

ХРОНОЛЁТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

2-5 человек
6+, 10+ лет
(в зависимости от варианта правил)
10-20 минут

Видеоинструкция
www.bandaimnikov.ru

Так много дел, и так мало времени! А нужно успеть и на качелях покататься, и поплавать, и книгу почитать! В «Хронолёт» нужно умело использовать время, чтобы выполнить больше всех дел. Для этого нужно ориентироваться в часах, минутах, устройстве циферблата и хорошо планировать свои действия.

Как и в других играх «Банды умников», в игре предусмотрено несколько уровней сложности. Базовый вариант игры подойдёт самым младшим игрокам, всем остальным тоже рекомендуем начать с него, чтобы легко вникнуть в принцип игры.

Базовый вариант игры

Раздача карт

В игре используются карты дел на 15, 30, 45 и 60 минут, отмеченные звёздочкой * и одна деревянная фишка.



Отметка уровня сложности карт

Раздайте по 5 карт из колоды. Установите часовую фишку на 9 часов (утро, начало дня).

Цель игроков — выполнить больше всех дел в течение игры. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Первым ходит тот, кто сегодня встал раньше всех :)



Начало игры, раздача

Как ходить

Чтобы выполнить дело, выложите карту перед собой и передвиньте фишку по циферблату на соответствующее количество минут. Фишка перемещается по полю только по часовой стрелке.



Карту можно выложить, только если её цвет соответствует текущим «активным цветам» на циферблате и количеству времени, в течение которого они будут активны.



Например, сейчас активны два цвета: красный и жёлтый.

Красный будет активен ещё 30 минут, игрок может выложить красное дело длительностью не более 30 минут.

Жёлтый будет активен ещё 75 минут, игрок может выложить жёлтое дело длительностью 15, 30, 45 или 60 минут.

Выкладывать карту дела, которая по длительности превышает длительность соответствующего активного цвета на игровом поле, нельзя.

В течение хода можно выполнить несколько дел, но не более одного дела каждого цвета (например, нельзя выполнить два синих дела).

После выкладывания каждой карты нужно переместить фишку по циферблату на соответствующее количество минут. Карта, которой выполняется следующий ход, снова должна соответствовать активным цветам того деления, где окажется фишка.



Игрок выложил жёлтое дело на 30 минут, и оказался на делении, где есть активный красный. Выложил красное дело на 15 минут, и переместил фишку на деление, где есть активный зелёный, чем и воспользовался, выложив зелёное дело.

Ход завершается, когда выложены все намеченные дела. Выполненные (открытые) дела уберите в свою стопку для подсчёта в конце игры. На руки доберите до пяти карт, теперь ходит следующий по очереди игрок.

Особые ситуации

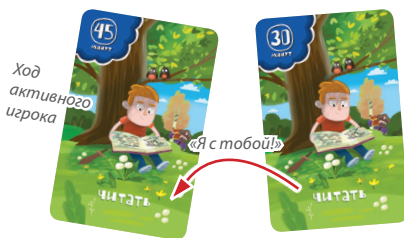
Разноцветные карты дел.

Это своего рода «козырь»: такое дело можно выполнить в любой момент, без учета активных цветов — просто фишка перемещается на соответствующее количество минут.

Эти карты можно сразу ввести в стартовый комплект игры, отобрав из них дела на 15, 30, 45, 60 минут.

Нет ни одной подходящей карты, чтобы сделать ход. Доберите одну карту из колоды и, если она подходит, — ходите, если нет — ход переходит к следующему игроку.

Выполнение дел во время хода другого игрока. Если у вас на руках есть карта с таким же делом, как та, которой сходил другой игрок (например, «рисовать»), и обязательно короче по длительности, сразу же выложите её на стол и скажите: «Я с тобой!» Сделать это мож-



но только до тех пор, пока игрок, который сейчас ходит, не выложил следующую карту. После этого уберите карту к себе в стопку для подсчёта в конце игры и доберите карту из колоды.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда в колоде для добора кончились карты, и никто больше не может сделать ход. Игроки подсчитывают общее время всех выполненных дел, у кого больше времени — тот и победил!

Дополнительные правила

Дополнительные правила можно вводить поэтапно, одно за другим, или все разом — в зависимости от возраста и опыта игроков.

1. Центральный минутный циферблат

Во время выполнения каждого дела теперь нужно перемещать не только фишку по часовому (внешнему, большому) кругу, но и вторую фишку — по минутному (внутреннему, маленькому) кругу. Она перемещается точно так же, как и обычная минутная стрелка в часах.

Когда минутная фишка оказывается на значке какого-то цвета, это означает, что теперь нельзя выкладывать карту этого цвета.



Сейчас минутная фишка стоит на 15 минутах со значком запрета жёлтого — значит, сейчас нельзя выкладывать карту с делом такого цвета.

2. Карты «машины времени»

Эти карты можно использовать в любой момент своего хода. Выложив эту карту, игрок перемещает часовую и минутную фишки на указанное картой время.

Если в игре используется карты для базового варианта (длительность кратная 15 минутам), то вам потребуются не все карты «машины времени», а только те, на которых минутный счётчик показывает «:00», «:15», «:30», «:45».



Карта машины времени

3. Полный набор карт дел

Это серьёзное усложнение игрового процесса, ввода его, убедитесь, что все игроки уже с лёгкостью справляются с базовым вариантом игры!

В дополнение к картам дел для базового варианта игры (длительностью 15, 30, 45 и 60 минут) добавьте все остальные карты дел (длительностью 5, 10, 20, 25 и т. д. минут). Принцип игры остаётся тем же самым, но следить за правильным перемещением часовой и минутной фишки теперь нужно более внимательно.

Вместе с этими картами дел нужно ввести в игру все карты «машины времени».

4. Карты запрета цветов

Вы можете выложить такую карту в свой ход перед любым из игроков. Теперь ему нельзя использовать тот цвет в тот временной диапазон, который указан на карте.

Запрет будет действовать до тех пор, пока игрок не отменит его в свой ход картой со значком снятия запрета нужного цвета. Карта, которой снимается запрет, не считается как выполненное дело. Карта запрета и карта, которой он был снят, откладываются в отбой.



Карта со значком отмены запрета

Состав игры:

- Игровое поле.
- 70 карт с «делами».
- 14 специальных карт.
- 2 фишки.
- Иллюстрированные правила.



Другие обучающие игры на сайте
www.bandaumnikov.ru

V.1 2016 RUS