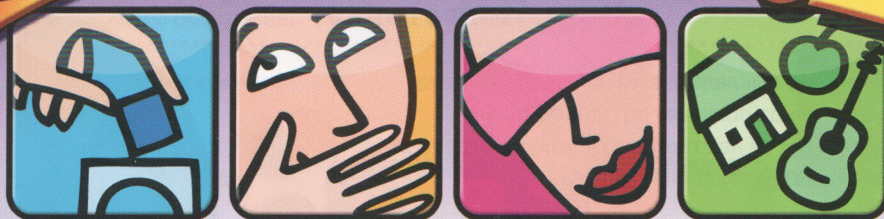


Make'n' Party Break



для 3-9 игроков от 10 лет

Основная идея «Собери-разбери»: Andrew und Jack Lawson

Авторы «Собери-разбери на вечеринке»: Arno Steinwender und Wilfried Lepuschitz · Лицензия: White Castle

Дизайн: Kinetic, pragmadesign, Peter Becker, DE Ravensburger, KniffDesign · Редакция: Lothar Hemme

Содержание

- 1 игровое поле
- 100 строительных карточек
- 60 карточек заданий (по два задания на карточке)
- 1 таймер
- 1 очки
- 10 строительных элементов из дерева
- 3 игровые фишки



Эта игра продолжает ряд известных игр по общим названием «Собери-разбери». И здесь игроки занимаются строительством на время, но играют они уже в команде и не видят, что должны построить. В этом игроку помогают члены его команды, описывая объект. В целом игра предусматривает 4 различные версии, которые доставят много удовольствия и поднимут настроение. Базовая версия рассчитана на 4 – 6 игроков. Версия для 3-9 игроков описывается в конце инструкции.

Цель игры

Каждая команда пытается выполнить как можно больше заданий по строительству. Чем больше заданий в течение игрового круга выполнит команда, тем успешнее она продвигается вперед.

Подготовка



Игровое поле выкладывается на середину стола. Каждая команда получает по одной фишке и устанавливает её на стартовую клетку со стрелкой, указывающей направление движения.

Строительные карточки перемешивают и выкладывают закрытой стопкой на игровом поле слева. Клетка, расположенная на игровом поле справа, предназначена для отработанных карточек. В середине игрового поля выкладывается закрытой стопкой, предварительно перемешанные, карточки заданий.

Рядом с игровым полем устанавливают таймер и кладут очки, которые на начальной стадии не используются. И можно начинать игру!



Правила игры

Команды играют попеременно. Начинает команда с более высоким средним возрастом.

Команда получает 10 строительных элементов.

Роли распределяются следующим образом:

Активная команда: один или несколько игроков описывают то сооружение, которое должно быть построено.

Один из игроков строит. Внутри команды после каждого игрового круга роли меняются, таким образом, что каждый игрок и строит, и описывает.

Контрольная команда: один из игроков отслеживает время (следит за таймером). Вся команда контролирует действия игроков активной команды на правильность строительства. Для этого находящаяся в игре карточка после окончания строительства выкладывается на столе на всеобщее обозрение.

В комплекте есть карточки меньшего формата: карточки заданий.

Строительные карточки делятся на два вида:

- 80 карточек показывают здания, которые нужно строить вверх.
- 20 карточек показывают различные выражения лиц. Их нужно строить на плоскости.

Каждая карточка заданий показывает два разных задания, одно обозначается черным (сверху), второе красным (снизу).

В начале игроки договариваются, какое задание они будут использовать в игре черное, или красное.



Различные игровые варианты

Символы, изображенные в клетках по краю игрового поля, обозначают четыре различных варианта игры.

Они показывают, какой вариант игры в данный момент выбрала команда. Если фишка команды стоит на поле с символом «рука с голубым кубиком», команда играет вариант игры 1 «строительство по описанию».

Строительство по описанию (символ «рука с голубым кубиком»)



Активная команда определяет, кто в этом круге будет описывать, а кто строить (строитель).

Контрольная команда получает таймер, нажимает на красную кнопку «стоп» и поворачивают ручку таймера на символ «рука с голубым кубиком». Затем нажимается зеленая кнопка «старт» и время для активной команды пошло.

