

ИДЕЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая игра состоит из нескольких раундов перевозки грузов. В начале раунда каждый игрок бросает кубики: бросок определяет, какой груз достанется игроку. Затем игроки вскрывают карты грузовиков, и каждый должен как можно быстрее выбрать себе один из открытых грузовиков. Потом игроки забивают грузом свои машины, им начисляются штрафные и призовые очки, и начинается следующий раунд. Когда у какого-либо игрока на счету не останется ни одного очка, игрок с наибольшим числом очков победит в игре.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

30 карт грузовиков

(с различной погрузочной площадью и высотой загрузки)

9 x

10 x

6 x

5 x



5 кубиков

разных цветов, каждый для груза особого вида.



64 жетона (с различным числом очков)

16 x

12 x

10 x

20 x

6 x



96 деревянных "грузов" (различной длины)

(различной длины)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед началом первой игры картонные игровые компоненты осторожно вынимаются из листов.
- Карты грузовиков замешиваются и складываются в закрытую стопку (рисунками вниз).
- Рядом раскладываются деревянные "грузы".
- Каждому игроку выдаются жетоны на сумму 75 очков: 1 x 50, 2 x 10 и 1 x 5 очков. Оставшиеся жетоны откладываются в сторону: это общая "касса".
- Самый младший игрок берет пять кубиков и начинает игру.

ХОД ИГРЫ

Действия в раунде

1. Получение наряда

Игроки по очереди бросают кубики. Каждый игрок бросает все пять кубиков и берет себе "грузы" в том количестве, которое показывают кубики соответствующих цветов. Полученный груз игрок должен разместить на грузовике в этом раунде.

Пример: игроку выпала тройка на белом кубике,

двойка на сером,

тройка на коричневом

и единица на фиолетовом.

Он берет себе соответствующие деревянные "грузы": три белых одинарных груза, два серых двойных, три коричневых тройных и один фиолетовый пятерной.

На бирюзовом кубике выпала пустая сторона, поэтому игрок не берет "грузов" этого цвета.



2. Выбор машины

Каждый игрок берет из закрытой стопки по одной или по две карты грузовиков:

- если в игре участвуют 3 или 4 игрока - по две карты,
- если в игре участвуют 5 или 6 игроков - по одной карте.

Игрок кладет карту (карты) перед собой так, чтобы стрелка на обратной стороне смотрела на игрока.

По команде "Эй, ухнем!" игроки одновременно переворачивают взятые карты грузовиков, чтобы всем было видно, сколько груза можно перевезти на каждом грузовике. Светлая область - эта та площадь, на которой можно размещать груз.

Цифра на грузовике показывает, во сколько слоев можно укладывать груз.

Теперь каждый игрок должен как можно быстрее выбрать себе грузовик из тех, которые он видит у других игроков, и схватить его.

Важно: игрок не имеет права взять себе карту грузовика, которую открыл сам.

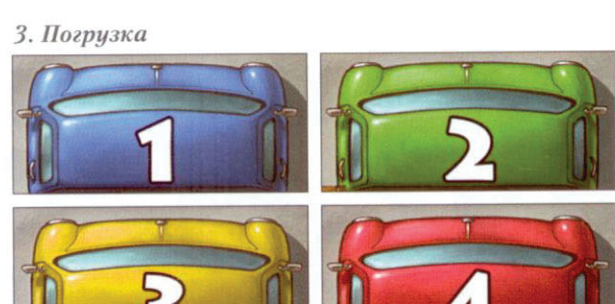
Если два игрока схватили одну и ту же карту грузовика, пусть оба бросят кубик (одного и того же цвета!): кому выпадет большее число, возьмет спорный грузовик.

Когда все, кроме одного игрока, взяли по карте с грузовиком, последний игрок уже не может взять себе открытую карту, а должен взять верхнюю карту из закрытой стопки.

Если любой игрок не хочет использовать ни один из открытых грузовиков, он может по собственному желанию взять карту из закрытой стопки.

Карты грузовиков, которые никто не выбрал, откладываются в сторону лицом вверх.

3. Погрузка



Теперь каждый игрок размещает доставшийся ему груз на выбранном грузовике. Здесь уже можно не спешить.

