

Лука Беллини

СЕЙФЫ И ЛОВУШКИ

Игра на память и внимательность



Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

Вам предстоит самое настоящее ограбление банка! Целых восемнадцать сейфов ждут своего часа! Но будьте осторожны: часть из них — фальшивые. Перед тем как идти на дело, хорошенько запомните коды и жесты деактивации. Вскрывайте сейфы, подкладывайте вместо сокровищ ловушки, деактивируйте засады и забирайте бриллианты!

СОСТАВ ИГРЫ

112 карт:

- **18 сейфов** (с номерами от 1 до 18)
- **18 сокровищ** (на лицевой стороне — три бриллианта и сундук с сокровищами, на рубашке — дверь)
- **60 ловушек** (на лицевой стороне — маленький череп и картинка, на рубашке — дверь)
- **16 штрафных карточек** (на обеих сторонах — большой череп на жёлтом фоне)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте как можно больше сокровищ! Деактивируйте ловушки и старайтесь не получать карточки с черепами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите **сейфы** в порядке нумерации (от 1 до 18) так, чтобы получился круг.
2. Положите на каждый сейф **по одной карте с сокровищем** рубашкой **вверх**. **Убедитесь, что номера сейфов остались видны.**

3. Каждый игрок берёт **по две штрафные карточки** и кладёт их в стопку в центре стола. Остаток штрафных карточек уберите в коробку. Они больше не понадобятся.

4. Перетасуйте все **ловушки** и вытащите наугад:

- 15 карточек для 3, 4 или 6 игроков,
- 13 карточек для 5 игроков,
- 17 карточек для 7 игроков.

Поместите стопку карточек с ловушками рубашкой вверх в центр стола. Из этой колоды вы будете вытягивать карты во время игры.



5. Решите, кто будет ходить первым (например, самый юный игрок). Он должен разместить **три ловушки**. Для этого игрок по очереди вытаскивает их из стопки в центре стола и показывает соперникам.

• Если на карте **предмет, человек или животное**, то игрок придумывает и прокрикивает название кодового слова (это может быть имя для персонажа или любая ассоциация с картинкой).



Для каждой ловушки должно быть выбрано уникальное слово, повторяться нельзя.

Пример: Аня вытягивает ловушку с пиратом. Она может сказать «пират» или дать ему имя, например Саблерук.

Совет: не придумывайте слишком сложных имён! Чем лучше слово подходит к картинке, тем легче оно запоминается.



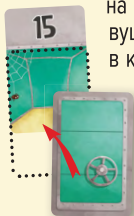
• Если на карте **синяя ладошка**, то игрок показывает жест, изображённый на картинке. Ничего говорить не нужно.

• Если на карте **число**, то игрок называет его вслух. Это тоже кодовое слово.



Важно: не путайте числа с карт ловушек с номерами сейфов. Это не одно и то же!

По очереди, назвав кодовые слова и показав тайные жесты, игрок в таком же порядке заменяет три двери на игровом поле на три ловушки (рубашками вверх). Размещая ловушки, нужно убедиться, что все соперники видят, в какой сейф кладётся каждая из них. Снятые двери с сокровищами уходят в сброс. Если игрок случайно заменил одну ловушку на другую, то он забирает снятую дверь себе. В конце игры полученные ловушки уменьшают количество победных очков.



Важно: двери сейфов с сокровищами и ловушками выглядят одинаково. Во время игры их не отличить.

Хорошенько запомните, что скрывается за каждой дверью.

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

ХОД ИГРЫ

Ход игрока

Первый раунд начинает бандит, разместивший три ловушки перед началом игры. За ним ходят остальные — по часовой стрелке. Первому игроку нужно догадаться, что за дверью сейфа №1, игроку слева от него достаётся сейф №2, следующему — №3 и так далее по кругу до сейфа №18.

В свой ход каждый игрок высказывает догадку, говоря, что внутри сейфа: сокровище или ловушка.

- Если он считает, что за дверью сокровище, то называет **номер сейфа**.
- Если думает, что там ловушка, то пытается деактивировать её, назвав **кодовое слово** или показав **тайный жест**.

Важно: когда игрок ходит слишком долго, соперники вправе досчитать до 5 и, если бандит не завершит ход, выдать ему штрафную карточку!

