЛИ

2) **Применить особое свойство карты** — игрок выбирает одну из карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с колодой добора, кладет ее в стопку сброса и применяет свойство, изображенное на этой карте. Всего существует 8 различных особых свойств — они описаны в разделе «Особые свойства».

Прочие правила

- Если в какой-либо момент игры рядом с колодой добора находятся две карты с одинаковым особым свойством, то обе эти карты сразу же кладутся в стопку сброса!
- Карты в стопке сброса должны лежать лицевой стороной вниз, и просматривать их нельзя.
- Если в колоде добора закончились карты, тщательно перемешайте карты из стопки сброса и создайте из них новую колоду добора.
- Если на столе нет ни одной карты, свойством которой можно воспользоваться, то игрок в свой ход может выполнить только первое действие — взять карту.

3

- Каждый игрок располагает полученные карты вагонов перед собой в порядке убывания, так чтобы вагон с наибольшим числом лежал слева, а с наименьшим — справа. Карту локомотива следует поместить слева от вагонов.
- Случайным образом определите первого игрока.
- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берет определенное количество карт из колоды добора:
 - первый игрок — 1 карту,
 - второй игрок — 2 карты,
 - третий игрок (если есть) — 3 карты,
 - четвертый игрок (если есть) — 4 карты.
- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну из полученных карт, а остальные кладет лицевой стороной вниз в стопку сброса. Далее он **заменяет** выбранной картой одну из карт вагонов в своем ряду. Карты, которые были заменены, кладутся рядом с колодой добора лицевой стороной вверх.
- Если в какой-либо момент игры рядом с колодой добора находятся две карты с одинаковым особым свойством, то обе эти карты нужно положить в стопку сброса.

Теперь вы готовы начать игру!

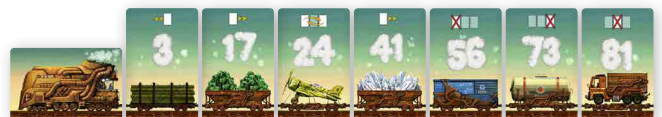


2

- Карты локомотивов предназначены лишь для того, чтобы напоминать игрокам, где к концу игры должна располагаться карта с наименьшим числом. Локомотив не является вагоном и не берется во внимание, если какое-либо особое свойство касается количества карт или позиции в ряду вагонов (см. ниже).

Конец игры и победа

Игра завершается, как только кому-либо из игроков удалось расположить все вагоны в своем ряду в порядке возрастания слева направо. Этот игрок становится победителем.



4

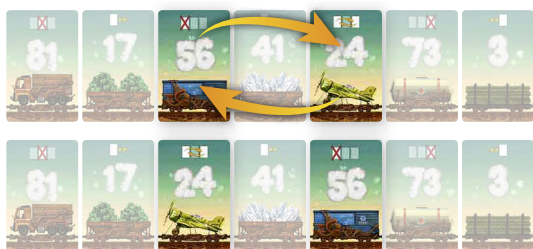
Особые свойства



Поменять местами **любые 2 соседние** карты в своем ряду.



Поменять местами 2 карты в своем ряду, между которыми находится **ровно 1 карта**.



Переместить одну из карт в своем ряду на **2 позиции** вправо.

Важно! Должна быть возможность переместить карту именно на **2 позиции**, поэтому данное свойство нельзя применить к первой или второй карте с правой стороны.



Переместить одну из карт в своем ряду на **2 позиции** влево.

Важно! Должна быть возможность переместить карту именно на **2 позиции**, поэтому данное свойство нельзя применить к первой или второй карте с левой стороны.



5



Удалите крайнюю левую карту ряда.



Удалите среднюю карту ряда (четвертую карту слева или справа).



Удалите крайнюю правую карту ряда.

Каждый игрок удаляет соответствующую карту из своего ряда, если только она не защищена (см. ниже). Удаленные карты кладутся лицевой стороной вверх рядом с колодой добора, и их свойства становятся доступными для всех игроков.

Важно! Если после применения этого свойства рядом с колодой добора оказались две или более карт с одинаковым особым свойством, то они сбрасываются парами (то есть, если количество карт с одинаковым особым свойством оказалось нечетным, то одна карта останется).

Затем, начиная с игрока, применившего это особое свойство, и далее по часовой стрелке, каждый игрок, удаливший карту из своего ряда, берет из колоды добора новую карту и кладет ее в свой ряд на то место, где находилась удаленная карта.

Внимание! Если в результате применения данного особого свойства один из игроков выполняет условие победы, то игра сразу же останавливается, и этот игрок становится победителем (другие игроки, которые также должны были по порядку взять новую карту, больше не имеют такой возможности).



Защита — поместите карту с этим свойством под крайнюю левую, среднюю (четвертую с любой стороны) или крайнюю правую карту своего ряда (положите ее так, чтобы был виден только символ замка). Защищенную карту нельзя удалить из ряда игрока при помощи соответствующей карты удаления (см. выше). Однако, если игрок сам перемещает защищенную карту при помощи какого-либо особого свойства, то она сразу же теряет свою защиту (находящуюся под ней карту с символом замка нужно положить в стопку сброса).



Внимание! Как видите, каждую карту можно использовать двумя способами — в качестве числа либо в качестве особого свойства. Важно запомнить, что карту, взятую из колоды, можно использовать **только в качестве числа**, а карту, лежащую рядом с колодой добора, — **только в качестве особого свойства**.

BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Авторы: группа авторов "Трехгранник" (Анатолий Шкляров, Алексей Пальцев, Алексей Коннов)

Иллюстрации: Рейнис Петерсон
© 2015 Brain Games Publishing SIA
Bruniņieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

Спасибо за помощь в разработке игры: Агнис Шкушковникс, Анна Лодесерто, Анна Патурска, Barduchi, Валентина Эйнер, Екатерина Бондарик, Илзе Ренце, Лаура Пастаре, Харальд Шиндлер, Элина Браслиня, Эмилия Петрашкевича, Эрон Макмиллан, Юргита Шарковайте, Яна Синг.

7