

Рёхэй Курахаси

# ВЗЛОМАЙ

# КУБ

ПРАВИЛА

Краткая  
суть игры

Сможете ли вы повторить тайную фигуру противника раньше, чем он повторит вашу?

Задавайте лучшие вопросы и станьте первым, кто соберёт нужную фигуру!

В игре «*Взломай куб*» вы должны собрать из деревянных блоков копию фигуры, скрытой за ширмой противника. Хотя вы и не можете видеть нужную вам фигуру, вы можете задавать противнику вопросы о ней.

Используйте логику и пространственное мышление, чтобы раньше всех понять, какая фигура скрыта от вас, и победить!

## Компоненты



24 деревянных блока



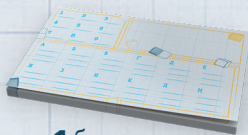
4 ширмы



1 правила



8 планшетов



1 блокнот

## Описание компонентов

### Блоки

В игре есть блоки трёх размеров: маленькие, средние и большие. Каждый игрок использует набор, состоящий из всех трёх видов блоков, чтобы построить свою фигуру за ширмой. И такой же набор из трёх блоков, чтобы воссоздать фигуру, скрытую за ширмой противника.

### Ширмы

У каждого игрока есть ширма, которая скрывает его фигуру от других игроков. На ней изображена памятка с тремя вопросами, один из которых вы будете задавать каждый ход, а также правила построения фигур.

### Блокнот

Листы из него используются только при игре по определённому варианту правил (стр. 7).

### Планшеты

У каждого игрока есть 2 планшета: один для своей фигуры и ещё один, чтобы собирать фигуру оппонента. На планшетах изображена сетка: 9 её ячеек обозначены числами, а 12 направлений напротив рядов ячеек – буквами.

## Подготовка к игре

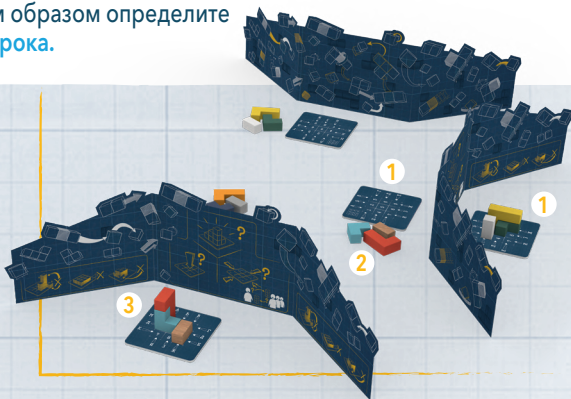
1. Каждый игрок берёт **1 ширму** и **2 планшета** и размещает их перед собой. Один из планшетов должен находиться за ширмой и быть виден только вам, а второй — перед ширмой и виден всем игрокам.
2. Каждый игрок берёт **2 маленьких, 2 средних и 2 больших блока**. Цвет блоков в каждой паре должен совпадать. Один набор из трёх блоков разных размеров положите за свою ширму, а второй – перед ширмой игрока, сидящего справа от вас.
3. Из трёх блоков за своей ширмой **соберите фигуру**. Расположите её на сетке своего планшета, соблюдая следующие правила:
  - A.** Высота фигуры не должна превышать 3 кубов. То же самое касается её длины и ширины.
  - Б.** Высота фигуры должна быть не меньше 2 кубов. Вы не можете расположить все блоки в один слой.
  - В.** Под каждой частью любого блока должен находиться или планшет, или другой блок. То есть нельзя располагать блоки так, чтобы их части висели в воздухе.
4. Случайным образом определите **первого игрока**.



Фигура слишком высокая, и часть одного блока висит в воздухе.



Фигура соответствует всем правилам построения.



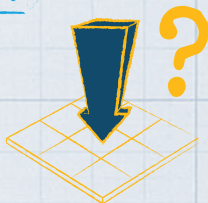
## Игровой процесс

Начиная с первого игрока, участники делают ходы по часовой стрелке. Игра закончится, когда один из участников правильно угадает фигуру игрока слева от себя. При игре вдвоём ваш оппонент считается сидящим слева от вас.

В любой момент игры вы можете как угодно перемещать блоки, лежащие перед вашей ширмой, — с помощью них вы будете пытаться повторить фигуру, скрытую за ширмой игрока слева. Фигуру же за своей ширмой менять запрещено — она всю игру остаётся одинаковой.

В свой ход игрок должен задать один из трёх вопросов: **А**, **Б** или **В**.

**А.**



Какой цвет  
в [ ЧИСЛО ]?

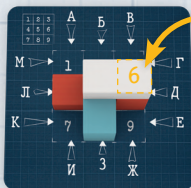
➔ При взгляде  
на фигуру сверху.

Задавая вопрос, вы должны уточнить **ячейку**: от 1 до 9.  
**Игрок слева от вас** должен посмотреть на свою фигуру за ширмой и назвать цвет самого верхнего куба в этой ячейке.

Если эта ячейка пустая, он должен сказать об этом.  
Затем ходит следующий игрок.

