

Ganz schön clever

правила вкратце

пересказ от maleficmax
malefic.max@gmail.com

Игра делится на раунды, а их количество определяется количеством игроков. 1 и 2 игрока – 6 раундов, 3 – 5, 4 – 4. Ряд черных квадратов на планшете - это и есть раунды, под ними указано, какой бонус получают игроки в начале данного раунда.

Белый куб - джокер, может быть использован как любой цвет.

Ходят все по очереди, начиная с **Активного игрока (А)**. Ход активного игрока делится на его действия и действия **Пассивных игроков (П)**.

А бросает все кубы и выбирает один для того, чтобы использовать. Кладет себе на планшетку в один из **трех** свободных квадратов. Все кубики, номиналом *меньше* выбранного *не переворачиваясь* откладываются в "тарелочку" (идет в комплекте), их **А** больше не сможет использовать.

Выполнив действие, **А** снова бросает все оставшиеся (без тех, что в тарелке) кубы и снова выбирает 1 и выполняет действие. Опять не переворачивая убирает те, что меньше.

Повторяет всё в третий раз. Все оставшиеся кубы не переворачиваясь кладутся в "тарелочку".

После этого **П** по очереди (по часовой стрелке) выбирают один куб из оставшихся в "тарелочке" и используют его действие. Причем *не берут, а просто выбирают*. То есть несколько **П** может использовать один и тот же куб. Эти кубики **не** перебрасываются.

Примечание: если после броска **А** не может выполнить ни одного действия, он просто ничего не делает и делает следующий бросок (если доступно), а если **П** не может применить ничего из того, что в тарелке — он может выбрать куб с планшета игрока.

После этого кубики передаются следующему по часовой стрелке игроку. Когда все выполнили броски (активные и пассивные фазы), начинается второй раунд и т.д.

ПЛАНШЕТКИ

Желтая

Нужно выбрать желтый кубик и зачеркнуть одну соответствующую ему цифру. Когда становится зачеркнут весь ряд/столбец/диагональ, мгновенно получается и выполняется **бонус**. В столбцах - только **очки**.

Отмечать цифры можно в любом порядке!

Синяя

Используется синий кубик, **НО к его значению добавляется значение белого**. И **наоборот**, выбрав для этого белый, **нужно с плюсовать синий**. *Даже если второй кубик уже находится в тарелке или взят активным игроком!*

Очки - по количеству зачёркнутых в конце игры ячеек.

Отмечать числа можно в любом порядке!

Зеленая

Заполняется слева на право. Просто зачеркните очередной квадрат, если цифра удовлетворяет условию, то есть равна или больше указанной в ячейке. При достижении бонуса - **сразу** выполните его.

Очки указаны над ячейками. Больше зачеркнете — больше получите.

Оранжевая

Заполняется слева на право. Введите значение оранжевого кубика в очередную пустую ячейку. Полученные **очки** будут суммой всего, что внесено в эту строку. В ячейки «2х» вносите удвоенное число очков (4 на оранжевом кубике = 8 в ячейке «2х»).

Фиолетовая

Заполняется слева на право. Введите значение фиолетового куба в очередную пустую ячейку. Но каждое следующее значение должно быть **больше предыдущего**. За исключением «6» - после неё может идти любое число.

Очки - сумма всего в этом ряду.

ТИПЫ БОНУСОВ

Цветной **(X)** или **(цифра)** — соответственно или «зачеркнуть любой символ» или «ввести указанную цифру в соответствующую по цвету ячейку». Зеленую ячейку зачеркнуть можно только следующую :)

+1 - возможность выбора дополнительного кубика. Получив этот бонус (в т.ч. в начале раунда как бонус раунда) *обведите пустой круг* в соответствующей строчке сверху страницы. **Использував его - зачеркните!**

Кубик можно выбрать:


- после того, как вы, будучи Активным игроком, поставили на планшетку *все три кубика*

- после того как вы, будучи Пассивным игроком, уже выполнили действие выбранного кубика

Выбрать можно **любой кубик на столе**, в т.ч. и использованные вами или другими игроками.

Можно использовать несколько этих бонусов подряд, но нельзя повторно выбирать **уже**

выбранный только что этим бонусом кубик. То есть *можно выбирать только разные кубики*.

 - можно перебросить **только что брошенные вами** кубики. И только **все сразу**. При получении бонуса — отметьте его в строчке. И использовании — сразу **зачеркните** полученный бонус.

Черные бонусы в начале 4-го раунда **(6)** и **(X)** позволяют соответственно или вписать где-то "6" или что-то зачеркнуть (в зависимости от типа секции). Выбрать можно **один из этих двух бонусов**.

Морды лисы - если вы получили этот бонус, при подсчете очков в конце игры к сумме очков каждого блока **приплюсуйте** еще и значение блока, в котором вы набрали **наименьшее количество очков**. Сколько лисичек - столько раз это значение и нужно добавить в сумму. То есть если в каком-то блоке вы набрали всего 0 очков, лисы ничего Вам не принесут.

И самое главное. Бонусы могут выстраиваться в комбы. *Комбы и Лисы for the win!*

СОЛО

В соло игре *играйте по обычным правилам*. Бросайте кубики как активный игрок, выбирайте три кубика. Затем, *чтобы воспроизвести ход другого* (отсутствующего) игрока и выполнить действие пассивного, снова бросьте кубики и выберите себе три куба с наименьшими значениями (представьте, что второй игрок выбрал себе три кубика с максимальными). Эти три куба вы можете использовать как пассивный игрок по полным правилам, то есть выбрать **один** и выполнить его действие. Если получается, что с малым значением выпадает больше кубиков, чем 3, и нужно выбирать (например, у вас выпало две единицы и две двойки), используйте тот кубик, что ближе к тарелке. Затем снова настает ваш ход, как активного игрока. Игра длится 6 раундов.

	Уровень	Очки
◆◆◆◆◆	Ты такой умный!	> 280
◆◆◆◆	Ты что, Эйнштейн?	260-280
◆◆◆	Что за гений!	240-259
◆◆◆½	Впечатляет!	220-239
◆◆	Снимаем шляпу!	200-219
◆◆½	Отличный результат	180-199
◆	Очень даже ничего.	160-179
½	Неплохо... но ты можешь и лучше.	140-159
0	Старайся лучше!	< 140

Приятных игр!