

Автор: Вольфганг Варш



GANZ SCHÖN CLEVER



8+



1-4



30 мин

ХИТРЫЙ ХОД
Перевод: Armdice

КОМПОНЕНТЫ



Игровые листы



6 кубиков разных цветов



Карандаши

Игровые листы: tesera.ru/game/ganz-schn-clever/

ПРИМЕЧАНИЕ: Если правило касается только одной из частей игр - оно выделено соответствующим цветом.

О ЧЁМ ИГРА

Игроки пытаются набрать как можно больше очков, бросая кубики и вписывая значения соответствующих цветов в свои игровые листы. Подходить к выбору текущего кубика нужно с умом, чтобы оставить себе достаточно вариантов для следующих бросков. Также нужно не забывать следить за тем, что происходит у других игроков. Тот, кто наберет больше всего очков по итогам финального раунда, считается победителем.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

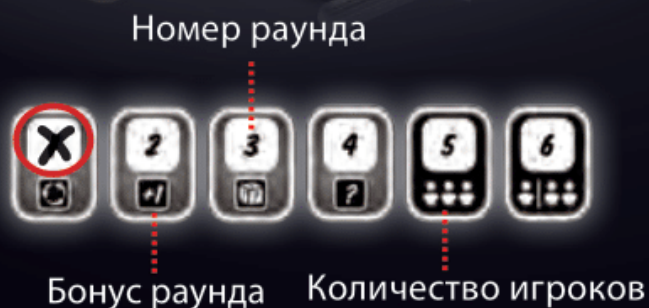
Каждый игрок берёт игровой лист и карандаш. Самый невезучий начинает игру и бросает кубики.



ХОД ИГРЫ

При игре вчетвером игра длится 4 раунда, 5 раундов при игре втроем и 6 раундов при игре вдвоем или одному. В начале каждого раунда игроки зачеркивают соответствующий номер на трекаре.

В раундах с первого по четвертый все игроки получают дополнительный бонус. (см. "Бонусы")



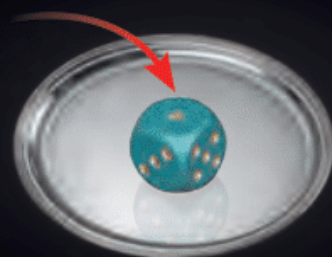
Активный игрок

Игрок, чья очередь хода, считается **активным игроком**. Его ход делится на 3 фазы. В первой фазе он бросает все 6 кубиков. Выбирает один и размещает его на **верхней** клетке своего **поля для кубиков**. Затем игрок зачеркивает или записывает значение кубика в соответствующей ему цветовой зоне. (см. "Цветовые зоны")



Белый кубик - это цветовой джокер и может быть использован вместо любого другого.

Затем игрок обязан положить все кубики со значение меньше выбранного на блюдце.



Кубики с тем же значением, что и у выбранного остаются в игре. На блюдце уходят только те, у которых значение ниже.

Активный игрок больше не может использовать кубики находящиеся на блюдце (исключение: см. "Бонусы действий")

Во второй фазе игрок бросает оставшиеся в игре кубики. Выбирает один, размещает его на **второй** клетке поля для кубиков и использует его значение в соответствующем цветовой зоне. Кубики с меньшим значением отправляются на блюдце.

В третьей фазе игрок бросает оставшиеся кубики и повторяет все действия в последний раз. После того, как третий кубик выбран, все оставшиеся, не зависимо от их значения, отправляются на блюдо.

Внимание: если активный игрок слишком рано выбирал кубики с высоким значением, может случиться, что у него не останется кубиков для очередной фазы, так как он должен положить все кубики на блюдо. В этом случае ход игрока заканчивается. Лучше стараться избегать этой ситуации.

Во время своего хода активный игрок может использовать бонусы действий (см. "Бонусы действий")

Особый случай

Если активный игрок не может или не хочет использовать ни один кубик после своего броска, то ход заканчивается.

Пример

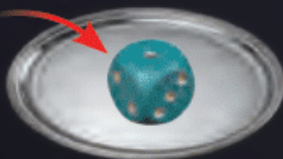
1. Активный игрок Лена бросает 6 кубиков в начале хода.



