

ПРАВИЛА ИГРЫ

Введение

Несколько банд воришек проникли в банк, чтобы стянуть как можно больше ценностей. При этом каждая банда старается не пустить другую к самым дорогим ячейкам банка. Но не думайте, что охранники спят! Они патрулируют комнаты банка и готовы задержать любого нарушителя.

Компоненты

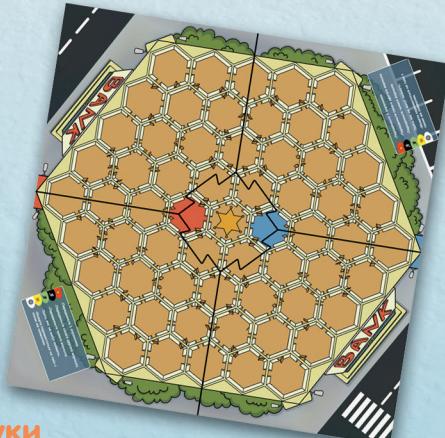


Тайлы банка – 60 штук



SECURITY

Фишксы охраны – 2 штуки

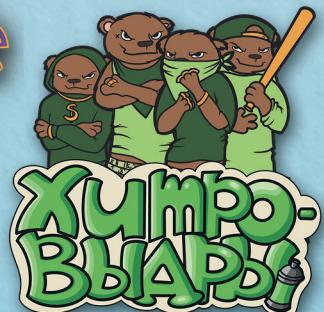


Игровое поле – 1 штuka
*Соберите поле согласно
меткам



Братья гавстеры

Воришки – 16 штук
По 4 фишксы воришек
каждого цвета



Вариант игры для самых маленьких (базовые правила)

Подготовка к игре

В этом варианте игры вам не понадобятся две фишки охраны, уберите их в коробку. Значки на верхней части каждого тайла в этом варианте игры не используются.

Каждый игрок выбирает себе банду воришек, за которую он будет играть.

Количество воришек в команде зависит от количества игроков:

- если игроков двое, то каждый берёт себе по 4 фишки воришек;
- если игроков трое или четверо, то в каждой команде должно быть по 3 фишки воришек.

Воришек, которых в этот раз в игру не пригласили, придётся убрать в коробку. Все 60 тайлов банка перемешайте и разложите их на игровом поле банка: по одному тайлу в каждую комнату (шестиугольник). Выкладывайте тайлы цветной картинкой вверх. Не выкладывайте тайл на центральную клетку поля (там спят охранники). По жребию первый участник начинает игру. Он первым должен поставить одного из своих воришек на любой тайл банка, где есть пачка денег. Затем по очереди то же самое делают другие игроки, пока все воришки не окажутся на тайлах. На тайлле банка может стоять только один воришко.



Ход игры

Как только все воришки заняли свои места на тайлах, ограбление начинается. Первым ходит игрок, который последним поставил своего воришка на игровое поле. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен:

- ① Передвинуть одного из своих воришек.
 - Воришка может пробежать на любое количество клеток только по прямой.
 - Перепрыгнуть воришку, либо охранника, который оказался на пути, нельзя. Придётся остановиться на соседнем тайле.
 - Нельзя ходить через пустые комнаты, в том числе и через пункт охраны, и останавливаться в них.
- ② Взять себе тайл, с которого воришка начал движение. Чтобы игроки не видели сколько у вас очков, храните награбленное цветной стороной вниз.



Окончание игры

Если в свой ход игрок не может передвинуть ни одного своего воришка, он выбывает из игры. Игрок убирает всех своих воришек с игрового поля, забирает тайлы, если воришки на них стояли, и ждет подсчёта очков. Оставшиеся игроки продолжают до тех пор, пока так же не выйдут из игры. Если осталась только одна команда, то она может собирать добычу, пока игра не будет закончена. (Игра заканчивается, когда больше нет добычи и пути для хода. Далее посчёт очков).

Подсчет очков

После этого все игроки подсчитывают свою добычу. Для этого надо посчитать, сколько всего ценностей удалось украдь воришкам каждой банды: сложите количество пачек денег (1 очко), слитков золота (2 очка) и алмазов (3 очка) на собранных тайлах.

пример:



Продвинутый вариант игры Подготовка к игре

Этот вариант игры подойдёт, если Вы уже играли в первый вариант или Вы опытный игрок. Каждый игрок выбирает себе банду воришек, за которую он будет играть. Количество воришек в команде зависит от количества игроков:

- если игроков двое, то каждый берёт себе по 4 фишки воришек.
- если игроков трое или четверо, то в каждой команде должно быть по 3 фишки воришек.