Цифра на грузовике указывает, во сколько горизонтальных слоев можно и нужно укладывать груз. Если на грузовике стоит цифра 1, это означает, что деревянные "грузы" нельзя класть друг на друга. Цифры 2, 3 и 4 означают, что груз может и должен занять 2, 3 или 4 слоя, соответственно.

При этом тот или иной участок верхнего слоя можно занимать только тогда, когда занят участок нижнего слоя, находящийся непосредственно под ним. Таким образом, груз в верхних слоях не должен "висеть" над пустыми участками.

Разрешается ставить деревянные "грузы" вертикально.

После того как все игроки закончили погрузку, подсчитываются очки.

4. Подсчет очков

Груза не хватает.

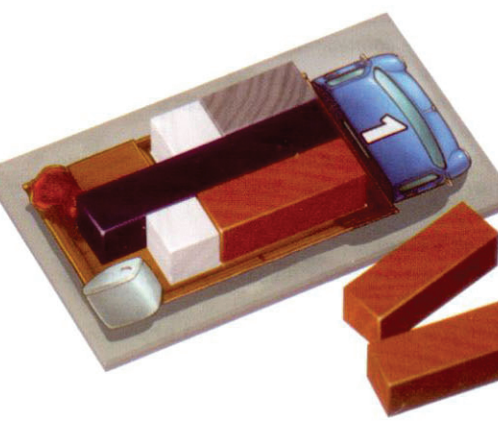
Каждый игрок проверяет, сколько еще "грузов" одинарной длины (белых) можно было бы разместить на его грузовике. За каждый недостающий "груз" он отдает в кассу одно очко.

Пример: На грузовике осталось место для трех белых "грузов". Поэтому игрок должен отдать в кассу 3 очка.

Груза слишком много.

Каждый игрок проверяет, не осталось ли у него лишнего груза. За каждый "груз", который не поместился в грузовик, игрок должен отдать в кассу число очков, равное удвоенной длине этого груза. (см. раздел "Игровые компоненты").

Пример: игрок не смог втиснуть в грузовик два тройных коричневых "груза". Поэтому он должен внести в кассу 12 очков: 2 x (6 очков за два тройных груза).



Часто случается, что у игрока остаются и лишние грузы, и свободное место в грузовике. Тогда он должен отдать в кассу очки и за то, и за другое.

Пример: в грузовике осталось место для 5 одинарных белых "грузов" (5 очков штрафа). Кроме того, в грузовик не поместился один пятерной фиолетовый "груз" (2x5=10 очков). Поэтому игрок должен отдать в кассу 15 очков.

Лучший в раунде.

Лучший игрок раунда получает из кассы 10 очков. Лучшим считается игрок, который получил меньше

штрафных очков, чем любой другой игрок, а то и вовсе обошелся без штрафа (но это редкость).

Пример: в игре грузят и возят 4 игрока. Аня отдала в кассу 14 очков, Боря - 9 очков, Ваня - 4 очка и Гая - 6 очков. В этом раунде лучшим стал Ваня: он отдает в кассу 4 очка, и только затем получает 10 призовых очков.

В следующем раунде Аня штрафует на 8 очков, Боря на 7, а Ваня и Гая - на 5 очков каждый. Призовые десять очков начисляются и Ване и Гале.



После начисления штрафных и призовых очков начинается следующий раунд. Игроки кладут назад все деревянные "грузы" и по очереди бросают кубики, чтобы получить новый наряд на перевозку грузов. Дальше игра идет так, как описано выше.

Указание: Если в ходе игры закрытая стопка грузовиков закончилась, все не используемые сейчас карты собираются вместе, перемешиваются и складываются в новую закрытую стопку.

Конец игры

Игра заканчивается, когда у какого-либо игрока к концу раунда не остается жетонов с очками. Победителем становится тот, у кого осталось больше всего очков. Если у нескольких игроков одинаково большое число очков, все они побеждают в этой игре.



Автор игры: Бернд Айзенштайн

Иллюстратор: Михаэль Менцель

Графика: Pohl&Rick

В России игра издана ООО "СМАРТ" в 2009 году.

Над локализацией работали: Михаил Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перерва.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstrasse 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
Art.-Nr: 690397
Все права защищены.