2. Она выбирает розовый кубик, кладёт его на позицию [I] и записывает значение в розовой зоне своего листа



3. Лена кладёт все кубики со значением меньше 3 на блюдо.



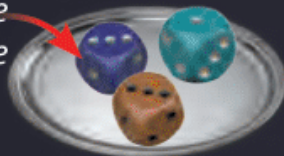
4. Лена бросает оставшиеся 4 кубика



5. Она выбирает белый кубик (джокер) со значением 4, кладёт его на позицию [II] и решает снова записать значение в розовой зоне.



6. Она кладёт все кубики со значением ниже 4 на блюдо.



7. Для 3 броска у Люси остался только желтый кубик. Она выбрасывает 3, кладёт кубик на позицию [III] и вычеркивает значение в желтой зоне.



Пассивные игроки

В конце хода активного игрока кубики, оказавшиеся на блюдце могут быть использованы пассивными игроками.

Каждый **пассивный игрок** может выбрать любой кубик с блюдца и записать его значение в соответствующую цветовую зону. Все пассивные игроки выбирают кубик одновременно и могут выбрать один и тот же.



Когда все пассивные игрок выбрали кубик, записали его значение и использовали свои бонусы (при необходимости) ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку. Теперь он становится **активным игроком** и бросает все 6 кубиков.

После того как каждый побывал активным игроком начинается следующий раунд.

Особый случай

Если пассивный игрок не может использовать ни один из кубиков на блюдце, он может выбрать любой из кубиков с поля активного игрока. Но, только в том случае, если использование кубиков с блюдца для него **не возможно**.

ЦВЕТОВЫЕ ЗОНЫ

Значение выбранного кубика записывается или зачеркивается в соответствующей цветовой зоне.

Цветовые зоны в игре бывают двух типов. В одних цифры уже проставлены в клетках, в других - клетки пустые. В первом случае, игрок выбравший кубик соответствующего цвета, зачеркивает клетку с указанным значением. Во втором случае - значение выбранного кубика вписывается в свободную клетку.

Для каждого выбранного кубика можно зачеркнуть или вписать только одно значение, если иное не оговорено в правилах выбранной цветовой зоны.

Не нужно зачеркивать одну и ту же клетку несколько раз. Если значение было вписано игроком в пустую клетку, то изменить его и вписать новое в ту же клетку нельзя.

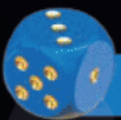
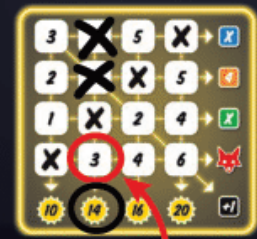


Желтая зона

При выборе жёлтого кубика следует зачеркнуть его значение в Желтой зоне. Порядок не имеет значения.

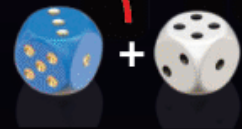
Очки в конце игры приносят завершенные столбцы.

Полностью зачёркнутые ряды и диагональ дают бонусы.



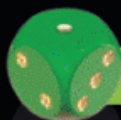
Синяя зона

Чтобы понять какую клетку можно зачеркнуть в синей зоне нужно сложить значения синего и белого кубиков, не зависимо от того, где находится второй кубик. Это правило действует в обе стороны. Игрок может зачёркивать значения в синей зоне в любом порядке.



Бонусы получаются за полностью завершенный ряд или столбец, по стрелкам.

Очки начисляются за итоговое количество зачёркнутых клеток в зоне.



Зеленая зона

В зеленой зоне значения зачеркиваются начиная с крайней левой и далее по порядку, без пропусков. Зачеркнуть клетку можно только в том случае, если значение кубика больше или равно указанному в клетке.

Игрок зачеркнувший клетку с бонусом получает его незамедлительно.



Количество очков за зеленую область соответствует значению над крайней правой зачеркнутой клеткой.



Оранжевая зона



В оранжевой области значения кубика записываются. Начинать нужно с крайней левой клетки и двигаться дальше, не оставляя пропусков. В некоторых клетках написан множитель. Вписывая значение в такую клетку следует сразу умножить значение на кубике на указанный множитель.

