



ЧУХ- ЧУХ!

Игра для 2-4 игроков
от 8 лет и старше

В комплект входит

- Игровое поле:
путевые тайлы — 56
рамка игрового поля — 8
- Паровозики (фишки) — 4
- Маркеры способностей — 4
- Карты героев — 4
- Карты заданий — 36
- Карты помощи — 24
- Кубик белый — 1
- Кубики цветные — 3
(зеленый, красный, синий)
- Штрафные жетоны — 36
- Правила игры — 1



Цель игры

Задача игроков: открывать дорогу, выполнять задания, получать победные очки за выполненные задания. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.

Подготовка к игре

В центре стола раскладывается игровое поле, которое состоит из окружной дороги с депо и путевых тайлов. Окружная дорога собирается из 8 элементов лицевой стороной вверх. Путевые тайлы выкладываются внутри окружной дороги рубашкой вверх случайным образом.

Каждый игрок выбирает себе героя: берет карту героя, паровозик и маркер способностей одного цвета. В начале игры игроки устанавливают свои паровозики на клетках с депо. Все игроки устанавливают на карте своего героя маркер способностей на значении, равном 2. Карты заданий

перемешиваются и кладутся отдельной колодой рубашкой вверх рядом с игровым полем. Карты помощи также перемешиваются и кладутся отдельной колодой рубашкой вверх. В начале игры все игроки получают по одной карте помощи и кладут ее лицевой стороной вверх рядом со своей картой героя. Штрафные жетоны размещаются на столе возле игрового поля.

Компоненты игры

Виды карт

В игре используются следующие виды карт:

- 1) Карты героев** — на этих картах указаны уникальные способности для каждого героя игры. Значение уникальной способности во время игры может принимать от 0 до 9. Уникальную способность можно использовать в свой ход во время выполнения заданий, если на выброшенных цветных кубиках не хватает соответствующих значений. Каждое изменение фиксируется цветным маркером на карте героя. При 0 значении использовать свою уникальную способность игрок не может. Восполнить уникальную способность можно соответствующими картами помощи.



- 2) Карты заданий** — на картах заданий указано определенное задание, которое необходимо выполнить для получения победных очков. В правой части карты представлены значения **Скорости**, **Силы** и **Ловкости**, которые необходимо выбросить на цветных кубиках, чтобы выполнить это задание. В правом верхнем углу указаны победные очки, которые получит игрок, выполнивший это задание.





соответствует зеленому кубику, имеет значения от 1 до 3.



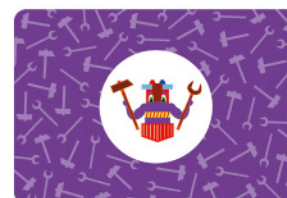
соответствует синему кубику, имеет значения от 1 до 3.



соответствует красному кубику, имеет значения от 1 до 3.



3) Карты помощи — на картах помощи указаны дополнительные свойства, которые можно использовать во время выполнения заданий, если на выброшенных цветных кубиках не хватает соответствующих значений, или в любой другой момент своего хода.



Описание карт помощи:



Добавляет 1 значение к **зеленому** кубику.



Добавляет 1 значение к **синему** и **зеленому** кубикам. Если игрок использует только одно из свойств, второе сгорает.



Добавляет 1 значение к **красному** кубику.



Добавляет 1 значение к **синему** и **красному** кубикам. Если игрок использует только одно из свойств, второе сгорает.



Добавляет 1 значение к **синему** кубику.



Добавляет 1 значение к **красному** и **зеленому** кубикам. Если игрок использует только одно из свойств, второе сгорает.



Добавляет **1 значение** к уникальной способности героя. Используется сразу, в момент получения игроком карты.



Добавляет **2 значения** к уникальной способности героя. Используется сразу, в момент получения игроком карты.



Позволяет перебросить **1** любой **цветной** кубик 1 раз.



Позволяет перебросить **2** любых **цветных** кубика 1 раз, или **1** любой **цветной** кубик 2 раза.



Позволяет перераспределить значения на **цветных** кубиках (между кубиками с избыточными и недостающими значениями).



Позволяет снять один штрафной жетон с путевого тайла на игровом поле. Данной картой помощи можно воспользоваться только в свой ход, перед броском белого кубика (в случае наличия в основной колоде хотя бы одной карты заданий). После использования данной карты, с выбранного игроком тайла снимается штрафной жетон, и одна любая карта задания из колоды сброса возвращается в основную колоду.

Внимание! Картами помощи можно воспользоваться только в свой ход. Использованные карты помощи убираются в колоду сброса.

Игровое поле

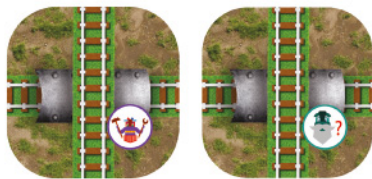
Игровое поле состоит из окружной дороги с депо и путевых тайлов. В процессе игры тайлы переворачиваются, открывая железнодорожные пути. В зависимости от вида тайла игрок передвигает свой паровозик по железнодорожным путям и выполняет те или иные действия.



