

ВЯБД-ЧКО!

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ПОПАСТЬ В МИШЕНЬ ПРИ ПОМОЩИ ПИСТОЛЕТОВ
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: ОТ 2 ДО 4

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЭТО БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ, РАССЧИТАННЫЙ НА 2-3-Х ИГРОКОВ.
ПРАВИЛА ДЛЯ 4-Х ИГРОКОВ ЧИТАЙТЕ НИЖЕ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ КЛАДЁТСЯ ПО ЦЕНТРУ СТОЛА. ВСЕ КАРТОЧКИ — И С КРАСНОЙ, И СИНЕЙ РУБАШКОЙ — ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ, ТЩАТЕЛЬНО ТАСУЮТСЯ И СКЛАДЫВАЮТСЯ В ОДНУ ОБЩУЮ СТОПКУ РУБАШКАМИ ВВЕРХ. ИГРОВЫЕ ПИСТОЛЕТЫ И ПУЛИ КЛАДУТСЯ РЯДОМ С КАРТОЧКАМИ. ВСЕ ТРИ КАРТОННЫЕ МИШЕНИ СТАВЯТСЯ В 3—4 МЕТРАХ ОТ ИГРОВОГО СТОЛА, ЖЕЛАТЕЛЬНО НА РАЗНОЙ ВЫСОТЕ.

ВНИЗУ МИШЕНИ ИМЕЕТСЯ РАЗРЕЗ И ЛИНИЯ СГИБА. СОГНИТЕ МИШЕНЬ ПО ЛИНИИ СГИБА И УСТАНОВИТЕ НА РОВНОЙ ПОВЕРХНОСТИ.

МИШЕНИ ДОЛЖНЫ НАХОДИТЬСЯ НА ОТНОСИТЕЛЬНО УДАЛЕННОМ ДРУГ ОТ ДРУГА РАССТОЯНИИ (МИНИМУМ 1 МЕТР) ЛИБО ВООБЩЕ

В ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ УГЛАХ ПОМЕЩЕНИЯ. ВСЕ ИГРОКИ БЕРУТ ПО ПИСТОЛЕТУ, ЗАРЯЖАЮТ ТУДА ПУЛКУ 1 и ПРИ ПОМОЩИ РЫЧАЖКА 2 ВЗВОДЯТ КУРОК 3 (ДОЛЖЕН БЫТЬ СЛЫШЕН ЩЕЛЧОК). КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ СЕБЕ ПО ОДНОЙ ФИШКЕ И СТАВИТ ЕЁ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ НА КЛЕТКУ «1». ОТСЮДА НАЧНЁТСЯ ИГРА.



ХОД ИГРЫ

САМЫЙ МЛАДШИЙ УЧАСТНИК ИГРЫ СТАНОВИТСЯ ПЕРВЫМ ИГРОКОМ.

ХОД ИГРЫ ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, ЛЕЖИТ СВЕРХУ КАРТОЧКА С СИНЕЙ РУБАШКОЙ ИЛИ С КРАСНОЙ.

КАРТОЧКИ С КРАСНОЙ РУБАШКОЙ

ЕСЛИ ИГРОКИ ВИДЯТ, ЧТО СВЕРХУ ЛЕЖИТ КАРТОЧКА С КРАСНОЙ РУБАШКОЙ, ОНИ БЕРУТ СВОИ ПИСТОЛЕТЫ В УДОБНУЮ РУКУ, А ИГРОК, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН ХОДИТЬ, СПРАШИВАЕТ У ВСЕХ, ЗАРЯЖЕНЫ ЛИ ИХ ПИСТОЛЕТЫ, И НА СЧЁТ «РАЗ, ДВА, ТРИ» ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ ЭТУ КАРТОЧКУ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ ВНАЧАЛЕ БЫСТРО ПОВТОРИТЬ ПОЗУ/ДЕЙСТВИЕ, УКАЗАННЫЕ НА КАРТОЧКЕ, А ЗАТЕМ ВЫСТРЕЛИТЬ В НАРИСОВАННУЮ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНЬ. **ВНИМАНИЕ! В ПРАВИЛАХ НА СТР. 3 ЕСТЬ ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КАЖДОЙ КАРТОЧКИ, КОТОРОЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИЗУЧИТЬ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ.**

В РАУНДЕ ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПЕРВЫМ ПОПАДЁТ В НУЖНУЮ МИШЕНЬ. НА ЭТОМ ХОД ИГРОКА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, УПАВШАЯ МИШЕНЬ/МИШЕНИ УСТАНАВЛИВАЮТСЯ НА ПРЕЖНИЕ МЕСТА, А ВСЕ ПИСТОЛЕТЫ ЗАРЯЖАЮТСЯ СНОВА. ПОБЕДИВШИЙ ИГРОК ПЕРЕДВИГАЕТ СВОЮ ФИШКУ ВПЕРЁД НА СТОЛЬКО ДЕЛЕНИЙ ИГРОВОГО ПОЛЯ, СКОЛЬКО УКАЗАНО В ОПИСАНИИ КАРТОЧКИ. ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ ИГРОКУ.

