ПРАВИЛА
ВОЗДУШНЫЕ ЗМЕИ

- 2–6 игроков
- От 10 лет
- Партия 10 минут
- Объясняется за 5 минут
- ☑ Партию хочется повторить
- ☑ Шумная и весёлая
- ☑ Подходит для любой компании

В этой командной игре вы выигрываете или проигрываете все вместе. По очереди разыгрывайте карты змеев нужного цвета, чтобы переворачивать часы и не давать песку иссякнуть. А ещё вас подстерегают испытания: то верёвки спутаются, то налетит буря...

Чтобы победить, разыграйте всю колоду до того, как закончится песок хотя бы в одних часах!

6 песочных часов



Время рассчитано примерно, небольшие отклонения от указанных величин не повлияют на игру.

53 карты змеев



Символы нарисованы и на картах, и на часах соответствующего цвета. В игре вы можете ориентироваться по цвету змея, а можете по символам.

12 карт испытаний

Запутавшиеся верёвки (4)

Шторм (4)

Самолёт (4)

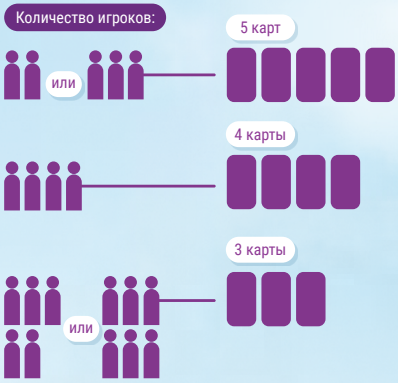


Подготовка к игре

1. Убедитесь, что песок во всех часах находится на одной стороне. Затем поместите все 6 часов в центр стола и положите их на бок.

2. Отложите 12 карт испытаний в сторону *(они усложняют игру, поэтому не используйте их в первой партии)*.

3. Перемешайте все карты змеев. Затем раздайте каждому игроку карты лицевой стороной вниз, исходя из количества игроков *(см. схему справа)*. Игрокам пока нельзя смотреть свои карты.



4. Составьте из оставшихся карт змеев одну или несколько колод и положите их так, чтобы все игроки могли дотянуться. *(При выборе количества колод ориентируйтесь на количество игроков. Главное, чтобы всем было удобно брать карты.)*

5. Игрок, который последним запускал воздушного змея, становится первым игроком *(или выберите первого игрока случайным образом)*.



Ход игры

Внимание! Как только вы начнете игру, прерваться уже не получится, поэтому убедитесь, что все игроки поняли правила и готовы играть до конца. Ваша задача разыграть все карты змеев так, чтобы песок не закончился ни в одних часах.

1 Чтобы начать игру, поставьте белые часы *(песок должен быть в верхней части)*.



2 Теперь все игроки могут посмотреть свои карты.

3 Ход передаётся, начиная с первого игрока по часовой стрелке. В свой ход сыграйте любую карту змея лицом вверх в стопку перед собой. Чтобы выбрать карту, посмотрите, какие символы есть на них и в каких часах осталось меньше песка, чтобы перевернуть именно их.



4 Переверните все часы, которые соответствуют сыгранной карте, — они такого же цвета, как змей на ней, и на них изображён такой же символ. Если нужные часы ещё лежат на боку, то поставьте их так, чтобы песок был в верхней части.





Важно! Если вы сыграли карту, на которой изображён только 1 символ, вы можете перевернуть **белые часы**.



5 Закончите свой ход, взяв на руку 1 карту с верха колоды.

6 Игроки продолжают делать ходы один за другим по описанным выше правилам, пока не наступит конец игры *(см. стр. 4)*.

Грандиозный финал

Как только все колоды карт змеев закончились — наступает время грандиозного финала! Игроки должны сыграть все карты с руки, соблюдая обычные правила, но теперь **переворачивать белые часы нельзя**. Торопитесь, у вас совсем немного времени!



Конец игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

А Когда все карты сыграны *(включая карты на руках игроков)* — ваша команда побеждает! Вам не надо подсчитывать очки — и так понятно, что вы лучше всех.



Б Когда хотя бы в одних часах закончился песок — подсчитайте свои очки с помощью таблицы ниже и попробуйте ещё разок!



Подсчёт очков

Посчитайте оставшиеся карты змеев *(в колодах, если есть, и на руках игроков)*. Чтобы узнать результат, сверьтесь с таблицей справа.

0	Потрясающе! Вы все большие молодцы!
1–6	Достаточно высоко... но можно и выше!
7–15	Вы славно потрудились! Может, ещё разок?
16–20	Не очень-то высоко, друзья... постарайтесь ещё.
21–39	Лёгкий ветерок... Скорей бы распогодилось!
40–60	Полный штиль.

Детали

Командная работа

Помните, что вы все в одной команде. Общайтесь друг с другом, чтобы не упустить из виду часы, песок в которых вот-вот закончится, и обсуждайте, какие часы вы планируете перевернуть в свой следующий ход. Командная работа — ключ к победе!

Как разыгрывать карты змеев

- В свой ход вы должны выложить 1 карту с руки лицевой стороной вверх перед собой в свою стопку.
- Чтобы понять, какие часы переворачивает та или иная карта, посмотрите на цвет змея и на символы в верхней части карты. И то, и другое будет указывать на одни и те же часы.
- Сыграв любую карту змея с одним символом, вы можете выбрать — перевернуть **соответствующие часы** или перевернуть **белые часы**.

