

Крус Паў

Ксцяцотар



ВДОХНОВЕНИЕ

6 июля 1985 года юный Бобби Мак-Колдснап посетил концерт Ховарда Джонса в городе Калгари, что расположен в канадской провинции Альберта. Там он вместе с пятью тысячами других фанатов отжигал под песню Things Can Only Get Better. Эта ночь изменила всю жизнь Бобби, потому что в свой дом в городе Черчилле, провинция Манитоба, он вернулся с мечтой — стать **клавитаристом**.

ПРОБЛЕМА

Бобби был белым медведем, поэтому клавиши и кнопки клавитар 80-х годов оказались чересчур малы для его лап. Он обратился за помощью к местному умельцу Киферу Бассету, чтобы тот создал музыкальный инструмент под Бобби. Это чудо инженерной мысли — **ксилотар** — должно было сочетать в себе возможности синтезатора и ксилофона. Пока Кифер трудился над новаторским инструментом, Бобби с головой ушёл в сочинение музыки для ксилотара.

ТРАГЕДИЯ

Едва Бобби успел получить прототип ксилотара, как случилось страшное: Кифер бесследно исчез. Власти вызвали Бобби на допрос, поскольку, ну, **Бобби был белым медведем**. Не питая лишних иллюзий в отношении канадской системы правосудия, Бобби прихватил ксилотар и сбежал подальше от людей...

Если вы окажетесь за полярным кругом, когда северное сияние горит особенно ярко, прислушайтесь. Возможно, вы услышите в ночи известные мелодии 80-х.

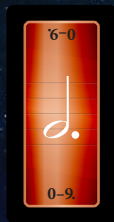
СОСТАВ ИГРЫ: 65 карт



5 высоких
НОТ



11 красных
двойных
целых нот



10 оранжевых
половинных
нот с точкой



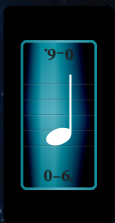
9 жёлтых
двойных
половинных
НОТ

ВАША ЦЕЛЬ

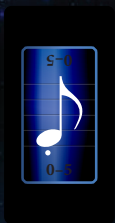
В этой карточной игре **вы нашли ноты для ксилотара**. Не зная в точности, как работает сам инструмент, вы играете их до тех пор, пока не извлечёте самые приятные звуки. Игрок, набравший больше всего очков, нашёл идеальный баланс между синтезаторным роком 80-х и современными мелодиями для каримбы. Он запускает ксилотар в массовое производство и достигает своей цели (а заодно и скромного коммерческого успеха).



8 зелёных
половинных
НОТ
с диэзом



7 голубых
четвертных
НОТ



6 синих
восьмых
НОТ
со стаккато



5 фиолетовых
восьмых
НОТ
с бемолем



4 розовых
шестнадцатых
НОТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по карте высокой ноты.

2, 4 или 5 игроков: используйте все карты.

Красные карты — козыри.

3 игрока: уберите **красные** и **оранжевые карты**. **Жёлтые карты** — козыри.

См. особые правила для игры вдвоём на с. 17.

РАЗДАЧА КАРТ

Перемешайте все карты, а затем раздайте их поровну всем участникам.



СОРТИРОВКА И ПЕРЕДАЧА КАРТ

Каждый участник тайно сортирует свою колоду карт. Расположите все карты с наибольшим значением (вне зависимости от цвета) слева (внизу). Продолжайте убирать влево карты со следующими наибольшими значениями, пока справа (сверху) не окажутся карты с наименьшими значениями. Если у вас несколько карт с одним значением, вы сами выбираете их порядок.

Закончив, поместите карту высокой ноты слева (снизу) колоды. Затем каждый участник передаёт свою колоду соседу слева лицевой стороной вниз.





СОЗДАНИЕ КСИЛОТАРА

Теперь каждый участник раскладывает свои карты перед собой в один ряд лицевой стороной вниз так, чтобы все видели только их цвета. Так участники **создают свои ксилотары**. Высокая нота всегда лежит слева, являясь памяткой-маркером, остальные карты выложены лицевой стороной вниз от наибольших значений к наименьшим (слева направо). Участники не могут смотреть свои карты.

На этой странице показан пример для игры вчетвером.



Ксилотар нижнего участника

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В начальном раунде первым игроком становится участник, сидящий слева от того, кто раздавал карты.