КАРТОЧКИ С СИНЕЙ РУБАШКОЙ

ЕСЛИ ИГРОКИ ВИДЯТ, ЧТО СВЕРХУ ЛЕЖИТ КАРТОЧКА С СИНЕЙ РУБАШКОЙ, ИГРОК, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН ХОДИТЬ, ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ ЭТУ КАРТОЧКУ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ ВЫПОЛНИТЬ УКАЗАННОЕ НА КАРТОЧКЕ ЗАДАНИЕ. **ВНИМАНИЕ! В ПРАВИЛАХ НА СТР. 3—4 ЕСТЬ ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КАЖДОГО ЗАДАНИЯ. ИГРОК, КОТОРЫЙ В ТОЧНОСТИ ВЫПОЛНИТ УСЛОВИЕ ЗАДАНИЯ, ПОБЕЖДАЕТ. НА ЭТОМ ХОД ИГРОКА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, УПАВШАЯ МИШЕНЬ/МИШЕНИ УСТАНАВЛИВАЮТСЯ НА ПРЕЖНИЕ МЕСТА, А ВСЕ ПИСТОЛЕТЫ ЗАРЯЖАЮТСЯ СНОВА. ПОБЕДИВШИЙ ИГРОК ПЕРЕДВИГАЕТ СВОЮ ФИШКУ ВПЕРЁД НА СТОЛЬКО ДЕЛЕНИЙ ИГРОВОГО ПОЛЯ, СКОЛЬКО УКАЗАНО В ОПИСАНИИ КАРТОЧКИ. ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ ИГРОКУ. **ВАЖНО!** ЕСЛИ В ОПИСАНИИ КАРТОЧКИ НАПИСАНО ПО ОЧЕРЕДИ, ЗНАЧИТ ВНАЧАЛЕ ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЯЕТ ИГРОК, ЧЕЙ СЕЙЧАС ХОД, А ПОТОМ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ.**

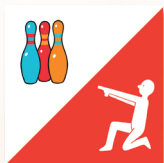
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА В КОЛОДЕ НЕ ОСТАНЕТСЯ БОЛЬШЕ ИГРОВЫХ КАРТОЧЕК.

ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, ФИШКА КОТОРОГО ДАЛЬШЕ ВСЕХ ПРОДВИНУЛАСЬ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4-Х ИГРОКОВ

ИГРА ВЕДЕТСЯ ПО ТЕМ ЖЕ ПРАВИЛАМ, ЗА ОДНИМ ИСКЛЮЧЕНИЕМ: ИГРОК, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН ХОДИТЬ, ПРОСТО ОТКРЫВАЕТ КАРТОЧКИ, НО НЕ ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ В СТРЕЛЬБЕ ПО МИШЕНЯМ. ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ РАУНДА ОТКРЫВАЮЩИМ КАРТОЧКИ СТАНОВИТСЯ СЛЕДУЮЩИЙ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ ИГРОК.



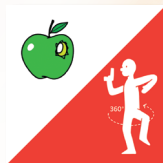
ВСТАТЬ НА ЛЕВОЕ КОЛЕНУ.

1 ХОД ВПЕРЕД



ВСТАТЬ НА ОДНУ НОГУ.

2 ХОДА ВПЕРЕД



**СДЕЛАТЬ ОБОРОТ
НА 360 ГРАДУСОВ.**

3 ХОДА ВПЕРЕД



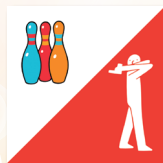
ВСТАТЬ НА ПРАВОЕ КОЛЕНУ.

1 ХОД ВПЕРЕД



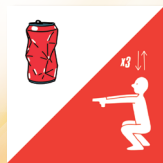
**ПЕРЕЛОЖИТЬ ПИСТОЛЕТ
В НЕУДОБНУЮ РУКУ.**

2 ХОДА ВПЕРЕД



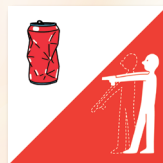
ВСТАТЬ СПИНОЙ К МИШЕНИ.