Бонусы получаются сразу, как только соответствующая клетка заполняется.

Для подсчета очков нужно сложить все значения в клетках.



Фиолетовая зона



В фиолетовой области значения кубика записываются. Начинать нужно с крайней левой клетки и двигаться дальше, не оставляя пропусков. Каждая следующая записываемая цифра должна быть больше предыдущей. После 6 можно записывать любое значение

Бонусы получаются сразу, как только соответствующая клетка заполняется.

Для подсчета очков нужно сложить все значения в клетках.



Желтая зона

В желтой зоне игроки обводят выпавшее значение. Если значение уже обведено, его можно зачеркнуть. →

Внимание: Бонусы активируются если обведены все значения в соответствующей строке или столбце! Для получения бонусов зачеркивать клетки не обязательно.



Победные очки начисляются в зависимости от количества зачеркнутых клеток в желтой зоне. Только обведенные клетки не учитываются.



Синяя зона

Чтобы понять какую клетку можно зачеркнуть в синей зоне нужно сложить значения синего и белого кубиков + не зависимо от того, где находится второй кубик. Это правило действует в обе стороны. Начинать нужно с крайней левой клетки и двигаться дальше, не оставляя пропусков. Каждая следующая записываемая цифра должна быть меньше или равна предыдущей.

Бонусы получают сразу, как только заполняется соответствующая клетка.



Количество очков за зеленую область соответствует значению над крайней правой заполненной клеткой.



Серая зона

При выборе серого кубика игрок может вычеркнуть его значение в любом ряду, вне зависимости от цвета ряда.



Внимание: В дополнение к значению серого кубика, игрок может вычеркнуть в этой зоне значение всех кубиков, которые отправятся на блюдо, в случае выбора серого кубика. Значение кубиков, которые уже находились на блюде ранее не учитываются.



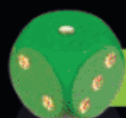
Если игрок выбирает белый кубик, чтобы вычеркнуть значение в серой зоне и, в следствии этого, серый кубик отправляется на блюдо, за него можно зачеркнуть значение любого цвета в серой зоне. Это правило действует и наоборот, когда на блюде отправляется белый кубик.

Пример: Серёжа выбрал серую 3. Он зачеркивает зеленую 3 в серой зоне. Затем он кладёт синюю 1 и белую 2 на блюдо. После этого он зачеркивает синюю 1 и зеленую 2 в серой зоне игрового листа

Если игрок не может зачеркнуть значение серого кубика, так как не зачеркнутых клеток в серой зоне с этим значением не осталось, то он не может выбрать серый кубик, а соответственно и отправить на блюдо другие кубики, чье значение он хотел бы вычеркнуть.

Если серый кубик был выбран пассивным игроком, либо в качестве бонуса "Дополнительный кубик", то никаких дополнительных значений в зоне не зачеркивается, так как в этом случае никакие кубики не отправляются на на блюдец.

Игроки получают очки в зависимости от количества вычеркнутых значений в каждом ряду. Числа в звездочках внизу зоны указывают на количество победных очков за каждый ряд. Количество очков для каждого ряда считается отдельно, а затем суммируется.



Зеленая зона

В зеленой области значения записываются. Для этого нужно умножить значение, выпавшее на кубике на множитель, указанный в клетке. Ряд заполняется слева на право, без пропусков, начиная с крайней левой клетки.

Как только две смежных клетки заполнены, следует вычесть из левого значения правое и вписать получившийся результат в зеленую звездочку над ними. Значение может быть отрицательным, этого лучше избегать.

Внимание: Если вторая клетка из двух смежных не заполнена, то за эти клетки игрок получает 0 очков. Тем не менее бонус нужно применить сразу же, как только клетка с бонусом заполняется.



Для подсчета победных очков следует сложить все значения, получившиеся в зеленых звездочках.



Розовая зона

В розовой зоне значения кубика записываются. Начинать нужно с крайней левой клетки и двигаться дальше, не оставляя пропусков. Ограничений на вписываемые значения нет. Тем не менее, соответствующий бонус игрок получает только в том случае, если записываемое значение больше или равно того, что указано в клетке.

Для подсчета очков нужно сложить все значения в клетках.