Первый игрок выбирает любую свою карту, за исключением крайней левой (лежащей ближе всех к высокой ноте), и переворачивает её (разыгрывает) лицевой стороной вверх. Затем каждый участник по очереди (по часовой стрелке) разыгрывает лицевой стороной вверх 1 любую свою карту, даже наибольшего значения. Разыгранные карты становятся картами текущей взятки.

В свой ход каждый участник разыгрывает только 1 карту. Он должен выбрать карту того же цвета, что и у первого игрока. Если у него нет карт этого цвета, он вправе перевернуть любую другую карту.

Победителем взятки становится тот, кто разыграл наибольший козырь (см. с. 10). В противном случае выигрывает тот, кто разыграл карту первого цвета наибольшего значения.

Если участников двое, четверо или пятеро, козыри — **красные карты**. Если трое, то **жёлтые карты**.



КОЗЫРЬ

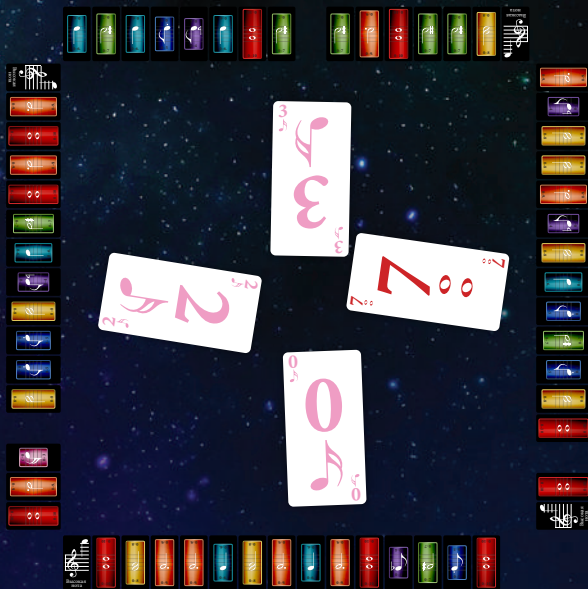
Козырь (**красный** при 2, 4 или 5 участниках и **жёлтый** при 3) «перебивает» любую карту цвета, выбранного первым игроком (или любые другие цвета), вне зависимости от значения козыря. Если во взятке несколько козырей, побеждает козырь наибольшего значения.

*В примере на следующей странице первый игрок — левый. Он начинает взятку с **розовой 2**. У верхнего участника единственная **розовая карта**, и это **3**. Пока что он претендует на победу во взятке.*

*У правого участника нет **розовых карт**, поэтому он может выбрать карту любого цвета. Он хочет победить в текущей взятке и переворачивает **красную 7**. **Красная карта** — козырь, так что теперь он претендует на победу.*

*У нижнего участника есть **1 розовая карта**, и он обязан её выбрать. Это **0**. Поскольку правый участник уже перевернул козырь, у нижнего нет шансов на победу, какую бы **розовую карту** он ни выбрал.*

*Победитель взятки — правый участник.
Он забирает карты и становится первым игроком
в следующей взятке.*



КОНЕЦ КАЖДОЙ ВЗЯТКИ

Победитель взятки кладёт разыгранные карты в стопку под своим ксилотаром лицевой стороной вниз и начинает следующую взятку. Кладите стопку взятых карт с небольшим смещением относительно других ваших стопок, чтобы все видели, сколько всего взяток вы выиграли.

Игра длится 3 раунда. Раунд продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карты.

В последней взятке у каждого участника будет 1 карта. Это единственная ситуация, когда первый игрок может выбрать для розыгрыша наибольшую карту.

СТАВКА

После того как вы разыграли карту во время взятки, но перед тем, как свою карту выберет следующий участник, вы можете объявить, что делаете ставку. Чтобы сделать ставку, втайне от других выберите и посмотрите 2 соседние карты *. Другие участники не должны разыгрывать карты, пока вы не закончите делать ставку. См. пример на следующей странице.

Соседние карты



* По мере игры в ксилотаре могут появляться пустые места. Карты, лежащие с двух сторон от пустоты, также считаются соседними друг с другом для выбора карт для ставки.

Посмотрев 2 карты, вы обязаны выбрать одну из них для ставки.



Верните невыбранную карту на её место лицевой стороной вниз. Положите карту-ставку лицевой стороной вверх под вашим ксилотаром (рядом со стопками карт, полученными за победы во взятках), повернув её на 90°.



