



RU



БУДЬ КРУЖЕ

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

игровое поле, 7 игровых фишек с пластмассовыми подставками (картонные персонажи и «Тёща/Свекровь»), 76 картонных квадратов, 100 карточек (3 карточки «Гроза», 97 карточек «Соседи»), кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать первым игроком, у которого будет роскошная яхта, роскошный автомобиль, роскошный дом и роскошная жена/муж. Этого можно достичь, если внимательно следить за тем, что делают соседи, и по-умному разыгрывать свои карты. А ещё - берегитесь тещи/свекрови!

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок выбирает игровую фигурку и помещает её на ближайшее к себе стартовое поле. Фигурку тещи/свекрови следует поставить на предназначенное для неё место.

В начале игры каждый игрок берёт себе 16 картонных квадратов одного цвета. Их помещают рядом с полем в виде четырёх стопок по четыре в соответствии с изображениями (дома, автомобили, яхты и жёны/мужья). Квадраты с замком помещают вниз, на них - квадраты уровня 3, 2, и квадраты уровня 1 - сверху. При повышении уровня элемента новый квадрат или квадраты кладут поверх предыдущего. При понижении уровня элемента верхний квадрат или квадраты убирают.

Найдите 3 карточки «Гроза», перемешайте их и поместите рядом с игровым полем изображением вниз. Перемешайте остальные карточки, сдайте каждому игроку по две и положите остальные лицом вниз в середине игрового поля. Это будет колода. Игроки держат свои карточки так, чтобы другие игроки их не видели.

КАК ИГРАТЬ (2-4 ИГРОКА)

Начинает младший из игроков. Бросьте кубик и передвигайте свою фишку по дорожке по часовой стрелке.

Если на поле, где Вы остановитесь, окажется

- **карточка**, разыграйте одну из своих карточек, выполните соответствующее действие, затем возьмите себе из колоды новую карточку.
- **грозовое облако**, возьмите одну из карточек «Гроза».
 - Если это «Пожар», то Ваш дом страдает при пожаре; уровень Вашего дома понижается на единицу.
 - Если это «Торпедная атака», то в Вашу яхту попадает шальная торпеда; уровень Вашей яхты понижается на единицу.
 - Если это «Тёща/Свекровь», то она приезжает к Вам в гости! Поместите фигурку тещи/свекрови в свой двор; уровень всех Ваших элементов понижается на 1. Снова то же

самое может произойти только если в промежутке тещи/свекровь побывает в другом месте. Повышение уровня во время её визита происходит как обычно.

- пиктограмма **дом/автомобиль/яхта/супруг(а)**, Вы можете либо поднять уровень своего соответствующего элемента, либо понизить уровень такого элемента у игрока, цвет которого указывает изображение. На поле есть специальные поля для продавца автомобилей и пластического хирурга: при остановке на таком поле они поднимают на единицу уровень «своего» элемента у любого игрока
- **Ваши открытые ворота**, значит, Вы завершили тур, шпиона за соседями, и уровень всех Ваших элементов увеличивается на единицу. То же самое происходит, если Вы просто проходите через это поле; останавливаться на нём не обязательно.
- **ворота другого игрока**, то Вы можете понизить на единицу уровень любого одного элемента игрока, ворота которого нарисованы. (Для продавца автомобилей и пластического хирурга все ворота считаются воротами других игроков.)
- **другой игрок уже занял это поле**, Вы останавливаетесь посплетничать и пропускаете следующий ход. Завершите ход как обычно, а потом положите свою фигурку на поле, чтобы обозначить пропуск следующего хода. Другого игрока это не касается.

Затем ход переходит следующему игроку по часовой стрелке.



КАК РАЗЫГРЫВАТЬ СВОИ КАРТОЧКИ

Обычно Вы можете разыграть карточку только когда Ваша фишка останавливается на символе карточки. Исключения: 1) «Антитёща/Антисвекровь», которую можно разыграть, как только Вы вытяните карточку «Гроза» с изображением тещи/свекрови, 2) «Щит», который можно разыграть, чтобы не допустить понижения уровня одного из Ваших элементов, и 3) карточка «Спешка», которую можно разыграть, если Вы остановились на одном поле с другим игроком.

Истратив карточку, нужно сразу взять из колоды новую.

Все разыгранные карточки складывают лицевой стороной вверх в стопку на игровом поле. Вы можете разыграть карточку, даже если это не принесет никакого эффекта. Если колода закончилась, то стопку сыгранных карточек тасуют и кладут лицом вниз в качестве новой колоды.

ПОСЛЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Если карточка «+1» разыгрывается для элемента, уже достигшего третьего уровня, то наверх этой стопки элементов помещают квадрат с символом замка. Такой элемент сохраняет третий уровень до конца игры. Ни одна карточка или ситуация не может понизить этот уровень.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победителем становится первый игрок, у которого после хода уровень всех элементов будет равен трём.

ИГРА ДЛЯ 5 ИЛИ 6 ИГРОКОВ

Пятый и шестой игроки используют продавца автомобилей и пластического хирурга. Эти фигурки начинают игру с полей с символом карточки рядом с автосалоном и клиникой хирурга.



Когда кто-то из этих игроков разыгрывает карточку, проверяют место его игровой фишки: действие карточки распространяется на тот участок, рядом с которым стоит продавец/хирург. Таким образом, эти персонажи могут использовать карточки «Антитёща/Антисвекровь» и «Щит», чтобы защитить элементы на тех участках, рядом с которыми они стоят.

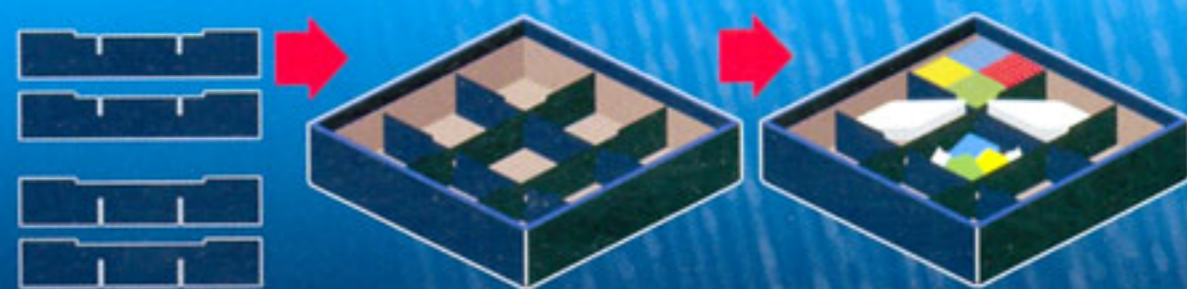
Когда продавец (хирург) проходит **через своё стартовое поле** или останавливается на любой иконке **дом/автомобиль/яхта/супруг(а)**, он может поднять уровень автомобиля (жены) любого игрока на 1.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Продавец автомобилей выигрывает, если автомобили всех игроков поднимутся до третьего уровня раньше, чем кто-то из них выигрывает игру.

Пластический хирург выигрывает, если супруги всех игроков поднимутся до третьего уровня раньше, чем кто-то из них выигрывает игру.

Если два игрока достигают цели игры одновременно (например, если уровень автомобиля игрока повышается до третьего, а остальные элементы уже достигли этого уровня), то выигрывают они оба.



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. Поместите карточки, картонные квадраты и тещу/свекровь как показано на рисунке.
2. Бросьте кубик и выполните ход по часовой стрелке.
3. Клетки на игровом поле:
 - **Символ автомобиля:** разыграйте одну из своих карточек, вытяните новую карточку.
 - **Грозовое облако:** вытяните карточку «Гроза».
 - Пожар = Ваш дом -1.
 - Торпеда = Ваша яхта -1.
 - Тёща/свекровь = все Ваши элементы -1. Тёща остается в Вашем дворе, пока что-нибудь не заставит её «уехать». Вы можете поднимать уровень своих элементов как обычно.
 - **Дом/автомобиль/яхта/супруг(а):** Ваш элемент +1 ИЛИ элемент соответствующего игрока -1.
 - **Ваши ворота:** один из Ваших элементов +1 при каждом проходе через эту клетку.
 - **Ворота другого игрока:** один элемент этого игрока -1.
 - Попав на клетку, занятую другим игроком, Вы пропускаете следующий ход.
4. Квадрат «замок»: помещается на элемент уровня 3 при подъёме его уровня. Такой элемент сохраняет третий уровень до конца игры.
5. Выигрывает игрок, сумевший поднять все свои элементы до третьего уровня.
6. При игре с 5 или 6 игроками продавец автомобилей/пластический хирург выигрывают, если все автомобили/супруги в игре достигнут третьего уровня. См. специальные правила.