



ИДЕЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая игра состоит из нескольких раундов перевозки грузов. В начале раунда каждый игрок бросает кубики: бросок определяет, какой груз достанется игроку. Затем игроки вскрывают карты грузовиков, и каждый должен как можно быстрее выбрать себе один из открытых грузовиков. Потом игроки забивают грузом свои машины, им начисляются штрафные и призовые очки и начинается следующий раунд. Когда у какого-либо игрока на счету не останется ни одного очка, игрок с наибольшим числом очков побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

30 карт грузовиков

(с различной погрузочной площадью и высотой загрузки)



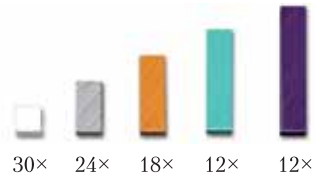
5 цветных кубиков
(каждый — для груза своего цвета)



64 жетона (с различным числом очков)



96 деревянных грузов
(разного цвета и длины)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед началом первой игры осторожно выдавите картонные игровые компоненты из листов.
- Перемешайте карты грузовиков и сложите в стопку рисунками вниз.
- Рядом положите деревянные грузы.
- Каждому игроку выдайте жетоны на сумму 75 очков: 1×50, 2×10 и 1×5 очков. Оставшиеся жетоны отложите в сторону: это общая касса.
- Самый младший игрок берет пять кубиков и начинает игру.

ХОД ИГРЫ

1. Получение наряда

Игроки по очереди бросают кубики. Каждый игрок бросает все пять кубиков и берет себе грузы в том количестве, которое выпало на кубиках соответствующих цветов. Полученный груз игрок должен разместить на грузовике в этом раунде.

Пример: игроку выпала тройка на белом кубике, двойка на сером, тройка на коричневом и единица на фиолетовом.

Он берет себе соответствующие деревянные грузы: три белых «одинарных» груза, два серых «двойных», три коричневых «тройных» и один фиолетовый «пятерной».

На бирюзовом кубике выпала пустая сторона, поэтому игрок не берет грузов этого цвета.



2. Выбор машины

- Каждый игрок берет из закрытой стопки по одной или по две карты грузовиков:
 - если в игре участвуют 3 или 4 игрока — по две карты,
 - если в игре участвуют 5 или 6 игроков — по одной карте.
- Игрок кладет карту (карты) перед собой так, чтобы стрелка на обратной стороне смотрела на игрока.
- По команде «Эй, ухнем!» игроки одновременно переворачивают взятые карты грузовиков, чтобы всем было видно, сколько груза можно перевезти на каждом грузовике. Светлая область — эта та площадь, на которой можно размещать груз. Цифра на грузовике показывает, во сколько слоев можно укладывать груз.
- Теперь каждый игрок должен как можно быстрее выбрать себе грузовик из тех, которые он видит у других игроков, и схватить его.
- **Важно: игрок не имеет права взять себе карту грузовика, которую открыл сам.**
- Если два игрока схватили одну и ту же карту грузовика, пусть оба бросят кубик (одного и того же цвета!): кому выпадет большее число, тот и возьмет спорный грузовик.
- Когда все, кроме одного игрока, взяли по карте с грузовиком, последний игрок уже не может взять себе открытую карту, а должен взять верхнюю карту из закрытой стопки.
- Если игрок не хочет использовать ни один из открытых грузовиков, он может по собственному желанию взять верхнюю карту из закрытой стопки.
- Карты грузовиков, которые никто не выбрал, откладываются в сторону лицом вверх.



3. Погрузка



Теперь каждый игрок размещает доставшийся ему груз на выбранном грузовике. Здесь уже можно не спешить.

- Цифра на грузовике указывает, во сколько горизонтальных слоев можно и нужно укладывать груз. Если на грузовике стоит цифра 1, это значит, что деревянные грузы нельзя класть друг на друга. Цифры 2, 3 и 4 означают, что груз может и должен занять 2, 3 или 4 слоя, соответственно.
- При этом тот или иной участок верхнего слоя можно занимать только тогда, когда занят участок нижнего слоя, находящийся непосредственно под ним. Таким образом, груз в верхних слоях не должен «висеть» над пустыми участками.
- Разрешается ставить деревянные грузы вертикально.
- После того как все игроки закончили погрузку, подсчитываются очки.

4. Подсчет очков

• Груза не хватает

Каждый игрок проверяет, сколько еще «одинарных» грузов (белых) можно было бы разместить на его грузовике. За каждый недостающий груз он отдает в кассу одно очко.