Игрок, который должен описывать сооружение, берёт из стопки верхнюю карточку и даёт указания, что должен строить строитель (= «собрать»). Строитель должен делать это как можно быстрее, причем, не видя карточки, а только по указаниям. Контрольная команда наблюдает за тем, чтобы строительство велось правильно. Ошибки должны исправляться сразу же!



Если задание выполнено, а время ещё есть, команда берёт из стопки следующую карточку. Причем построенное ранее сооружение разрушается (= «разобрать»).

Строительство продолжается пока работает таймер. Если таймер останавливается в середине строительства, команда немедленно прекращает свою деятельность. Если к этому времени выполнение задания не закончено, оно не засчитывается.

После того, как таймер остановился, команда подсчитывает выполненные задания и продвигает свою фишку по клеткам по периметру игрового поля на количество выполненных заданий. Достигнутая таким образом клетка, обозначает вариант игры команды в следующем круге игры. Если в течение данного круга игры, команда не выполнила ни одного задания, фишка команды остается на этой же клетке и этот вариант игры проигрывается ещё раз. Использованные карточки откладываются в стопку использованных карточек на поле.

2. Строительство по описанию с запретными словами (символ «табу»)



Этот вариант игры проходит также как первый ранее описанный, но во время описания сооружения **нельзя** упоминать слова, которые написаны на карточке снизу.

Они являются «табу».

Например: на карточке два запретных слова - «красный» и «крыша». Поэтому нельзя произносить «красные крыши»!

Для осуществления контроля команда контролёров должна видеть эту карточку.

Если в процессе игры по ошибке используется одно из запретных слов, задание считается не выполненным.

В конце круга игры вновь подсчитываются выполненные задания, и фишка активной команды продвигается вперёд на количество клеток, равное числу этих заданий.

Строительство вслепую (символ «повязка на глазах»)



Теперь это станет несколько сложнее! Строитель активной команды в начале круга игры завязывает глаза и начинает строительство вслепую. Контрольная

команда устанавливает таймер на символ «повязка на глазах» и стартует. Всё остальное проходит так, как описано под номером 1. Слова «табу» не играют в данном случае никакой роли.

Небольшое замечание: перед началом строительства, перед тем как завязать глаза, игроку разрешается распределить перед собой строительные элементы и запомнить их местоположение.

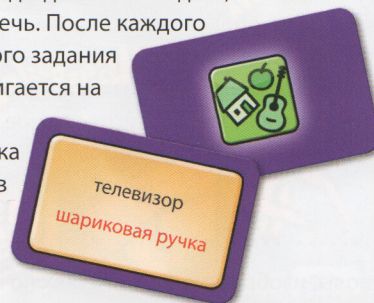
Строить и представлять задания (символы «дом, гитара, яблоко»)



Для этого варианта игры используются карточки заданий с середины игрового поля. Этот вариант играется несколько иначе:

Строитель вытаскивает карточку задание (черное или красное) и, с помощью строительных элементов, представляет это задание. Он может поддерживать это мимикой, жестами и звуками. Но слова употреблять не разрешается!

Остальные члены команды должны отгадать, о каком задании идёт речь. После каждого успешного выполненного задания фишка команды продвигается на одну клетку вперёд. Использованная карточка задание возвращается в коробку.



Конец игры

Игра заканчивается, как только команда со своей фишкой обойдёт игровое поле и выйдет за стартовую клетку. Круг считается законченным, когда обе команды одинаковое число раз побывали в роли строителей и наблюдателей. Победителем объявляется команда, которая со своей фишкой находится далеко впереди.

Вариант игры до 9 игроков

Правила, описанные выше, предусмотрены для игры двумя командами с максимальным количеством игроков 3, которые чередуются ролями. Что касается варианта с тремя игроками, то в любом случае в игре предусмотрены три фишки, таким образом в игре могут принимать участие три команды с числом членов 2 или 3 игрока. Одна команда может довольствоваться ролью зрителя! Основные правила остаются неизменными.

Вариант игры для трёх игроков

Если играют только три игрока, они образуют три команды, таким образом каждый игрок попеременно играет с каждым другим в команде: A+B, A+C, B+C. Для каждой такой команды имеется одна фишка. Основные правила остаются неизменными.

Авторами основной идеи игры «Собери-разбери», которая впервые появилась в 2004 году, являются.

Дальнейшее развитие в «Собери-разбери на вечеринке» игра получила от.



Лицензия White Castle, Wien
www.whitecastle.at

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com