3 ХОДА ВПЕРЕД



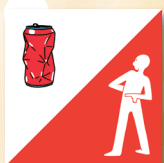
ПРИСЕСТЬ ТРИ РАЗА.

1 ХОД ВПЕРЕД



СДЕЛАТЬ ШАГ НАЗАД.

2 ХОДА ВПЕРЕД



**ЗАВЕСТИ РУКУ С ПИСТОЛОТОМ
ЗА СПИНУ.**

3 ХОДА ВПЕРЕД



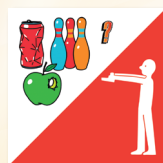
**ВЗЯТЬ ПИСТОЛЕТ ДВУМА
РУКАМИ.**

1 ХОД ВПЕРЕД



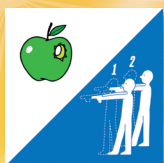
**ПОДНЯТЬ ЛЮБУЮ НОГУ И СДЕ-
ЛАТЬ ВЫСТРЕЛ ИЗ-ПОД НОГИ.**

2 ХОДА ВПЕРЕД



**ПОВЕРНУТЬ ПИСТОЛЕТ
РУКОЯТКОЙ ВВЕРХ.**

3 ХОДА ВПЕРЕД



**ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ СТРЕЛЯЮТ
В НАРИСОВАННУЮ НА КАРТОЧКЕ
МИШЕНЬ. ЕСЛИ ВСЕ ИЛИ
НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ ПОПАЛИ,
ТО ОНИ СНОВА СТРЕЛЯЮТ,
ДЕЛАЯ ШАГ НАЗАД. ЕСЛИ ОПЯТЬ
ВСЕ ИЛИ НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ
ПОПАЛИ В МИШЕНЬ, ТО
КАЖДЫЙ ИГРОК ПРОДВИГАЕТСЯ
НА 1 ДЕЛЕНИЕ ВПЕРЕД.**

1 ХОД ВПЕРЕД



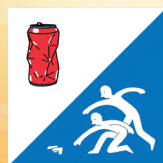
**ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ
СТРЕЛЯЮТ В КАЖДУЮ ИЗ ТРЁХ
МИШЕНЕЙ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ
ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ ВО
ВСЕ ТРИ МИШЕНИ. ЕСЛИ ТАКИХ
ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТО
КАЖДЫЙ ИГРОК ПРОДВИГАЕТСЯ
НА 2 ДЕЛЕНИЯ ВПЕРЕД.**

2 ХОДА ВПЕРЕД



**ИГРОКИ ОДНОВРЕМЕННО НА СЧЁТ
«РАЗ, ДВА, ТРИ» СТРЕЛЯЮТ В
КАЖДУЮ ИЗ ТРЁХ МИШЕНЕЙ.
ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ
ПО ИТОГУ ВСЕХ ТРЕХ ВЫСТРЕЛОВ
СОБЬЕТ БОЛЬШЕ МИШЕНЕЙ,
ЧЕМ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ.
В СЛУЧАЕ НИЧЬИ КАЖДЫЙ ИГРОК
ПРОДВИГАЕТСЯ ТОЛЬКО НА ОДНО
ДЕЛЕНИЕ ВПЕРЕД.**

3 ХОДА ВПЕРЕД



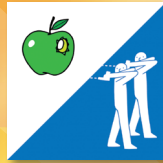
**ИГРОКИ КЛАДУТ ПИСТОЛЕТЫ
В ОДНО МЕСТО РЯДОМ ДРУГ
С ДРУГОМ И НА СЧЁТ
«РАЗ, ДВА, ТРИ» ХВАТАЮТ
СВОИ ПИСТОЛЕТЫ
И ПЫТАЮТСЯ ПОПАСТЬ В
НАРИСОВАННУЮ НА КАРТОЧКЕ
МИШЕНЬ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ
ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ
ПЕРВЫМ.**

1 ХОД ВПЕРЕД



ИГРОКИ КЛАДУТ ПИСТОЛЕТЫ В РАЗНЫЕ МЕСТА В МЕТРЕ ОТ СЕБЯ И НА СЧЁТ «РАЗ, ДВА, ТРИ» ВСЕ ВМЕСТЕ БЕГУТ К ПИСТОЛЕТАМ И ПЫТАЮТСЯ ПЕРВЫМИ ПОПАСТЬ В НАРИСОВАННУЮ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНЬ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ ПЕРВЫМ.

