



**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**
www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**

Правила настольной игры «Рифф-Рафф» (Riff Raff)

Автор игры: Кристоф Канцлер (Christoph Cantzler)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 морских волков от 8 лет

Капитан Булси не боялся встречи с пиратами, потому что у него был план. Он приказал команде спрятать все товары высоко на реях, полагая, что ни один разбойник не доберётся до них там, ведь каждый знает, что одна нога у пиратов деревянная. Моряки подивились такому странному тайнику, но схватили товары и полезли на мачту. Однако вскоре даже самые закалённые морские волки почувствовали, что балансировать с тяжёлым грузом наперевес не так-то просто. А тут ещё, как по волшебству, затряслись сундуки да зазвякали бутылки – это корабль подхватила исполинская волна и давай качать из стороны в сторону. Матросы только и успевали ловить пролетающие мимо товары...

Компоненты игры

- 1 деревянный корабль из 10-ти частей (см. «Подготовку к игре» на стр. 2).
- 40 карт (по 10 карт своего цвета для каждого игрока).
- 32 предмета (по 4 набора для каждого игрока).
- 1 волна из 2-х частей.



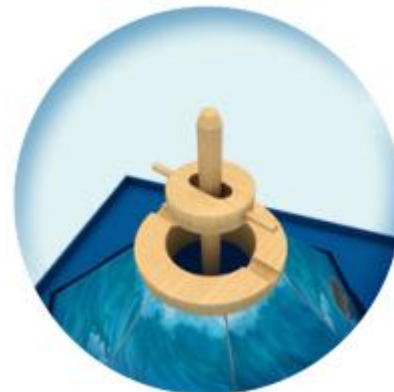
Подготовка к игре



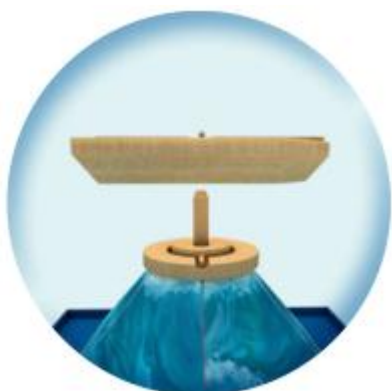
1. Согните две части волны и вставьте их под наклоном друг к другу в шестиугольную выемку коробки из-под игры.



2. Вставьте деревянное кольцо в получившийся «гребень волны».



3. Вставьте стержень с металлическим шариком в деревянное кольцо так, чтобы штырьки стержня попали в выемки деревянного кольца.



4. Прикрепите «остов» к вершине стержня с шариком.



5. Вставьте «мачту» в «остов».



6. Проденьте деревянный стерженёк в самое нижнее отверстие «мачты».



7. Положите на стерженёк нижний «рей» (с цифрами «5» и «6»).



8. Повторите шаги 6-7 для среднего «рея» (цифры «7» и «8») и верхнего «рея» (цифры «9» и «10»).

Поставьте корабль посередине стола – и вперёд!

Каждый игрок получает:

- набор карт выбранного цвета в руку;
- 8 различных предметов (лодку, бочонок, бутылку, ящик, моряка, доску, крысу и сундук).

Игрок размещает предметы перед собой, они должны быть видны всем участникам. В игре на двоих каждый получает по 2 набора предметов (то есть по 2 лодки, 2 бочонка и т.д.).

Цель игры

В игре победит тот, кто первым перенесёт на корабль все свои предметы.

Ход игры

Выкладывание карт и определение капитана

В первом раунде капитаном назначается самый старший игрок.

В начале каждого раунда игроки выбирают по карте, выкладывают их перед собой в закрытую, а затем одновременно открывают. Игрок с наивысшей цифрой становится новым капитаном. Если наивысшая цифра была выбрана несколькими игроками, нового капитана выбирает текущий капитан.

Первым в раунде всегда ходит капитан. Игрок, выбравший вторую по величине цифру, ходит вторым и так далее. Ничейные ситуации разрешает капитан.

Раунд завершается после того, как каждый игрок делает по одному ходу. Все выложенные карты остаются на местах – больше они к игрокам не возвращаются. Таким образом, в течение всей игры каждая карта используется только раз.

Погрузка товаров на корабль

В свой ход игрок выбирает один из предметов и перемещает его на корабль. **Номер карты**, которую он сыграл, соответствует **номеру области**, в которую он должен положить предмет.

Если он перемещает предмет в область на каком-нибудь **рее** (номера от «5» до «10») и в этой области **уже лежит** хотя бы один предмет (оставшийся там с одного из прошлых ходов), игрок может положить сразу **два предмета**: сначала один, а потом второй. Причём перед тем, как начать перемещение, он обязательно должен объявить, сколько предметов намерен выложить. Изменить своё решение он уже будет не вправе.

И вот, как это делается (правила погрузки товаров)

- Любой предмет можно положить или повесить на корабль при помощи рук (одной или двух).
- Предмет может свисать над краем какой-либо области корабля, но никогда не должен занимать больше одной области.

-
- Игроку запрещается дотрагиваться до уже размещённых предметов, однако он может подвинуть их перемещаемым предметом.

Потеря и спасение груза

Ход игрока немедленно заканчивается, если с корабля падает хотя бы один предмет. При этом игрок должен попытаться **его поймать**.

Предметы, которые ему удаётся поймать (одной или двумя руками) выбывают из игры. Предметы, которые он не ловит, кладутся перед ним (так, чтобы все их видели) – в свои следующие ходы он будет снова переносить их на корабль.

Новый раунд

После того, как каждый игрок делает ход, начинается новый раунд. Участники выбирают по одной из оставшихся на руках карт и выкладывают их поверх отыгранных (так, чтобы была видна только карта текущего раунда).

Открыв карты, игроки определяют нового капитана – им становится игрок, выложивший наибольшую карту. Если несколько игроков выкладывают одинаковые наибольшие карты, новым капитаном становится тот из них, кого выбирает текущий капитан.

Конец игры

Если к концу хода перед игроком не остаётся предметов, игра заканчивается (текущий раунд **не** доигрывается до конца), а этот игрок объявляется победителем.

Игра также заканчивается после 10-ти раундов (если за это время никто не выигрывает). В этом случае победителем становится игрок с наименьшим количеством предметов. Если наименьшее число предметов лежит перед несколькими игроками, все они объявляются победителями.

В игре на двоих, выложив по 10 карт, участники забирают карты в руки и продолжают игру. Игра для них заканчивается после 20-го раунда. Или после того, как одному из них удаётся избавиться от всех своих предметов.