



**MB**  
GAMES



**MB**  
GAMES

**MB**  
GAMES

Get your counters down and block your opponent. Watch out, a wrong turn could lead to your downfall!

*Exciting head-to-head game!*

*Every turn leads...*

*...to a new twist!*

*Turn the key to lock out your opponent!*



**MB**  
GAMES

**MB**  
GAMES



010700123102 01

5 010994 040291



# ВЕСЁЛЫЙ СПУСК

ВОЗРАСТ  
7+



2  
ИГРОКА

НЕОБХОДИМА ПОМОЩЬ  
ВЗРОСЛЫХ ПРИ  
СБОРКЕ

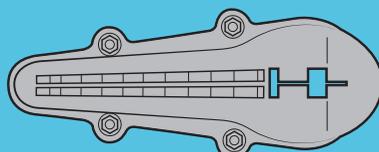
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым спусти все свои фишки  
сквозь череду шестерёнок на  
свою горку. Осторожно! Когда  
ты вращаешь шестерёнки, то  
можешь помочь своему  
сопернику!

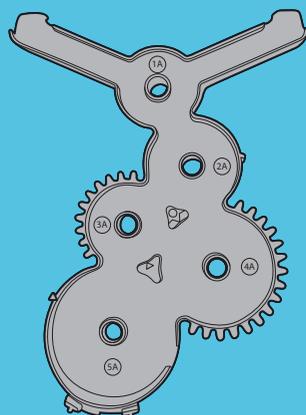
## В КОМПЛЕКТЕ



пусковой жёлоб



горка



каркас ВЕСЁЛЫЙ СПУСК



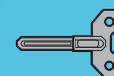
5 шестерёнок «А»



5 шестерёнок «В»



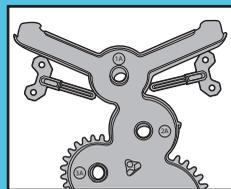
20 фишек



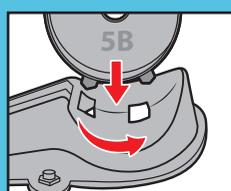
2 ключа

## ЕСЛИ ТЫ ИГРАЕШЬ ВПЕРВЫЕ

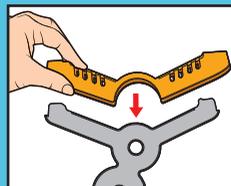
1. Аккуратно поворачивай ключи, чтобы отделить их от каркаса. При необходимости, пилкой или наждачной бумагой удали с них излишки пластика.



2. Вставь каркас спуска в модуль горки. Сдвинь каркас назад до щелчка.



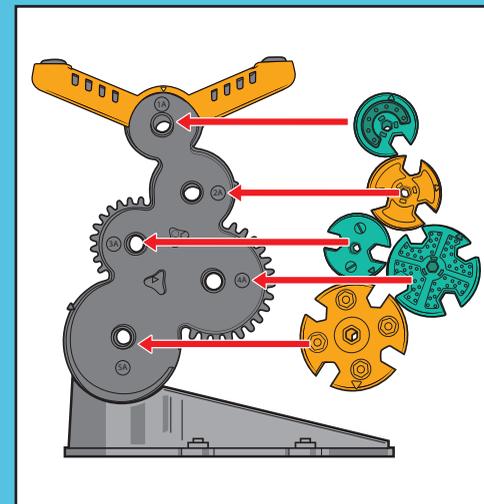
3. Закрепи пусковой жёлоб на верхней части каркаса и нажми до щелчка.



4. Закрепи все шестерёнки «А» на стороне «А» каркаса так, чтобы номера шестерёнок совпадали с номерами, указанными на каркасе. Нажми на шестерёнки до щелчка.

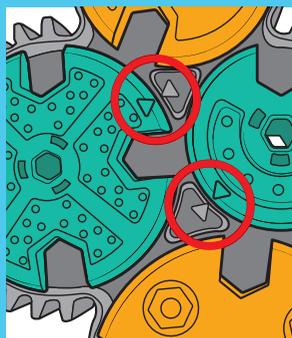
5. Закрепи все шестерёнки «В» на стороне «В» каркаса, совмещая бороздки на внутренней поверхности шестерёнок с бороздками отверстий на каркасе. Шестерёнки на стороне «В» не защёлкиваются.