Желтая зона



Зачеркнуть

Если выбран желтый кубик – зачеркивается значение в одном из трех рядов.

Активный игрок может зачеркнуть значение (белое или серое) в верхнем ряду после первого броска, во втором ряду после второго броска и в нижнем ряду после третьего броска. Для ясности поля для кубиков и ряды в желтой зоне пронумерованы римскими цифрами от I до III.

Пассивный игрок может зачеркивать только серые значения в любом ряду. Значение кубика всё ещё должно соответствовать этому числу.

Пример: Вы выбрали желтый кубик со значением 2 после первого броска и зачеркнули 2 в первом ряду.



Пример: Вы выбрали желтый кубик со значением 2 с блюда и зачеркнули серую 2.



Бонусы

Бонусы в желтой зоне всегда находятся между двумя клетками. Как только зачеркнуты значения строго над и под бонусом – игрок сразу получает его.

Очки

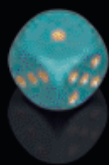
В конце игры подсчитывается сколько клеток зачеркнуто в каждом ряду. За каждый ряд игроки получают столько очков, сколько указано в соответствующей таблице в желтой зоне.



Пример: Вы зачеркнули 3 ячейки в верхнем ряду. Получите 12 очков. В среднем и нижнем ряду зачеркнуто по 2 ячейки. 6 очков за каждый соответственно. Суммарно вы получаете 24 очка (12+6+6).



Бирюзовая зона



Зачеркнуть

При выборе бирюзового кубика нужно зачеркнуть одну из 5 клеток с выпавшим значением в этой зоне.

Активный игрок может зачеркнуть столько же клеток со значением на бирюзовом кубике, сколько кубиков с таким значением на его поле.

Пассивный игрок может зачеркнуть столько же клеток со значением на бирюзовом кубике, сколько кубиков с таким значением на блюдце.

В этой области игроки могут зачеркнуть одновременно до 3х значений (пассивные игроки в особых случаях и больше).

Бонусы

Как только зачеркнуты все клетки бирюзового цвета в ряду или столбце – игрок сразу же получает соответствующий бонус.

Очки

В конце игры игроки подсчитывают сколько клеток было зачеркнуто в каждом ряду. За каждый ряд игроки получают столько очков, сколько указано в соответствующей таблице в бирюзовой зоне.

Пример: В первом поле вы положили желтую 3, после следующего броска вы выбрали бирюзовую 3. Значит вы можете вычеркнуть 2 ячейки со значением 3.



Пример: На блюдце бирюзовая, розовая и голубая 4. Если пассивный игрок выбирает бирюзовый кубик, то может зачеркнуть 3 ячейки со значением 4.



Пример: Вы зачеркнули 5 ячеек в верхнем ряду. За это получите 15 очков. То же самое для каждого оставшегося ряда.



Синяя зона



Записать

В синей зоне значения не зачеркиваются (как в желтой или бирюзовой зонах), а записываются. Следует начинать с клетки с цифрой 7 посередине ряда и двигаться без пропусков в обоих направлениях. **При выборе синего кубика обязательно нужно прибавлять значение белого кубика.** Также и наоборот, чтобы применить белый кубик в синей зоне нужно прибавить значение синего кубика. В обоих случаях не имеет значения где находится второй кубик.



Затем следует записать полученное после сложения значение в следующую свободную ячейку слева или справа от центра. Слева могут быть вписаны значения, которые ровно на 1 меньше предыдущего. Справа – значения ровно на 1 больше предыдущего. Цифра 7 посередине олицетворяет стартовое значение. Также можно вписать значение 7 после любого другого значения и тем самым обновить последовательность ряда.

Бонусы

Как только игрок вписывает значение в ячейку с бонусом – он получает этот бонус.



Очки

В конце игры игрок получают очки за самую отдаленную от центра ячейку с заполненным значением отдельно справа и слева, а также дополнительно 4 бонусных очка за каждое значение от 4 и ниже и от 10 и выше.



Пример: Самая дальняя от центра заполненная слева ячейка приносит вам 9 очков, самая дальняя справа – 13. Дополнительно вы получаете по 4 очка за значения 10 и 11. Суммарно вы получаете 30 очков (13+9+4+4).

