



ИНСТРУКЦИЯ

RUSH HOUR[®]

SHIFT

«ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ»



8+

Количество игроков: два

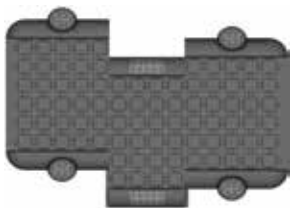
RUSH HOUR®

«ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ» SHIFT

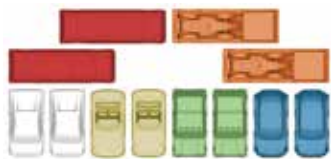
Для быстрых разумом!

Оригинальная игра для двух игроков от компании ThinkFun®, создателя популярнейшей головоломки «Час Пик», построена на принципе классических «пятнашек». Игроки должны провести своих Гонщиков через игровое поле, делая ходы поочередно, в соответствии с выпавшими картами. Карты определяют расстояние, на которое можно ходить, а игроки решают, какие фигуры использовать. Можно двигать своего Гонщика или другие машинки, расчищая путь себе или блокируя оппонента. Также, некоторые карты дают возможность изменять конфигурацию самого игрового поля.

ИГРОВЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:



3-х секционное игровое поле



Блокирующие машинки



32 карты



Золотой Гонщик



Серебряный Гонщик

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проведите своего Гонщика через игровое поле, заполненное машинами, и сделайте это раньше оппонента!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Составьте все три секции игрового поля в исходное положение. Так чтобы они образовали прямоугольник 6x14 квадратов.
2. Выберите один из вариантов первоначальной расстановки (на стр. 6) и расположите машинки на игровом поле в соответствии с иллюстрацией.
3. Перетасуйте карты и раздайте по 4 карты рубашками вверх каждому из 2 игроков. Оставшуюся колоду сложите рубашками вверх и положите рядом.
4. Определитесь, какой игрок будет играть Золотым Гонщиком, а какой – Серебряным Гонщиком.

ПОРЯДОК ИГРЫ

1. В первый раз игру начинает младший из игроков. В последующих играх первым ходит победитель предыдущей игры.
2. Игрок выбирает одну из 4 имеющихся у него карт и использует ее, сначала демонстрируя карту, а затем, двигая своего Гонщика и/или машинки и/или игровое поле, как то позволяет карта (правила использования карт на стр. 4). Сделав ход, игрок откладывает использованную карту в сторону и берет следующую карту из колоды наугад.
ВНИМАНИЕ: Если колода закончилась, а игра еще идет, то составьте новую колоду из использованных карт, не забыв тщательно перетасовать их.
3. Теперь другой игрок делает свой ход, так же используя одну из своих четырех карт и добывая из колоды новую взамен использованной.
4. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выведет своего Гонщика за финишную черту на противоположной стороне игрового поля.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Победа присуждается тому игроку, чей Гонщик полностью пересек финишную черту всем корпусом!



Ещё не победа



Вот это – ПОБЕДА!

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ ФИГУР

1. Игроки могут двигать любые фигуры на игровом поле, КРОМЕ чужого Гонщика.
2. Фигуры можно двигать только вперед-назад, но не вправо-влево.
3. Во время игры фигуры запрещается поднимать, отрывая от игрового поля.
4. Только Серебряному Гонщику и Золотому Гонщику разрешается пересекать границы игрового поля, пересекая финишную черту. Все остальные машинки должны постоянно находиться целиком в пределах игрового поля.

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КАРТ



ДВИГАЙТЕ ФИГУРЫ: Двигайте любую машинку или вашего Гонщика вперед-назад на указанное количество квадратов. Если это количество больше единицы, то Вы можете распределить это расстояние на несколько фигур.



ИЗМЕНЯЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: Выберите правую ЛИБО левую секцию игрового поля и подвиньте её вверх или вниз на любое количество рядов. При этом все секции должны быть соединены между собой как минимум одним рядом квадратов.

Можно



Нельзя



фиксация секций игрового поля



Если хотя бы одна фигура находится одновременно на двух секциях игрового поля, то такие секции двигать нельзя. Эти секции останутся заблокированными в данном положении относительно друг друга, пока фигура целиком не передвинется на одну из них.



СКОЛЬЗИТЕ: Двигайте любую машинку или вашего Гонщика вперед-назад на любое количество квадратов, пока не упретесь в препятствие или в границы игрового поля. Если, в результате такого хода, ваш Гонщик пересек финишную черту – Вы победили!