Важно! Карты змеев с двумя символами не переворачивают белые часы.

- Сыграв карту змея с двумя символами, вы переворачиваете двое часов с такими же символами.
- Ваш ход может длиться столько, сколько потребуется. Вы можете подождать, пока в часах будет оптимальное количества песка для переворота, прежде чем сыграть карту, — это рискованно, но иногда может выиграть вам больше времени, если всё получится.

Как переворачивать часы

- В свой ход вы переворачиваете часы самостоятельно.

Важно! Если вы по каким-то причинам не можете самостоятельно переворачивать часы, перед началом игры выберите другого игрока, который будет переворачивать часы за вас.

- Вы можете переворачивать часы обеими руками.
- Вы можете взять новую карту только после того, как закончили переворачивать часы.
- Нельзя задерживать переворот часов.
- Следующий игрок может начать свой ход до того, как вы возьмете новую карту, но только после того, как вы перевернёте все нужные часы и поставите их обратно на стол.
- Если вы случайно опрокинули часы, просто поставьте их обратно так, как они стояли. Если вы не уверены в том, как они стояли, поставьте их так, чтобы в верхней части было меньше песка. Игра не останавливается.

Разминка

Хотите сделать игру проще?
Отложите оранжевые и фиолетовые часы, а также все карты змеев с соответствующими им символами *(они составляют примерно половину колоды карт змеев)*.



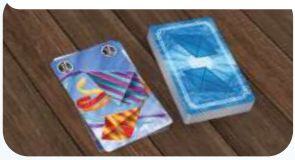
Игра с испытаниями

Когда вы освоите игру, можно усложнить себе задачу и привнести в игру элемент неожиданности. Для этого при подготовке к игре добавьте в колоду карты испытаний. Если в конце своего хода вы взяли такую карту, то должны сыграть её в свой следующий ход.

Вы можете добавить любое количество карт испытаний каждого типа в игру. Чем больше — тем сложнее!

Подготовка к игре — Карты испытаний

1. Выберите, какие карты испытаний вы хотите добавить в игру, положите их рядом с колодой карт змеев, а остальные карты уберите в коробку. Не спешите замешивать их.



2. Раздайте каждому игроку карты змеев лицевой стороной вниз по обычным правилам.



3. Затем перемешайте карты испытаний с оставшимися картами змеев.



4. Продолжайте подготовку к игре по обычным правилам.

Ход игры — Карты испытаний

Шторм



1. Если вы взяли из колоды карту шторма, сразу же объявите:

   «Надвигается шторм!»

2. В свой следующий ход вы должны сыграть в свою стопку карту шторма. Это единственная карта, которую вы сыграете в этот ход.

3. После того как вы сыграли карту шторма, переверните **все песочные часы**.



Внимание! В этом случае вы должны перевернуть и **белые часы**, даже если все колоды закончились и начался **грандиозный финал**.

Внимание! Вы должны перевернуть все песочные часы самостоятельно.

4. Возьмите новую карту и продолжайте играть, как обычно.

Предупреждение: *в реальной жизни никогда не запускайте воздушных змеев во время шторма.*

Запутавшиеся верёвки

1. Если вы взяли из колоды карту запутавшихся верёвок, вы **не можете** сообщать об этом другим игрокам.

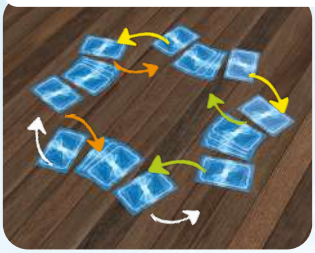


2. В свой следующий ход, вы должны сыграть карту запутавшихся верёвок в свою стопку и объявить:

   «Верёвки запутались!»

   Это единственная карта, которую вы сыграете в этот ход.

3. **Каждый игрок** должен передать по 1 карте с руки соседу слева и справа.



Внимание! Вы можете отдать карту, которую только что получили от другого игрока.

4. Возьмите новую карту и продолжайте играть, как обычно.

Самолёт



1 Если вы взяли из колоды карту самолёта, вы не можете сообщать об этом другим игрокам.

2 В свой следующий ход вы должны сыграть карту самолёта и объявить:

«Самолёт!»

Это единственная карта, которую вы сыграете в этот ход.

3 После того как кто-то сыграл карту самолёта, игроки не могут разговаривать, пока карта самолёта остаётся на верху стопки этого игрока. В свой следующий ход игрок может сыграть поверх неё любую карту, как обычно.

4 Возьмите новую карту и продолжайте играть, как обычно.

Внимание! Если перед несколькими игроками сыграны карты самолётов, игроки не могут разговаривать, пока хоть одна из них остаётся на верху стопки.

Внимание! Разговаривать нельзя, даже если вы должны объявить о шторме или другом самолёте.



Автор Кевин Хамано
Художник Бет Собел

Русское издание:
ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Ковржкин
Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова
Переводчик: Луиза Кретова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2023 ООО «Магеллан Производство».
Все права защищены.
© 2023 Floodgate Games, LLC.
All rights reserved. Floodgate Games – 8014 Highway 55 – #501 Golden Valley, MN 55427 – United States.
Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:
t.me/magellanboardgames
vk.com/magellanboardgames

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

Magellan mglan.ru · HOBBY WORLD Играть интересно hobbyworld.ru · МОСИГРА mosigra.ru · FLOODGATE GAMES floodgate.games