Проверка

Если кто-то из соперников думает, что игрок ошибся, он может поднять руку, крикнуть: «Проверка!» и дать верный, по его мнению, ответ: назвать правильный номер сейфа, кодовое слово или показать нужный жест. Затем игроки вскрывают сейф.

- Если **проверяющий ошибся**, то он берёт штрафную карточку из центра круга и кладёт её перед собой. После того как колода штрафов закончится, игрок забирает штрафную карточку у любого соперника. Если все штрафные карточки оказались у одного игрока, ему придётся уйти в тюрьму, что ничему не происходит.

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

Важно: кладите свои штрафные карточки так, чтобы их было хорошо видно, — рядом с добытыми сокровищами.

• Если проверяющий был прав, то штрафную карточку берёт допустивший промах игрок. Затем проверяющий устанавливает новую ловушку: вытягивает карту из колоды, называет кодовое слово или показывает жест, затем кладёт на место любой другой двери. Снятая дверь (сокровище или ловушка) — добыча проверяющего, он кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Подсматривать, что скрыто внутри сейфов на игровом поле, нельзя!

• Если ошиблись оба: и игрок, и проверяющий, то каждый из них берёт штрафную карточку.

В ситуации, когда несколько бандитов подняли руки и крикнули, проверяет тот, кто был первым. Если сомневаетесь, кто оказался быстрее, верный, по его мнению, ответ говорит игрок с меньшим числом сокровищ. Когда сокровищ поровну, проверяет тот, у кого в сумме меньше черепов на штрафных карточках и ловушках. Если и их у вас поровну, то, увы, проверка отменяется.

Когда проверка окончена, верните ловушку на место рубашкой вверх. Бандит, которого проверили, повторяет правильный ответ. Затем ходит игрок слева от него и так далее по кругу.



Если никто не заметил ошибки, значит, игроку повезло и раунд продолжается. Когда ход бандитов закончен, игрок должен проверить карточки и ловушки. Если игрок не проводит проверку карточек и ловушек, раунд не проводится. Если игрок не проводит проверку карточек и ловушек, раунд не проводится. Если игрок не проводит проверку карточек и ловушек, раунд не проводится.

Конец одного раунда и начало нового

Раунд заканчивает игрок, высказавший догадку о содержимом сейфа № 18. Бандит слева от него должен крикнуть «Не попался!» и разместить следующую ловушку, назвав кодовое слово или показав тайный жест. Угадывать, что в сейфе № 1 он не может. Снятую дверь игрок забирает себе.





Важно: если игрок забыл крикнуть: «Не попался!» или высказал догадку о содержимом сейфа №1, он получает штрафную карточку, но всё равно размещает новую ловушку и забирает снятую дверь.

Следующий бандит делает догадку, что внутри сейфа №1. Дальше высказывает своё предположение игрок слева от него о сейфе № 2 и так далее.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда какой-то бандит берёт последнюю карту из стопки с ловушками, он меняет её на любую дверь на поле и игра заканчивается. Придумывать кодовое слово или показывать новый жест не нужно.

После этого каждый игрок считает, сколько у него в сумме бриллиантов на добытых картах сокровищ. Затем из полученного числа нужно вычесть сумму черепов со штрафных карт и ловушек. Результат — ваши очки. Побеждает тот, у кого их больше. Если купить книгу на сайте sigmafizor.ru, то они все выигрывают.



Перевод с немецкого Станислава Белецкого
Иллюстрации Моника Суска
Леттеринг Елена Мнацаканян
Шеф-редактор Анастасия Макарова
Ответственный редактор Анна Бобкова
Вёрстка коробки Наталия Майкова
Вёрстка компонентов: Татьяна Гришина, Ирина Гревцова
Корректоры: Олег Пономарёв, Надежда Болотина,
Ирина Мартынова

Author: Luca Bellini
License: Projekt Spiel
Illustrations: Monika Suska
Graphic: Volker A. Maas

mōses. EAC
SPIELE

Originally published as: “Schusselige Schurken”
in Germany by moses. Verlag GmbH, Kempen, 2018.
Text and illustrations copyright © moses. Verlag GmbH,
Kempen, 2019. All rights reserved.

© Издание на русском языке, перевод.
ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2020

Создатели игры благодарят всех участников тестовых игр
в городах Бёдефельд, Фрайбург, Дюссельдорф и Кемпен.

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>