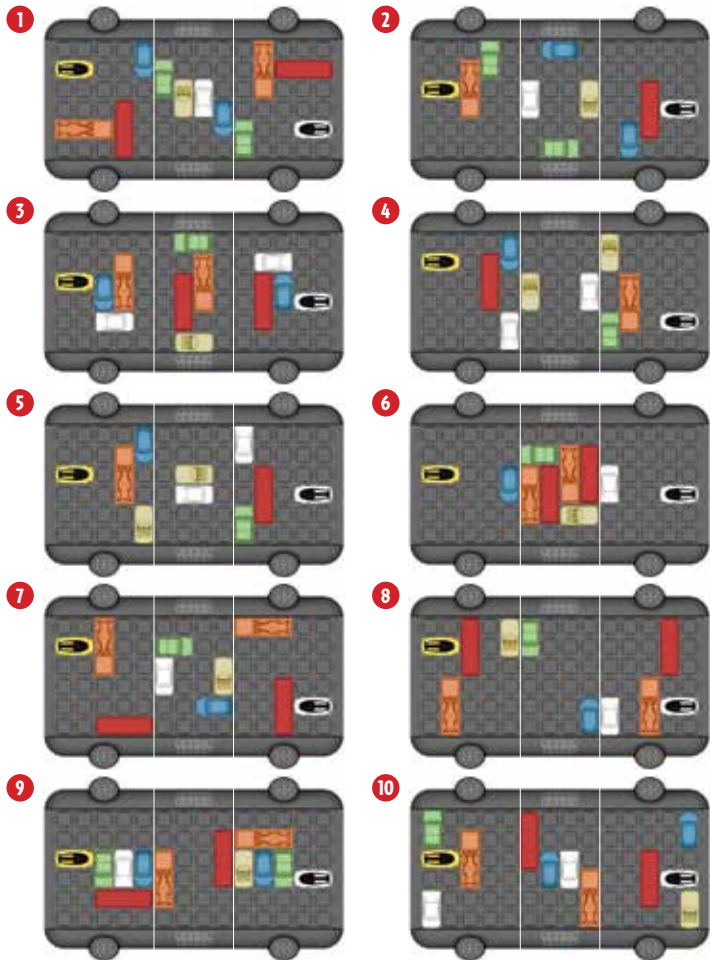
ДВИГАЙТЕ ФИГУРЫ И ИЗМЕНЯЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: В соответствии с изображенными знаками, вы можете двигать фигуры (кроме чужого Гонщика) И изменять игровое поле. Возможен любой порядок действий: двигаете фигуру, потом секцию поля; двигаете секцию, а потом фигуру; двигаете фигуру, потом секцию поля, потом снова фигуру (ту же самую или другую) – не важно, пока общее количество пройденных квадратов равняется указанному на карте).

О СОЗДАТЕЛЯХ

Игра «ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ» была разработана фирмой «Big Monster Toys». С момента открытия «ВМТ» в далеком 1988 году в Чикаго, ее сотрудники создали сотни прекрасных игр и игрушек. Оригинальная идея для этой игры пришла от Алекса Сидбэнда, который в то время проходил летнюю интернатуру в Университете Иллинойса. С тех пор Алекс успел получить высшее образование и сейчас работает с командой Big Monster уже на постоянной основе. Он надеется, что «ЧАС ПИК: УЛИЧНЫЕ ГОНКИ» станет не последней из его игр!

Ноб Йошигахара, около 25 лет назад придумавший головоломку «Час Пик» для одного игрока – известный изобретатель, коллекционер и популяризатор головоломок. На его счету издание около 70 книг, посвященных головоломкам, а так же участие в международных фестивалях и других тематических мероприятиях по всему миру.

ВАРИАНТЫ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ РАССТАНОВКИ



ПОПРОБУЙТЕ ИГРЫ-ГОЛОВЛОМКИ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА
ИЗ СЕРИИ «ЧАС ПИК»!



www.ThinkFun.com/RushHourJr



www.ThinkFun.com/RushHour

ThinkFun®

Умные развлечения!

ThinkFun® – мировой лидер в области игр и головоломок помогающих развивать и оттачивать умственные способности.

Увлекательные игры-головоломки для одного провоцируют ребёнка на самостоятельные поиски ответа, а весёлые семейные игры соберут вместе детей и взрослых. В любом случае игры и мобильные приложения ThinkFun® обязательно поднимут настроение и заставят поломать голову!



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2015 ThinkFun, Inc. Все права защищены. СДЕЛАНО В КИТАЕ, 104. #5060-RU. IN01.