2 ХОДА ВПЕРЕД



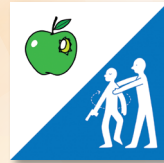
ИГРОКИ БЕРУТ ПИСТОЛЕТЫ, ВСЕ ВМЕСТЕ СТАНОВЯТСЯ СПИНОЙ К НАРИСОВАННОЙ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНИ И НА СЧЁТ «РАЗ, ДВА, ТРИ» ПЫТАЮТСЯ В НЕЁ ПОПАСТЬ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ ПЕРВЫМ.

3 ХОДА ВПЕРЕД



ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ СТРЕЛЯЮТ ИЗ ДВУХ ПИСТОЛЕТОВ (ДЕЛАЯ ВЫСТРЕЛЫ ОДНОВРЕМЕННО) В ДВЕ НАРИСОВАННЫЕ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ В ДВЕ МИШЕНИ. ЕСЛИ ТАКИХ ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТО КАЖДЫЙ ИГРОК ПРОДВИГАЕТСЯ НА 1 ДЕЛЕНИЕ ВПЕРЕД.

1 ХОД ВПЕРЕД



ИГРОК БЕРЁТ ПИСТОЛЕТ, ЗАКРЫВАЕТ ГЛАЗА, ДРУГИЕ ИГРОКИ АККУРАТНО И НЕ СПЕША ПОВОРАЧИВАЮТ ЕГО НЕСКОЛЬКО РАЗ ВОКРУГ СЕБЯ НА МЕСТЕ. ПОСЛЕ ЧЕГО ИГРОК, НЕ ОТКРЫВАЯ ГЛАЗА, ПЫТАЕТСЯ ПОПАСТЬ В НАРИСОВАННУЮ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНЬ. ЕСЛИ ИГРОК ПОПАДЕТ, ТО ОН ПРОДВИГАЕТСЯ НА 3 ДЕЛЕНИЯ ВПЕРЕД.

3 ХОДА ВПЕРЕД



ТРИ ЗАРЯЖЕННЫХ ПИСТОЛЕТА РАСКЛАДЫВАЮТСЯ ПРИМЕРНО В МЕТРЕ ДРУГ ОТ ДРУГА. ИГРОК БЕЖИТ СНАЧАЛА К ПЕРВОМУ ПИСТОЛЕТУ И ПЫТАЕТСЯ ПОПАСТЬ В МИШЕНЬ, ПОТОМ КО ВТОРОМУ И К ТРЕТЬЕМУ. КАЖДЫЙ РАЗ ОН СТРЕЛЯЕТ В РАЗНЫЕ МИШЕНИ. ЕСЛИ ИГРОК ПОПАДЕТ ВО ВСЕ ТРИ МИШЕНИ, ТО ОН ПРОДВИГАЕТСЯ НА 2 ДЕЛЕНИЯ ВПЕРЕД.

2 ХОДА ВПЕРЕД



ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ СТРЕЛЯЮТ ИЗ ДВУХ ПИСТОЛЕТОВ (ДЕЛАЯ ВЫСТРЕЛЫ ОДНОВРЕМЕННО) В ДВЕ НАРИСОВАННЫЕ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНИ, СТОЯ К НИМ СПИНОЙ. ЕСЛИ ТАКИХ ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТО КАЖДЫЙ ИГРОК ПРОДВИГАЕТСЯ НА 3 ДЕЛЕНИЯ ВПЕРЕД.

3 ХОДА ВПЕРЕД



ИГРОКИ СТАВЯТ НАРИСОВАННУЮ НА КАРТОЧКЕ МИШЕНЬ НА 2-3 МЕТРА ДАЛЬШЕ ОТ ИЗНАЧАЛЬНОГО МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ И СТРЕЛЯЮТ В НЕЁ ПО ОЧЕРЕДИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ В МИШЕНЬ. ЕСЛИ ТАКИХ ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТО КАЖДЫЙ ИГРОК ПРОДВИГАЕТСЯ НА 1 ДЕЛЕНИЕ ВПЕРЕД.

1 ХОД ВПЕРЕД



ИГРОКИ НАПОЛОВИНУ ЗАКРЫВАЮТ ОДНУ МИШЕНЬ ДРУГОЙ МИШЕНЬЮ. ЦЕЛЬ — ПОПАСТЬ В МИШЕНЬ, КОТОРАЯ ЗАКРЫТА ДРУГОЙ МИШЕНЬЮ. ИГРОКИ НА СВОЁ УСМОТРЕНИЮ ВЫБИРАЮТ МИШЕНИ. ВСЕ ИГРОКИ СТРЕЛЯЮТ ПО ОЧЕРЕДИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПОПАДЕТ В МИШЕНЬ. ЕСЛИ ТАКИХ ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТО КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ПО ТРИ ОЧКА.

2 ХОДА ВПЕРЕД