

Правила настольной игры «Чао-чао!» (Ciao ciao..!)

Автор игры: Alex Randolph

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

В других играх вы всегда можете выбрать – блефовать или нет. Но только не здесь! В этой игре побеждает самый хладнокровный!

Компоненты

28 деревянных фигурок героев (4 цвета)

1 шейкер

1 специальный кубик

Игровое поле

Правила игры



Цель игры

Цель игры – первым перевести троих своих героев через мост. Если это никому не удаётся, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Подготовка к игре

Перед началом самой первой игры аккуратно выньте две вырезанные части из картонного поля (мост и растения). Растения согните так, чтобы они поддерживали мост, и установите на специальные крепления в коробке. Вот игровое поле и готово!

Каждый из участников выбирает цвет, берет себе 7 героев и одного из них ставит на первую доску моста (она обозначена стрелочкой). С этого момента – и как можно дольше! – на мосту должно быть по одному герою каждого цвета!



Если герой падает с моста («Чао-чао!»), то его следует немедленно заменить другим героем того же цвета. Однако придётся начинать всё сначала – с самой первой доски моста.

Итак, бросьте кубик в шейкер – и вперёд!

Процесс игры

Тот, у кого в ближайшее время будет День рождения, начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Игрок закрывает ладонью отверстие в шейкере и трясёт его. Затем он заглядывает внутрь – так, чтобы никто, кроме него, не видел кубика! – и произносит вслух любое число от 1 до 4. Он двигает фигурку своего героя по мосту на соответствующее количество шагов вперёд.

Крестики

Крестики на двух сторонах кубика обозначают падение с моста. Но задача игрока – всеми силами стараться этому помешать, поэтому, даже если ему выпал крестик, он должен назвать число от 1 до 4 и подвинуть фигурку своего героя.

Поверить или нет?

Теперь другие игроки (один за другим по часовой стрелке) могут либо поверить сказанному, либо нет. Если кто-то из участников усомнился в правдивости сказанного, то остальные в этом раунде уже не могут усомниться.

- Если все верят словам активного игрока, то его ход заканчивается. Он встряхивает шейкер (зачем кому-либо знать, блефовал он или нет!) и отдаёт его следующему участнику.
- Если кто-то усомнился в сказанном, он может заглянуть в шейкер и подтвердить или опровергнуть свои догадки.

Чао-чао!

- Если усомнившийся ошибся (сказанное оказалось правдой), то активный игрок может столкнуть с моста его героя: чао-чао!
- Если участник, усомнившийся в словах активного игрока, оказался прав, то герой блефовавшего падает в болото: чао-чао! А герой участника, раскрывшего обман, может сделать столько шагов, сколько заявил блефовавший!
- Все упавшие с моста герои выходят из игры.
- Не забывайте ставить на первую доску моста новых героев вместо упавших!



Лестница почёта

Герой, которому удалось пересечь мост, занимает своё место на лестнице почёта. Если до лестницы остался один шаг, а у героя есть возможность идти дальше, то «лишние» шаги не засчитываются.

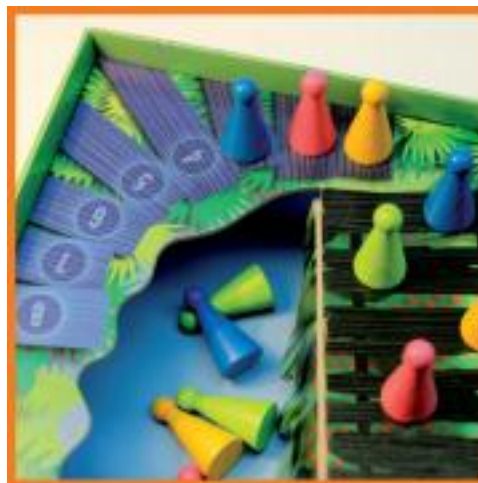
Фигурка первого героя, пересёкшего мост, ставится на ступеньку 1., второго – на ступеньку 2. и т.д..

Ступеньки, на которых стоят фигурки, в конце игры могут решить всё!

Конец игры

Игра завершается в двух случаях:

- Игрок побеждает, если ему удалось перевести через мост три фигурки героев.
- Если никому не удалось перевести через мост троих, то побеждает набравший больше всего призовых очков.



И здесь начинается самое интересное! Дело в том, что очки начисляются участникам по весьма необычной схеме:

- Игрок, чья фигурка стоит на первой ступеньке, получает всего 1 призовое очко.
- Тот, чей герой остановился на второй ступеньке, получает 2 призовых очка и т.д..

А это значит:

Если вам не удаётся перевести через мост трёх героев, постарайтесь пересечь мост как можно позже!

На заметку:

Если у участника не осталось больше героев, делать ходы у него уже не получится, но он всё ещё может сомневаться в словах активного игрока, пока у него есть фигурки на лестнице почёта. Ведь с лестницы почёта можно упасть так же легко, как и с моста!

А это значит:

Если в этой ситуации вы сомневаетесь в сказанном, то вы рискуете местом на лестнице почёта, а следовательно – и своими призовыми очками!

Повеселитесь от всей души, сохраняя хладнокровие!