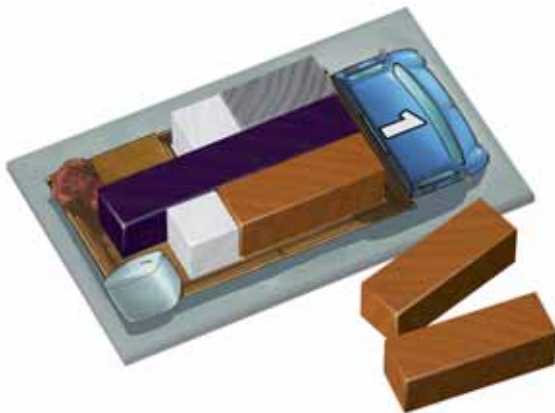
Пример: на грузовике осталось место для трех белых грузов. Поэтому игрок должен отдать в кассу 3 очка.



• Груза слишком много

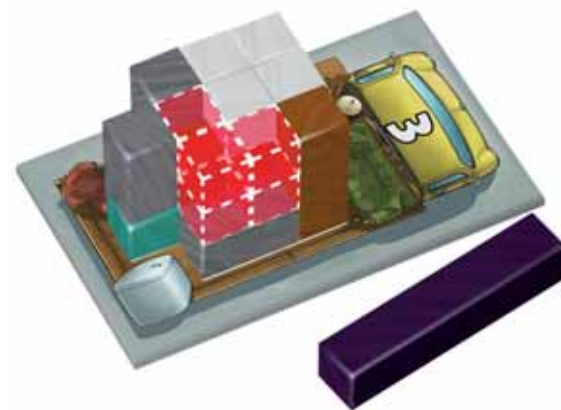
Каждый игрок проверяет, не осталось ли у него лишнего груза. За каждый груз, который не поместился в грузовик, игрок должен отдать в кассу число очков, равное удвоенной длине этого груза.

Пример: игрок не смог втиснуть в грузовик два «тройных» коричневых груза. Поэтому он должен внести в кассу 12 очков — в два раза больше, чем суммарная длина лишних грузов.



Часто случается, что у игрока остаются и лишний груз, и свободное место в грузовике. Тогда он должен отдать в кассу очки и за то, и за другое.

Пример: в грузовике осталось место для 5 «одинарных» белых грузов (5 очков штрафа). Кроме того, в грузовик не поместился один «пятерной» фиолетовый груз (2×5=10 очков). Поэтому игрок должен отдать в кассу 15 очков.



• Лучший в раунде

Лучший игрок раунда получает из кассы 10 очков. Лучшим считается игрок, который получил меньше штрафных очков, чем любой другой игрок, а то и вовсе обошелся без штрафа (но это редкость).



Пример: в игре грузят и возят 4 игрока. Аня отдала в кассу 14 очков, Боря — 9 очков, Ваня — 4 очка и Галя — 6 очков. В этом раунде лучшим стал Ваня: он отдает в кассу 4 очка и только затем получает 10 призовых очков. В следующем раунде Аня штрафует на 8 очков, Боря на 7, а Ваня и Галя — на 5 очков каждый. Призовые 10 очков начисляются и Ване, и Гале.

После начисления штрафных и призовых очков начинается следующий раунд. Игроки возвращают все деревянные грузы в общую кучу и по очереди бросают кубики, чтобы получить новый наряд на перевозку грузов. Игра продолжается по вышеописанным правилам.

Если в ходе игры закрытая стопка грузовиков закончилась, все не используемые сейчас карты собираются вместе, перемешиваются и складываются в новую закрытую стопку.

Конец игры

Игра заканчивается, когда у какого-либо игрока к концу раунда не остается жетонов с очками. Победителем становится тот, у кого осталось больше всего очков. Если у нескольких игроков одинаково большое число очков, все они побеждают в этой игре.



Автор игры: Бернд Айзенштайн
Иллюстратор: Михаэль Менцель
Графика: Pohl&Rick

Издатель на русском языке и официальный дистрибьютор
ООО «Мир Хобби» © 2013



Играть интересно

Общее руководство: Михаил Акулов
Перевод: Алексей Перерва
Редактура: Петр Тюленев
Верстка: Анна Горюнова
Особая благодарность Илье Карпинскому
www.hobbyworld.ru
www.hobbygames.ru
www.nastolkin.ru