Коричневая зона



Зачеркнуть

При выборе коричневого кубика следует зачеркнуть ячейку с номером выпавшего значения. Зачеркивать можно только значения которые находятся справа от последнего зачеркнутого. Начинать лучше с самой дальней левой ячейки, так как дальше двигаться нужно вправо. Не обязательно зачеркивать ячейки подряд, можно делать пропуски. Тем не менее не разрешается зачеркивать уже пропущенные ячейки позже.

Бонусы

Бонусы в коричневой зоне всегда между двумя ячейками. Игрок получает бонус сразу же, как только зачеркнет смежные поля (справа и слева). Если смежная ячейка была пропущена, то получить такой бонус становится невозможно.



Очки

В конце игры игроки получают очки в зависимости от количества зачеркнутых ячеек в ряду. Для получения максимального количества очков в ряду не должно быть ни одного пропуска.

Розовая зона



Записать

В розовой зоне значения вписываются в ячейки. Началом является крайняя левая ячейка, затем значения вписываются в каждую последующую. Пропускать ячейки не разрешается. Если выбран розовый кубик игрок решает хочет ли он получить бонус ячейки или бонусные очки.

Бонусы

Если игрок выбирает бонус, следует разделить значение кубика пополам (округлив в большую сторону) и вписать его в значение. В этом случае игрок получает соответствующий бонус.

Если игрок предпочитает бонусные очки, то значение на кубике умножается на значение в звездочке над ячейкой и затем записывается. **В этом случае игрок НЕ получает специальный бонус, его лучше сразу зачеркнуть.**



В первом поле нет выбора. Значение кубика нужно поделить пополам и записать.

Очки

В конце игры нужно сложить все значения в ячейках. Их сумма и будет финальными очками в розовой зоне.

Белый кубик



Белый кубик – джокер. Его можно применять в любой из цветовых зон зонах. Также его можно применить совместно с **синим кубиком** (см. Синяя зона).

БОНУСЫ

На игровых листах находятся различные бонусы. Как активировать бонусы в различных цветовых зонах описано в правилах для каждой из этих зон.

Существует 3 типа бонусов:

Значения



Действия



Лисы



Бонусы значений



Как только бонус активируется его следует применить немедленно. Большинство этих типов бонуса имеет специфический цвет. Если данный бонус применяется, игрок выбирает значение от 1 до 6 либо использует указанное на бонусе значение, а затем зачеркивает или вписывает соответствующее значение в клетку. Бонус используется так, словно на кубике соответствующего цвета выпало именно загаданное число. Обычные правила цветовых зон сохраняются.

Черный бонус



позволяет выбрать не только значение но и желаемый цвет кубика.

Все игроки получают данный бонус в начале четвертого раунда.



Действия

Действия получаются так же, как и бонусы значений, но их не нужно применять немедленно. При получении бонуса действия следует обвести ячейку в ряду соответствующего действия. Это будет означать, что бонус активен. Обводить ячейки действует следует слева направо не пропуская ячейки.



В конце каждого ряда действий есть дополнительный бонус, который получается, когда обведены все ячейки этого ряда. Каждое обведенное действие может быть применено в дальнейшем. Для этого нужно зачеркнуть обведенную ячейку.



Можно использовать любое количество действий (даже одинаковых) подряд в свой ход.

Существуют следующие действия:

1. Переброс



Может быть использовано только активным игроком. После использования нужно перебросить все только что брошенные кубики. Нельзя перебрасывать кубики с поля или блюда.

2. Любое число



Может быть использовано как активным так и пассивным игроком. Меняет значение кубика только для того игрока, который использовал действие. Если на ячейке действия изображена цифра, то меняет значение именно на эту цифру, если ? – то на любое число, по желанию игрока. Не обязательно использовать ячейки строго слева направо, можно использовать любое доступное.



Важно: Ирок не меняет значение кубика физически. Не нужно его переворачивать. Для всех остальных игроков выпавшее значение остаётся неизменным.

3. Возврат



Может быть использован только активным игроком. Этим действием можно вернуть любой кубик с блюда в игру перед очередным броском. Возвращать кубик после броска нельзя (даже для использования переброса), только перед следующим броском.

