

АП ТЕРН

От 2 до 4 игроков от 6 лет

Состав набора

106 фишек: 80 фишек с числами, 26 фишек действия (с рисунком).

Фишки действий делятся на следующие категории:

6 фишек "Вверх" с синей стрелкой, указывающей вверх (рис.D),

6 фишек "Вниз" с зеленой стрелкой, указывающие вниз (рис.E),

6 фишек "Вверх-Вниз" с двумя стрелками- синей и зеленой (рис.F),

3 фишки "Пропускает 1 игрок" с желтым перечеркнутым знаком (рис.G),

3 фишки "Пропускают 2 игрока" с желтым перечеркнутым двойным знаком (рис.H),

2 фишки "Джокер" с красным знаком (рис.I),

4 подставки для фишек,

мешок для фишек,

знак UPTURN, указывающий направление игры,

инструкция

Цель игры

Избавиться от всех фишек, выкладывая их на игровом поле по возрастанию или убыванию изображенных на них цифр.

Подготовка к игре

Все фишки необходимо перемешать и положить в мешок.

Каждый игрок берет 7 фишек и устанавливает их на игровую подставку.

Возьмите из мешка еще одну фишку, и положите ее лицевой стороной вверх на середине стола - она будет являться стартовой фишкой.

Обратите внимание, что стартовой фишкой может быть только фишка с числом, а не фишка действия.

Начало игры

Необходимо определить, кто начнет игру. Первый участник выкладывает свою фишку с числом справа от стартовой.

- Если число выложенной фишки больше числа стартовой, игра продолжается по возрастанию;

- Если число выложенной фишки меньше числа стартовой, игра продолжается по убыванию;
Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Продолжение игры

Ход можно сделать следующим образом:

- Выложить фишку в направлении, в котором идет игра в течение определенного хода (по возрастанию/по убыванию)
- Выложить фишку действия
- Взять из мешка новую фишку

Можно также начать новую цепочку фишек с фишки со стрелкой (см. пример).

Игра в этом случае продолжается по возрастанию или убыванию.

Выкладывая фишку со стрелкой (рис. D, E и F), игрок может выбирать направление игры: по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Следовательно, этот игрок определяет, продолжает ли игру участник, который находится слева от него или справа. Он поворачивает знак UP-TURN, чтобы указать выбранное направление игры.

Это направление остается до тех пор, пока не будет выложена новая фишка со стрелкой.

Обдуманые комбинации фишек со стрелками препятствуют слишком быстрой победе кого-либо из игроков.

Пример 1 (стр.4 инструкции):

Стартовая фишка – число 20. Первый игрок выкладывает фишку с числом 40. Направление игры – по возрастанию. Следующий игрок может выложить фишку с числом от 41 до 99, фишку действия или взять новую фишку из мешка.

Пример 2 (стр.4 инструкции):

На столе лежат следующие фишки: 9, 23, 32. Игрок выкладывает фишку со стрелкой, меняющую направление игры. Следующий игрок может выложить фишку с числом от 31 до 1, фишку действия или взять новую фишку из мешка.

Если игрок не может или не хочет делать ход

Необходимо взять новую фишку из мешка. Теперь эту фишку можно выложить на стол, либо использовать одну из уже имеющихся на подставке фишек. Можно также пропустить ход, не выкладывая фишек.

Последняя фишка

Если на игровой подставке одного из участников остается последняя фишка, он должен объявить об этом остальных игроков.

Если игрок забывает сказать о последней фишке, он берет 3 дополнительные фишки из мешка в качестве штрафа.

Последняя фишка должна быть фишкой с числом.

Победитель

Победителем становится игрок, который первым выложит все свои фишки.

Расшифровка фишек

A: Обычные фишки с числами

B: Штрафные фишки с числами черного цвета и символом руки

Если игрок выкладывает эту фишку, он может взять 1 фишку из мешка, и отдать любому игроку.

C: Фишка с двойными числами (близнецы) с красными числами 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99 (Пример 3 (стр.4 инструкции))

Если игрок выкладывает фишку-близнец (11, 22, 33, 44 итд), он может дополнительно выложить все имеющиеся числовые фишки из своей подставки между фишкой-близнецом и фишкой, которая была выложена последней перед фишкой-близнецом (Пример 3).

Так как игрок выложил сразу 4 фишки, он может взять 4 фишки из мешка, и отдать их одному или более игрокам.

Внимание: можно выложить только одну фишку-близнец в течение одного хода.

D: Фишка со стрелкой вверх

Можно начать новый ряд фишек с фишки со стрелкой вверх. Игра идет по возрастанию. Этот игрок определяет, продолжает ли игру участник, который находится слева от него или справа. Он поворачивает знак UPTURN, чтобы указать выбранное направление игры.

E: Фишка со стрелкой вниз (см. рис.)

Можно начать новый ряд фишек с фишки со стрелкой вниз. Игра идет по убыванию. Этот игрок определяет, продолжает ли игру участник, который находится слева от него или справа. Он поворачивает знак UPTURN, чтобы указать выбранное направление игры.

F: Фишка с двойной стрелкой (вниз и вверх)

Можно начать новый ряд фишек с фишки с двойной стрелкой, и выбрать, идет ли игра по возрастанию или убыванию. Этот игрок определяет, продолжает ли игру участник, который находится слева от него или справа. Он поворачивает знак UPTURN, чтобы указать выбранное направление игры.

G: Пропускает 1 игрок

Следующий игрок пропускает свой ход, и не участвует в текущем раунде.

H: Пропускают 2 игрока

2 следующих игрока пропускают свой ход, и не участвуют в текущем раунде.

I: Джокер

Можно начать новый ряд фишек с фишки с Джокером, и выбрать, идет ли игра по возрастанию или убыванию. Джокер также позволяет выложить дополнительную фишку. Игрок, выкладывающий Джокера, определяет, продолжает ли игру участник, который находится слева от него или справа. Он поворачивает знак UPTURN, чтобы указать выбранное направление игры.

Совет

Если мешок пуст, но игра еще не закончена, можно брать уже выложенные фишки, класть обратно в мешок, и продолжать игру. Не стоит слишком быстро менять направление игры или начинать новые ряды. Лучше подумать, как выложить все свои фишки.