Если вы делаете ставку, когда в начале хода в вашем ксилотаре осталось лишь 2 карты, вы должны сначала разыграть 1 карту, а затем обязаны сделать ставку оставшейся. Вы не можете смотреть эти 2 карты до того, как разыграете одну из них.

Карту-ставку нельзя выбрать для взятки.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

Очки за победы во взятках. Игрок получает 1 очко за каждую выигранную взятку. Вы не обязаны выполнять ставку, чтобы получить очки за победы во взятках.

Очки за ставки. Игрок получает 5 очков, если значение на карте-ставке совпадает с количеством его выигранных взяток, даже если это ставка со значением 0. Вы получаете эти очки в дополнение к очкам за победы во взятках.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

2 очка (1 очко за каждую взятку)

5 очков (за правильную ставку)

Всего за раунд: 7 очков



*2 выигранные
взятки*



*Карта-
ставка*

ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

Записывайте набранные очки в конце каждого раунда. Игра заканчивается после 3 раундов.

В начале 2-го и 3-го раундов участник с наименьшим суммарным результатом становится первым игроком. При ничьей им становится тот из претендентов, кто сидит слева от предыдущего первого игрока.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Участнику, набравшему больше всего очков за 3 раунда, удаётся отыскать идеальный баланс между синтезаторным роком 80-х и современными мелодиями для каримбы. Он побеждает в игре и добивается скромного коммерческого успеха.

В случае ничьей побеждает претендент с правильной ставкой и наименьшим количеством выигранных взяток в последнем раунде. Если по-прежнему ничья, все играют ещё один раунд и добавляют набранные очки к прежним результатам. Повторяйте вышеописанное, пока кто-то не победит (при необходимости используйте те же правила разрешения ничьей).

ИГРА ВДВОЁМ

Участники садятся напротив друг друга. Собирайте 4 ксилотара, как показано на рисунке на с. 6. Каждый участник сортирует ксилотар своего соперника и ксилотар, находящийся слева от себя. Оба участника меняются колодами, а также меняют местами 2 «боковые» колоды, как показано в примере на с. 8.

Переверните центральную карту (8-я с любого конца) в каждом боковом ксилотаре, чтобы определить их ставки. Поместите эти карты за их ксилотары, повернув на 90°.

В свой ход боковой ксилотар всегда разыгрывает наименьшую возможную карту. В конце раунда, если ставка одного из боковых ксилотаров оказалась правильной, вы и ваш соперник не получаете очки за выигранные взятки (но по-прежнему получаете 5 очков за правильную ставку). Если ставки оказались верными у обоих боковых ксилотаров, вы и соперник вообще не получаете очки.

После 3 раундов побеждает тот, у кого больше очков. Ничья разрешается так, как описано на с. 16.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Крис Рэй.

Разработчик: Тед Олспач.

Иллюстрация на обложке: Дави Комодо.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Тони Олспач, Джей Бернардо, Ричард Бетани, Клинт Брабэккен, Тайлер Корнелл, Энтони Краша, Джессика Краша, Молли Фаррелл, Брэд Генз, Энджела Годел, Трип Годел, Сара Граппин, Тони Граппин, Джэнна Грегори, Рене Харрис, Джошуа Джонсон, Тайлер Айнзер, Крис Лэндон, Синтия Лэндон, Дэн Кинг, Райан Мур, Кевин Падула, Чэд Робертс, Дорис Робертс, Мэнни Родригес, Мэтт Расселл, Меган Расселл, Дэвид Саттерфилд, Линдси Шлессер, кап. Марк Сливоски, Марк Смит, Тим Стонер, Шон Уолш, Стефани Уолш, Ник Уивер, Кристин Уивер, Мэтт Уайт, Луиза Уитфилд-Смит и Келли Рэй.



Генеральный директор: Тед Олспач
Исполнительный директор: Тони Олспач
Разработка цифровых приложений: Стивен Мелтон
и Эрик Кобёрн
Руководитель клиентской службы: Райан Мур
Управление лицензированием: Рене Харрис
Управление маркетингом: Джей Бернардо
Организация торговых выставок: Кевин Падула

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов
Редактор: Елена Шкуткова
Переводчик: Александр Петрунин
Корректор: Ольга Саратовцева
Верстальщик: Антон Марков

Особую благодарность выражаем Андрею Королёву.