**Пример**

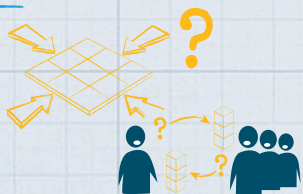
«Какой цвет в 6?»



«Белый.»

Под белым кубом в ячейке 6 есть ещё красный куб. Но ответом на вопрос будет только «белый» — цвет самого верхнего куба.

Б.



Какие цвета  
в [ БУКВА ]?

➔ При взгляде  
на фигуру сбоку.

Задавая вопрос, вы должны уточнить **направление**: от А до М.

Каждый игрок, включая вас, должен посмотреть на свою фигуру за ширмой и назвать цвета трёх кубов (от нижнего к верхнему), которые видны в ряду с указанного направления. Если какого-то из кубов нет, он должен сказать об этом.

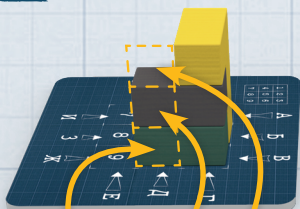
Затем ходит следующий игрок.

Совет

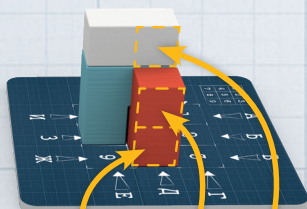
Хоть вы и вынуждены ответить на тот же вопрос, что и ваш оппонент, ваше преимущество — в возможности выбора выгодного для вас направления. Старайтесь выбирать то, которое раскроет меньше информации о вашей фигуре, но позволит узнать больше о фигуре противника.

Пример

«Какие цвета в Д?»

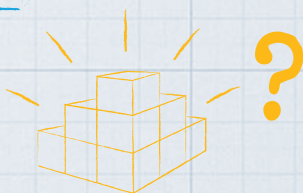


«Зелёный, серый, пусто».



«Оранжевый, оранжевый,  
белый».

В.



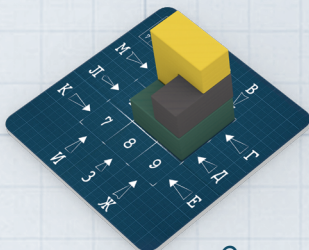
Собранная мной фигура полностью совпадает с твоей?

Игрок слева от вас должен посмотреть на свою фигуру за ширмой и сказать, совпадает ли она в точности с фигурой, собранной на вашем планшете перед ширмой.

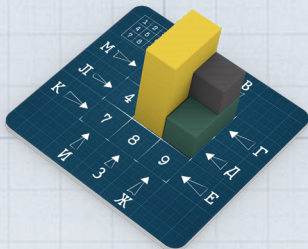
- Если фигуры отличаются положением блоков или по-разному расположены на сетке планшета – он отвечает «нет». Затем ходит следующий игрок.
- Если фигуры в точности совпадают (в том числе одинаково расположены на сетке планшета) – он отвечает «да». Перейдите к завершению игры.

Пример

Фигура за ширмой противника.



Фигура, которую вы собрали перед своей ширмой.



Ответ противника: «Нет!»

## Завершение игры

Игра переходит к завершению, когда один из игроков получает ответ «да» на вопрос В. Когда это случилось, продолжайте играть, пока все игроки не сделают одинаковое количество ходов, после чего игра заканчивается. Побеждают все игроки, которые к этому моменту смогли собрать фигуру своего оппонента!

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

«Я не люблю игры на память!»

Можете раздать игрокам листы из блокнота.

«Я хочу, чтобы игра была сложнее!»

Играя вдвоём, можете использовать по 4 или даже по 5 блоков для сбора своей фигуры.

«Я не хочу, чтобы игроки пытались угадывать!»

Можете добавить в игру следующее правило. Игрок, задающий вопрос В и получающий на него ответ «нет», выбывает из игры. Его ходы пропускаются, и он больше не может победить, но всё ещё должен отвечать на вопросы других игроков. Если остаётся только один невыбывший игрок, он автоматически побеждает.

«Я постоянно выигрываю (проигрываю)!»

Вышеописанные варианты можно применять несимметрично ко всем участникам, если нужно уравнивать шансы между игроками с разным опытом.

Например, можно разрешить вести записи только более младшим игрокам. Или, при игре вдвоём, позволить только младшему игроку составить фигуру за ширмой из 4 блоков вместо 3.



## АВТОРЫ

**Автор игры:** Рёхэй Курахаси

**Руководитель проекта:** Ксавье Таверне

**Редакторы оригинала:** Ксавье Таверне, Уильям Ниблинг

**Графический дизайнер:** Ленаиг Бургуа

**Переводчица с французского:** Данни Лоз

[www.iello.com](http://www.iello.com)

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик:** Артём Ясинский

**Редактор:** Даниил Молошников

**Корректор:** Екатерина Случаева

**Дизайнер-верстальщик:** Надежда Вартанян

**Руководитель проекта:** Елена Ткачева

**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 – правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

© 2022 IELLO. Все права защищены

© 2021 Рёхэй Курахаси

IELLO - 9, avenue des Érables, Lot 341 - 54180 Heillecourt, France

