

Довгі палички

2-5 років 10+ хвилин 8+ років

Про гру

«Довгі палички» — гра про ставки, у якій гравці визначають довжину паличок на відстані та збирають із них виграні комбінації. Переможе гравець, який збере найбільше паличок, що різняться за довжиною на 5 мм. Ви не знатимете точної довжини палички, поки хтось не візьме її на руку. Стежте за суперниками і своїми монетами. Вирішіть, які палички брати собі. Насолоджуйтеся захопливою грою!

Вміст гри

Правила гри — 1
 Підставка для паличок — 1



Палички — 36 (4 набори по 9 паличок із різницею у довжину 5 мм)



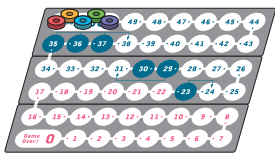
Фішки — 10 (5 кольорів по 2 фішки)



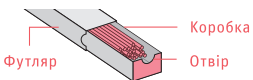
Шкала підрахунку монет — 3

Приготування до гри

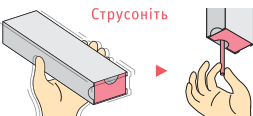
1. Кожен гравець обирає колір і бере 2 фішки цього кольору.
2. Покладіть шкалу підрахунку монет на стіл. Кожен гравець кладе одну зі своїх фішок на поділку «50» (кожен гравець починає гру з 50 монетами). Іншу фішку гравці кладуть поряд як нагадування про обраний ними колір.



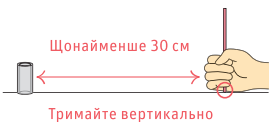
3. Розташуйте підставку для паличок у центрі стола. Під час гри рухати підставку заборонено.
4. Витягніть внутрішню коробку, покладіть всередину всі палички та вставте її в зовнішній футляр так, щоб було видно рожеву сторону коробок з отвором.



5. Добрячче струсоніть коробку. Кожен гравець як завжди витягує з отвору коробки по одній паличці з якою розпочне гру.



Під час гри гравці повинні тримати палички вертикально в одній руці, із одним кінцем паличок на столі. Гравці мають тримати палички щонайменше за 30 см від підставки.



6. Першим гравцем стає той, хто останнім користувався лінійкою.

Структура раунду

1. Першому гравцеві слід добрячче струсонати коробку, витягнути одну випадкову паличку і поставити її у підставку. Тепер гравці роблять ставку і змагаються за цю паличку.



2. Першим ставку робить гравець ліворуч від першого гравця. Назвіть кількість монет, яку готові сплатити, щоб забрати паличку собі («ставка»). Інші гравці по черзі за годинниковою стрілкою роблять те саме.



- ▶ Можна ставити від 1 до 10 монет.
- ▶ Не можна робити таку ж ставку, як інший гравець, або меншу.
- ▶ Не можна ставити більше монет, ніж у вас є.
- ▶ Якщо ви не можете чи не хочете брати участь у раунді, пасуйте.*
- * Гравець, який пасує, вже не може зробити ставку в поточному раунді.

3. Всі гравці, включно з першим, роблять ставки або пасують за годинниковою стрілкою, доки в раунді лишиться один гравець.
 - ▶ Ставка цього гравця виграє.
 - ▶ Можна ставити від 1 до 10 монет, тож якщо ви поставите 10, ваша ставка автоматично виграє.
 - ▶ Якщо всі спасували, переможцем стає перший гравець, йому навіть не потрібно робити ставку.

4. Гравці тримають здобуті палички в руці, одним кінцем торкаючись столу, їх мають бачити всі гравці. Під час гри можна переставляти і порівнювати палички в руці.

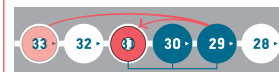
Всі бачать результати ставок

Тримайте свої палички вертикально на столі



5. Гравець, чия ставка виграла, має перемістити свою фішку на шкалі підрахунку монет відповідно до ставки, яку він робив.

На шкалі підрахунку монет є кілька «засливих поділок».



Коли фішка гравця опиняється на синій поділці, гравець повертає її до поділки, на яку вказує стрілка. Приклад: У вас 33 монети. Ваша ставка в 4 монети виграла: перемістіть свою фішку на «29»; а оскільки «29» — синя поділка, поверніть фішку за стрілкою — на «31».

6. Гравець, чия ставка виграла, стає наступним першим гравцем. Повторюйте дії 1–6 до кінця гри.

Кінець гри

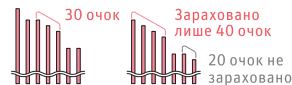
- Гра закінчується за однієї з умов:
- ▶ Один із гравців зібрав 8 паличок.
 - ▶ В одного з гравців вичерпалися монети (його фішка — на нулі).
 - ▶ Будь-хто з гравців має 4 палички однакової довжини.

Підрахунок очок

Гравці отримують очки за палички, а також за свої поточні значення на шкалі монет.

Очки за палички

Кожен гравець впорядковує свої свої палички за висотою і рахує, скільки з них підряд формують послідовність із різницею довжини 5 мм. За кожну паличку в послідовності гравець отримує 10 очок (20 очок за дві палички, 30 — за три тощо). Якщо послідовностей декілька, зараховують лише найчисленнішу.



Приклад: якщо гравець має дві послідовності з двох і чотирьох паличок, то він отримує лише 40 очок за більшу послідовність.

Товщина фішок гравців — 5 мм, тож ними можна вимірювати різницю у висоті між паличками.

Підрахунок очок на шкалі монет

Насамкінець, перевірте кількість монет на шкалі. Якщо ваша фішка на поділці «22» або вище, ви отримуєте 22 очка (байдуже, як далеко від позначки «22» ваша фішка). Якщо ваша фішка — нижче поділки «22» (в межах «червоної зони»), ви отримуєте кількість очок, що дорівнює числу на поділці. Приклад: поділка «17» дає 17 очок, поділка «40» дає 22 очка).

Перемога у гри

Порахуйте суму очок за палички і монети. Перемагає гравець, який здобув найбільше очок. Але якщо хтось із гравців має на руці чотири палички однакової довжини, цей гравець перемагає у гри незалежно від результату інших гравців.

У разі нічийї перемагає гравець із більшою кількістю паличок. Якщо це не визначає переможця, виграє той, у кого найбільше монет. А якщо і після цього все ще нічия, перемагають усі гравці.

Автор гри: Йошіхіка Ісубакі
Дизайн: Йошіакі Томіока
Коректура правил: itten
Переклав українською: Данило Pega
Редактор: Антон Шигімага

© 2021 Йошіхіка Ісубакі & itten, LLC.
Всі права застережено.

www.itten-games.com

SC-02(LS)-2023