— «закрытый» тайл (перевернутый рубашкой вверх)

В игре используются следующие виды путевых тайлов:

✪ По расположению железнодорожных путей



— Паровозик игрока может двигаться только **прямо** по траектории пути, поворачивать не может.



— Паровозик игрока может только **поворачивать** по траектории пути, двигаться прямо не может.



— Паровозик игрока может двигаться **прямо и поворачивать в любую сторону**.

Внимание! На всех железнодорожных путях паровозики игроков могут двигаться в обратном направлении и проезжать «друг через друга» в любом направлении, не встречая никаких препятствий.

✪ По выполняемому действию



— При открытии путевого тайла с таким изображением, игрок берет одну **карту помощи** из общей колоды.



— При открытии путевого тайла с таким изображением игрок берет одну **карту задания** из общей колоды.

Внимание! Карты заданий и карты помощи берутся **только во время открытия** путевого тайла, при размещении паровозика на ранее открытом тайле, карты не берутся.

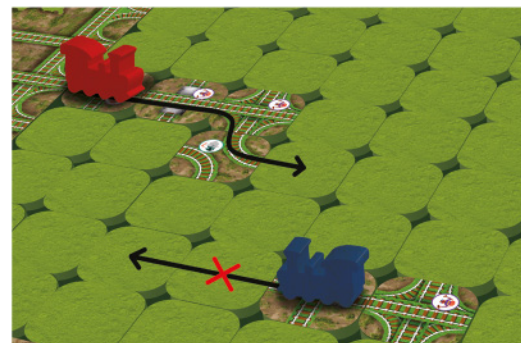
Игровой процесс

Игру начинает самый младший игрок. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из нескольких этапов:

⊕ Перемещение паровозика по игровому полю



Игрок бросает белый кубик и передвигает свой паровозик на игровом поле на количество клеток, **меньшее или равное значению на этом кубике**. Паровозик можно передвигать взад-вперед и вправо-влево по открытой железной дороге согласно траектории путей (окружной дороге и путевым тайлам). Ходить по диагонали и перепрыгивать через тайлы запрещено.

Игрок может разместить свой паровозик на ближайшем «закрытом» тайле по ходу движения. Для этого игрок переворачивает тайл и кладет его на то же место лицевой стороной вверх. После этого игрок размещает свой паровозик на этом тайле согласно направлению железнодорожных путей и выполняет действие в зависимости от изображения на тайле (берет карту помощи или карту задания). **В свой ход можно открыть только один путевой тайл**. Перепрыгивать через «закрытые» тайлы нельзя, см. пример на рисунке.



- Если паровозик игрока остановился на открытой дороге, тогда его ход заканчивается и переходит другому игроку.
- Если игрок открыл новый участок дороги (перевернул «закрытый» путевой тайл), он размещает свой паровозик на железнодорожных путях этого тайла согласно траектории движения и выполняет одно из двух действий.

⊕ Игровые действия

- Если на тайле изображен  — игрок берет с верха основной колоды одну **карту помощи**, кладет ее рядом с собой лицевой стороной вверх. Ход игрока заканчивается и переходит к другому игроку.
- Если на тайле изображен  — игрок берет с верха основной колоды одну **карту задания**, кладет ее перед собой лицевой стороной вверх и пытается выполнить задание,

указанное на этой карте. Для выполнения задания игрок бросает одновременно три цветных кубика (синий, красный и зеленый). Значения на кубиках должны **быть равны или больше значений на карте задания**. Если на выброшенных цветных кубиках не хватает соответствующих значений, игрок может воспользоваться одной или несколькими картами помощи, имеющимися у него, а также применить свою уникальную способность.

- Если после всех произведенных действий значения на кубиках **равны или больше значений на карте задания**, тогда задание считается **выполненным**. Игрок оставляет эту карту у себя до конца игры. Ход игрока заканчивается и переходит к другому игроку.
- Если после всех произведенных действий значения на кубиках **меньше значений, указанных на карте задания**, тогда задание считается **не выполненным**. Карта задания убирается в колоду сброса, фишка игрока перемещается на один шаг назад согласно траектории движения, а только что открытый тайл переворачивается рубашкой вверх и на нем размещается штрафной жетон. Теперь всем игрокам запрещено переворачивать этот тайл, но игроки могут снять штрафной жетон, воспользовавшись соответствующей картой помощи (инструкцию применения карты помощи см. ранее).

⊕ **Конец хода**

После всех совершенных действий ход по часовой стрелке переходит к другому игроку.

Внимание! При открытии тайла игрок может развернуть его в любом направлении, ранее открытые тайлы поворачивать и перемещать запрещено.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в основной колоде заканчиваются карты заданий, либо открыты все возможные путевые тайлы. Все игроки подсчитывают свои очки на выполненных картах заданий. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, тогда побеждает игрок, выполнивший наибольшее количество заданий.

