



Шустрый Гонзола

Дополнение к настольной игре «Сырный замок»*

Правила игры

* Не является самостоятельной игрой. Для игры необходима настольная игра «Сырный замок»



8+



2-5 ИГРОКОВ



30 мин.

КОМПОНЕНТЫ:

ШУСТРЫЙ
ГОНЗОЛА - ЭТО Я!



1 Шустрый Гонзола



5 шляпных лент
пяти цветов



4 серые мышки
для пятого игрока



1 передвижная башня
(см. Подготовку к игре)

КАСТАИ, В ЭТОЙ КОРОБКЕ
ДОСТАТОЧНО МЕСТА
И ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ
БАЗОВОЙ ИГРЫ!



3 специальных
передвижных тайла



«Шустрый
Гонзола»



«Секретный лаз
в кладовую»



«Механическое
устройство для
перемещения
сыров»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно извлеките игровые элементы из картонной рамки. Будьте внимательны при сборе башни, её легко повредить, поэтому строго следуйте схеме, изображённой на картинке.

Игра для пяти игроков

С этим дополнением в базовую игру «Сырный замок» могут одновременно играть 5 человек. Пятым игроком берёт себе отряд мышей серого цвета и передвижную башню (см. вариант игры «Передвижная башня»).

Важно: если при игре впятером четыре игрока получили по тайлу одного и того же сорта сыра, то пятый игрок уже не может взять тайл сыра того же сорта, даже если его мышки смогли его найти.

С дополнением «Шустрый Гонзола» вам доступны четыре новых варианта игры «Сырный замок»:

- «Шустрый Гонзола»
- «Передвижная башня»
- «Механическое устройство перемещения сыров»
- «Кладовая»

Вы можете использовать различные сочетания этих вариантов или играть со всеми сразу. Основные правила игры при этом остаются без изменений.

Как правильно
собрать башню:



ШУСТРЫЙ ГОНЗОЛА

Шустрый Гонзола — хитрый мышонок с переменчивым характером. Он может сначала помогать вам, а потом с лёгкостью поддержит ваших соперников. Он умеет бегать по крышам и делает более длинные шаги, чем обычные мыши. А благодаря своему сомбреро Гонзола не проваливается в Ловушки.

Вам потребуется:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите тайл «Шустрый Гонзола» в центре Замка и поставьте на него фигурку самого Гонзолы. Потом разместите передвижные тайлы так, чтобы по возможности свободными оказались нейтральные тайлы (без отверстия или изображения сыра). После этого разместите крыши, закрыв все комнаты, кроме той, где стоит Гонзола. Если игрок решает в свой ход воспользоваться передвижным тайлом, то он может выбрать любой из двух свободных тайлов (второй тайл появился благодаря тайлу Шустрого Гонзолы).

Каждый игрок берёт шляпную ленту своего цвета.

ХОД ИГРЫ

Шляпная лента для Гонзолы

Когда ваш мышонок попадет на тайл с изображением Гонзолы, наденьте на сомбреро Гонзолы ленту своего цвета. В случае если на его шляпе уже красуется лента другого игрока, верните её тому игроку и наденьте свою.

Если на сомбреро Гонзолы надета лента вашего цвета, вы можете с его помощью выполнять действия так, будто это мышонок из вашего отряда.

Действие «Снять крышу замка с помощью Гонзолы»

Шустрый Гонзола может открывать крыши, которые расположены не только по соседству с ним, но и те, что соприкасаются с комнатой, в которой он находится. Как обычно, чтобы снять одну крышу, нужно потратить одно очко действия.

Действие «Переместить Гонзолу»

Шустрый Гонзола может:

- бегать по крышам (но не останавливаться на них, заканчивая свой ход);
- бегать по отверстиям Ловушек (и даже останавливаться на них);
- перескакивать через несколько клеток во время движения.

Как именно? Узнайте ниже!

За **одно очко** действия Гонзола может:

- сделать шаг на любую незанятую клетку в той же комнате, где находится;
- сделать шаг на любую незанятую клетку в соседней (смежной) комнате;
- выйти из комнаты на крышу.

Гонзола и Ловушки

Сомбреро Шустрого Гонзолы спасает его от Ловушек и не даёт провалиться в Темницу. Если вы захотите передвинуть ряд, приподнимите Гонзолу из ямы на время передвижения, а затем снова поставьте на то же место.

Гонзола — охотник за сыром

Если на сомбреро Гонзолы лента вашего цвета, то вы можете использовать его для сбора сыра так же, как и любую другую мышку из своей команды.

А ВОТ И Я! ПЕРЕМЕСТИ ТАЙЛ С МОИМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ, ЧТОБЫ ТВОЙ МЫШОНОК МОГ ВСТАТЬ НА НЕГО.

ТЕПЕРЬ Я ПОМОГАЮ КРАСНЫМ МЫШАТАМ!



✓ Я МОГУ ОТКРЫТЬ ВСЕ ЭТИ КРЫШИ!



Я МОГУ ДОБРАТЬСЯ ДО ЭТОГО СЫРА ВСЕГО ЗА ДВА ШАГА!



ПЕРВЫМ ШАГОМ Я ВЫИДУ НА КРЫШУ ИЗ КОМНАТЫ.

ВТОРЫМ ШАГОМ Я ОКАЖУСЬ В СОСЕДНЕЙ КОМНАТЕ И ВСТАНУ НА КЛЕТКУ С СЫРОМ!