4. Дополнительный кубик



Действие можно использовать в конце своего хода, чтобы использовать ещё один кубик. Активный игрок может использовать действие после своего последнего броска (обычно третьего), пассивный игрок, после того как использовал кубик на блюде. При использовании действия можно выбрать любой из 6 кубиков. Можно даже использовать кубик, который уже был выбран во время обычного хода или к которому нет доступа при обычных условиях. Тем не менее каждый кубик в рамках действия можно использовать единожды. Это бонусное действие можно использовать совместно с Любым числом.

Внимание: Следует обращать внимание на позицию выбираемого кубика. Желтый кубик может быть использован для второго ряда желтого полня, только если он лежит на позиции [II] активного игрока. Если он лежит на блюде, то его можно использовать только на серых полях соответственно.

Лисы



Лисы не дают преимуществ на время игры. Они позволяют получить дополнительные победные очки. Каждый лис добавляет столько победных очков, сколько в зоне с наименьшим количеством очков.

Пример: Вы активировали 3 лисов. 14 победных очков – наименьшее значение среди всех зон. Получите $3 \times 14 = 42$ очка за лисов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как последний активный игрок закончил свой ход и все пассивные игроки выбрали кубик с блюда.

Все игроки теперь имеют возможность использовать все оставшиеся бонусы, кроме **переброса**.

Затем все игроки подсчитывают свои победные очки в каждой цветовой зоне и записывают их на листок. Наименьшее значение умножается на количество активированных лисов игрока и записывается в соответствующую графу. Все очки суммируются и определяется победитель, набравший наибольшее значение.

	34		
	44		
	30		
	14		
	24		
	42		
Σ			

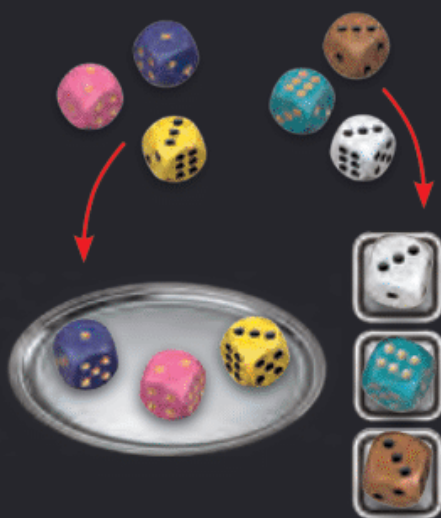
ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Если не нашлось подходящей компании, в «Хитрый ход» можно играть и одному. Цель игры остаётся той же. Набрать как можно больше очков. Большинство правил остаётся неизменными. Игра длится 6 раундов. Вы начинаете как активный игрок, затем становитесь пассивным и так далее. Таким образом нужно побывать активным и пассивным игроком по 6 раз. Как пассивный игрок вы бросаете 6 кубиков и кладёте 3 кубика с наименьшим значением на блюдце. Если есть равенство – на блюдце отправляется ближайший к нему кубик. Затем три оставшихся кубика кладутся на клетки [I], [II], [III] поля для кубиков. Ближайший к листу игрока на [I] и так далее.

Внимание: Пассивный игрок не может применять действие переброса.

Пример: Вы бросили кубики как пассивный игрок и поместили 3 кубика на блюдце.

На блюдце отправляются Синяя 1, розовая 2 и Желтая 3, потому что она ближе к блюдцу, чем белая и коричневая 3.



Насколько ты "хитрый"?

уровень	очки
★★★★★ Clever Hoch Drei!	> 450
★★★★☆ Вообще красавчик!	420-449
★★★★☆ Менделеев	390-419
★★★★☆ Астрофизик	360-389
★★★☆☆ Doppelt so Clever!	330-359
★★★☆☆ Самородок	300-329
★★☆☆☆ Ganz Schon Clever!	270-299
★☆☆☆☆ Не плохо	240-269
★☆☆☆☆ Ты можешь лучше!	210-239
★☆☆☆☆ Не повезло	180-209
☆☆☆☆☆ Не будем об этом	< 179

Online версии трех частей "Хитрого хода"



Schmidt Spiele GmbH

