

Шипучка

ПРАВИЛА ИГРЫ



Видеоправила игры на dojoy.ru

ОБ ИГРЕ

Игроки по очереди размещают фишки на крышке бутылки. Нужно первым избавиться от всех фишек на руках.

ПОДГОТОВКА

- Переверните фишки картинкой вниз, перемешайте и разместите их на расстоянии от бутылки. Так при обрушении фишек вам не придётся гадать, какие из них упали только что. Эти «ничейные» фишки будем называть «пузырьками».
- Каждый игрок берёт на руки фишки:

Игроков	2	3	4	5	6
Фишек	18	13	10	8	7

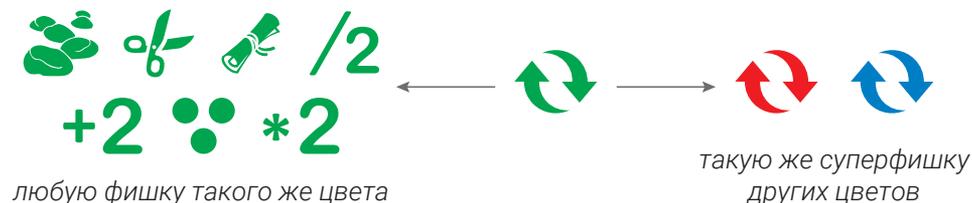
- Первым ходит игрок, который последним пил газировку.

КАК СДЕЛАТЬ ХОД

- Первый ход можно сделать любой фишкой.
- Размещать фишки можно в любом месте на крышке бутылки. Где была размещена фишка на предыдущем ходу, не имеет значения.
- В свой ход игрок может положить:



- После суперфишки можно положить:



- За ход можно избавиться только от одной фишки. Положить за раз две фишки можно только в том случае, если фишки одинаковые. При этом игрок должен разместить одну фишку правой рукой, а другую — левой.
- Если игрок не может сделать ход, то он берёт в «пузырьках» по одной фишке до тех пор, пока не находит подходящую фишку, после чего ходит ею. Если в «пузырьках» не осталось фишек, игрок просто пропускает ход.
- Если игрок кладёт такую же фишку, какая была размещена на предыдущем ходу, то следующий игрок пропускает ход.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА...

- «Камень» побеждает «Ножницы» (камень затупляет ножницы).
- «Ножницы» побеждают «Бумагу» (ножницы режут бумагу).
- «Бумага» побеждает «Камень» (бумага оборачивает камень).

СУПЕРФИШКИ

ВОЗЬМИ ДВЕ

+2

Следующий игрок берёт из «пузырьков» две фишки и пропускает ход.

НАОБОРОТ



Игроки начинают ходить в обратном порядке.

ВОЗЬМИ СТОЛЬКО ЖЕ

*2

Следующий игрок берёт из «пузырьков» столько фишек, сколько у него на руках, после чего пропускает ход.

ЗАКАЖИ ЦВЕТ



Положив эту фишку, игрок называет цвет. Следующие 3 фишки на бутылке должны быть этого цвета.

ЗАБЕРИ ПОЛОВИНУ

/2

Следующий игрок забирает половину фишек игрока, положившего эту фишку, после чего пропускает ход. Если фишек нечётное количество, то игрок забирает меньшую половину. Если у игрока остаётся на руках только одна фишка, то следующий игрок просто пропускает ход.

ОБМЕН



Каждый игрок забирает фишки следующего за ним игрока. Эту фишку можно положить в свой ход независимо от того, какая фишка была размещена на предыдущем ходу. Игрок, перед которым положили «Обмен», может сделать ход любой фишкой. Эту суперфишку можно использовать только один раз за розыгрыш, и если она падает с бутылки, то убирается из игры.

УПС! ФИШКИ УПАЛИ...

При обрушении фишек игрок, по вине которого это произошло, забирает все упавшие фишки. При этом:

- Если падает только размещаемая игроком фишка, то игрок имеет право на повторную попытку.
- Если при обрушении размещаемая фишка остаётся на бутылке, то ход считается засчитанным. Игрок просто забирает все упавшие фишки.

КТО ПОБЕДИЛ?

- Побеждает первый игрок, избавившийся от всех фишек на руках. Осуществляется подсчёт очков и разыгрывается следующий раунд. В турнире побеждает игрок, набравший наименьшее количество очков.
- Обычные фишки приносят по 1 очку, суперфишки – 5 очков, фишка «Обмен» – 10 очков.
- Если никто из игроков не может сделать ход, то партия завершается и проводится подсчёт очков.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОТШЕЛЬНИКОВ

При отсутствии соперников поставьте себе цель самостоятельно выложить все фишки на крышке бутылки. Задание можно усложнить, если постараться выложить какой-нибудь узор или определить особые условия. Например, размещать на каждом ряду не менее (или не более) определённого количества фишек.

ПРАВИЛА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

Для юных игроков правила можно упростить:

- Все фишки на старте игры делятся между игроками поровну.
- Игроки в свой ход могут класть любые фишки, совпадающие по цвету или картинке.