ПЕРЕДВИЖНАЯ БАШНЯ

Передвижная башня:

- всегда используется при игре впятером;
- может устанавливаться у любой стены Замка;
- может использоваться (как и любая другая башня) для входа в Замок.

Вам потребуется:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Как и раньше в начале игры участники размещают по одному своему мышонку в башнях Замка. Пятый игрок размещает свою мышку в Передвижной башне, которую затем присоединяет к любой клетке вдоль стены. Передвижную башню нельзя установить только у тех частей стен, где уже находятся четыре основные башни Замка.

ХОД ИГРЫ

Игроки могут использовать Передвижную башню для входа в Замок так же, как и любые другие башни. Однако игроки не могут воспользоваться передвижным тайлом для того ряда, который блокирует Передвижная башня.

Действие «Переместить Башню»

Игрок может переместить Башню в любое место вдоль стен Замка (кроме угловых башен). При этом не имеет значения, чья мышка находится в этот момент в Башне. Передвижная башня может быть и вовсе пустой.

Каждое перемещение Башни считается одним действием. В течение своего хода игрок может тратить сколько угодно своих очков действия на перемещение Башни.

ВОТ ТАК
ПЕРЕДВИЖНАЯ БАШНЯ
ПРИСОЕДИНЯЕТСЯ
К СТЕНЕ ЗАМКА.



С КАЖДОЙ СТОРОНЫ
ЗАМКА ЕСТЬ ПЯТЬ
МЕСТ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ
ПЕРЕДВИЖНОЙ БАШНИ.



МЕХАНИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ СЫРОВ

Механическое устройство для перемещения сыров позволяет игрокам дополнительно и бесплатно воспользоваться передвижным тайлом.

Вам потребуется:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В начале игры разместите передвижные тайлы так, чтобы по возможности свободными оказались нейтральные тайлы (без отверстия или изображения сыра). Дополнительно разместите специальный передвижной тайл «Механическое устройство перемещения сыров» из данного дополнения на игровом поле.

Если игрок решает в свой ход воспользоваться передвижным тайлом, то он может выбрать **любой** из **двух** свободных тайлов (второй тайл появился благодаря тайлу механического устройства).

ХОД ИГРЫ

Если мышка игрока находится на тайле «Механического устройства», то в течение своего хода этот игрок может, не затрачивая своих очков действия, совершить «Передвижение тайлов».

Если в течение одного хода другая мышь этого же игрока попала на данный тайл, игрок снова может передвинуть тайлы, не затрачивая своих очков действия.

КЛАДОВАЯ

Кладовая комната:

- располагается снаружи Замка;
- имеет только **один** вход и выход через тайл «Секретный лаз в кладовую»;
- состоит из четырёх свободных передвижных тайлов, которые на текущий момент не находятся в Замке;
- часто хранит желанные кусочки сыров, которые при этом легко заполучить.

Вам
потребуется:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры вам потребуются все передвижные тайлы из базовой игры и данного дополнения. В начале игры разместите передвижные тайлы так, чтобы по возможности свободными оказались нейтральные тайлы (без отверстия или изображения сыра).

Разместите оставшиеся четыре тайла рядом с Замком — это Кладовая комната.



ХОД ИГРЫ

Действие «Перемещение мышки» (Кладовая)

Мышка может затратить **одно** очко действия, чтобы:

- попасть на любой незанятый тайл в Кладовой с тайла «Секретный лаз»;
- перейти в Кладовой комнате с одного тайла на любой другой незанятый тайл;
- вернуться из Кладовой комнаты назад в Замок на незанятый тайл «Секретный лаз».

В Кладовой комнате одновременно могут находиться **не более трёх** мышек.

Внутри Кладовой комнаты тайлы с отверстиями не считаются Ловушками, на них можно вставать, как и на другие тайлы.

Добыть Сырный тайл в Кладовой можно так же, как и в базовой игре: нужно, чтобы две мышки одного игрока оказались на клетках с изображением одного и того же сыра.

Тока на тайле «Секретный лаз» стоит какая-либо мышка, он считается занятым, и никто не может проникнуть внутрь Кладовой, а также вернуться из неё обратно в Замок.

Действие «Воспользоваться передвижным тайлом» (Кладовая)

Выберите в Кладовой любой тайл. Затем разместите на его месте тайл, который освободился в результате передвижения ряда. Если на выбранном тайле находится мышка, переставьте её на любой другой незанятый тайл в Кладовой комнате.

Я МОГУ ПОПАСТЬ
В КЛАДОВУЮ ВСЕГО
ЗА 2 ШАГА.



ЭТОТ СЫР
ДОСТАНЕТСЯ
НАМ!

А ЭТОТ
НАМ!



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается при таких же условиях, как и в базовой игре «Сырный замок».

Если хотите, чтобы игра длилась дольше, при игре вдвоём, троём или четвером рекомендуем играть до тех пор, пока кто-нибудь не соберёт пять сортов сыра.



ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА ИГРА, ЗАГЛЯНИТЕ
НА САЙТ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»
WWW.LIFESTYLELTD.RU - ТАМ ВЫ НАЙДЁТЕ
МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ИНТЕРЕСНЫХ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ!

Авторы игры: Йенс-Тетер Шлиманн и Бернанд Вебер
Иллюстратор: Виктор Боден
Редакторы: Анастасия Ермакова, Мария Кравченко
Дизайн и верстка: Юлия Третьякова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плузниковой.