6. Аккуратно отдели фишки от пластиковых рамок. При необходимости, пилкой или наждачной бумагой удали с них излишки пластика.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ!

Перед началом игры всегда совмещай стрелки на **всех пяти шестерёнках** со стрелками на каркасе спуска.



## НАЧИНАЕМ ИГРУ!

1. Установи устройство спуска между собой и соперником так, чтобы перед каждым из вас находилась сторона с шестерёнками. Затем каждый игрок берёт ключ и два комплекта фишек.
2. Каждый игрок кладёт все 10 своих фишек в пусковой жёлоб на своей стороне устройства: 5 фишек в правый жёлоб и 5 фишек в левый. Не обращай внимание на цифры на фишках. Размещай фишки в любом порядке.
3. Первый ход делает самый младший игрок. Выбери любую шестерёнку и ключом медленно поверни её в любую сторону на любое расстояние. **После окончания своего хода оставь ключ в шестерёнке.**

**Внимание:**

- Когда ты начал вращать шестерёнку, менять направление вращения уже нельзя, но можно в любой момент остановить вращение.
  - Ты можешь продолжать вращать шестерёнку даже после того, как фишка упадёт в следующую шестерёнку или на горку.
  - Думай на несколько ходов вперёд! Карманы/углубления на шестерёнках с противоположной стороны каркаса расположены по-другому, поэтому, вращая свою шестерёнку, ты можешь невольно помогать сопернику спустить фишку на его горку!
4. Наступает очередь твоего соперника! Он может выбрать любую шестерёнку, КРОМЕ той, в которой находится твой ключ. Игрокам нельзя вращать ту же шестерёнку, которую только что вращал соперник. После окончания своего хода соперник оставляет свой ключ в шестерёнке, которую вращал.
  5. Когда соперник завершил свой ход, вытащи свой ключ и вставь его в любую шестерёнку, кроме той, которую вращал соперник. Если хочешь, ты можешь вращать ту же шестерёнку, которую вращал во время своего предыдущего хода.

**Важно:**

- Твои фишки могут достигать горки любым маршрутом. Они не обязательно должны попадать в каждую шестерёнку!
- Единственный случай, в котором тебе разрешается повернуть ту же шестерёнку, которую вращал соперник, выставив при этом его ключ, - во время своего выигрышного хода, - когда ты повернул шестерёнку и спустил свою последнюю фишку по горке.

## ПОБЕДА!

Игра продолжается, пока один из игроков не спустит все 10 своих фишек по горке (фишки могут располагаться в любом порядке). Первый, кто сделает это, и есть победитель!

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

**Сложная игра:**

- Чтобы усложнить игру, расставь фишки в каждом пусковом жёлобе по порядку от 1 до 5. Затем постарайся спустить на горку вначале один комплект фишек, а потом другой – обязательно в цифровом порядке!
- Не беда, если фишки спутаются по пути. Нужно только, чтобы они спускались на горку в правильном порядке.
- Побеждает тот, кто первым спустит все свои фишки на горку в цветовом и цифровом порядке. Если на твою горку спускается фишка не с нужным порядковым номером, побеждает другой игрок.

**Быстрая игра:**

- Игроки берут только по 5 фишек. Побеждает игрок, который первым спустит на горку все 5 своих фишек!



HASBRO GAMING и его лого являются торговыми марками компании Hasbro.

© 2016 Хасбро. Все права защищены.

Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария.

Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Россия, Московская область, г. Химки, ул. Панфилова, вл. 21, стр.1.

Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год). Игра.

Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.

Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

[www.hasbro.ru](http://www.hasbro.ru)  
[www.hasbrogames.ru](http://www.hasbrogames.ru)



СДЕЛАНО В ИРЛАНДИИ

[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)

051700123E76 00