Воришек, которых в этот раз в игру не пригласили, придётся убрать в коробку. 60 тайлов банка перемешайте и разложите их на игровом поле банка, по одному тайлу в каждую комнату. Выкладывайте тайлы цветной стороной вверх. Не выкладывайте тайл на центральную клетку поля, поставьте на эту клетку две фишки охранников.

По жребию первый участник начинает игру. Он первым должен поставить одного из своих воришек на любой тайл банка, где есть пачка денег.

Затем по очереди то же самое делают другие игроки, пока все воришки не окажутся на тайлах. На тайле банка может стоять только один воришок.

Ход игры

Как только все воришки заняли свои места на тайлах, ограбление начинается. Первым ходит игрок, который последним поставил своего воришку на игровое поле. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен:

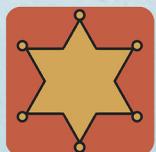
- ① Передвинуть одного из своих воришек. Они могут двигаться в любом направлении, даже если в комнате нет ценностей, но надо соблюдать следующие правила:
 - Воришко может пробежать на любое количество клеток только по прямой.
 - Перепрыгнуть воришку, либо охранника, который оказался на пути, нельзя. Придётся остановиться.
 - Нельзя пройти через клетку со звездой — это пункт охраны.
 - Нельзя перепрыгивать фишку охранника.



- ② Взять себе тайл, с которого воришко начало движение. Чтобы игроки не видели, сколько у вас очков, храните награбленное цветной стороной вниз.

Значки

Как только игрок ставит своего воришку на тайл, можно сыграть свойство значка, указанного на этом тайле:



Звезда. Обязательно передвиньте одного любого охранника на 1 клетку: от этого действия отказаться нельзя. Охранник может двигаться как по тайлам с ценностями, так и по пустым комнатам. Как только охранник встаёт на клетку с воришкой, уберите воришку из игры — он пойман.



Вентиляционный люк. Встав на эту клетку, вы можете (но не обязательно) переместиться на любой тайл с таким же символом. Если таких тайлов больше нет или они заняты, свойства вентиляции не работают.



Белый человечек. Встав на тайл с этим значком, передвиньте любого другого воришку из своей банды на одну клетку в любом направлении. При этом свойство значка тайла, на который встал ваш второй воришка не учитывается.



Чёрный человечек. Встав на тайл с этим значком, передвиньте любого воришку из чужой банды на одну клетку в любом направлении. Свойства значка тайла, на который встал чужой воришка, не учитываются, а игрок не получает тайл, с которого был сдвинут его воришка. Чужого воришку нельзя сдвинуть на тайл с охранником. Важно! Если соперник передвинул вашего воришку, в свой следующий ход вы не можете переместиться обратно на изначальную позицию.



Зачёркнутый глаз. Здесь охранники не могут поймать ваших воришек. В этой комнате темно, охранник не может встать на этот тайл, если на нём стоит воришка.

Окончание игры

Если в свой ход игрок не может передвинуть ни одного из своих воришек, он выбывает из игры. Игрок убирает всех своих воришек с игрового поля, забирает тайлы, если воришкы на них стояли, и ждет подсчёта очков. Оставшиеся игроки продолжают до тех пор, пока так же не выйдут из игры. Если осталась только одна банда, то она может собирать добычу, пока игра не будет закончена. (Игра заканчивается, когда больше нет добычи и пути для хода. Далее посчёт очков).

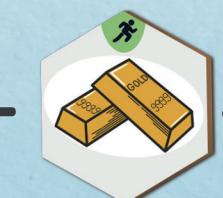
Подсчет очков

После этого все игроки подсчитывают добычу. Надо посчитать, сколько всего ценностей удалось украдь воришкам каждой из банд: сложите количество пачек денег (1 очко), слитков золота (2 очка) и алмазов (3 очка) на собранных тайлах.

пример:



1 очко



2 очка



3 очка

= 6 очков

Ловкие воришки



Настольная игра «Ловкие воришки» — это вторая игра в серии «Catch&carry».

Дерзкие банды воришек грабят банки на улицах Энимал-сити. Хотите вступить в одну из уличных банд, проверить свою ловкость и хитрость, обойдя соперников и заполучить все ценности из хранилищ? Тогда вперёд!

С каждым ходом ценностей остаётся все меньше и меньше, рассчитывайте свои ходы, собирая как можно больше добычи и отрезайте пути движения противникам. Но будьте осторожны, банк патрулируют охранники!

Победит тот, чья банды соберёт самый большой куш!