

10+

1-4
ИГРОКА20-30
МИН.

Ш	Е	В	А	Л	Ь
Ш	А	Р	Л	Ь	
			Ь		
			Е		

ПРАВИЛА ИГРЫ

КРУКСИ

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ

- 50 двусторонних игровых полей
- 4 карандаша
- 31 жетон букв
- 1 мешочек

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Подбирайте правильные слова вместе с пингвином Крукси и его друзьями!
Вписывайте слова подходящей длины в нужных местах кроссворда, используя определённые буквы,
и применяйте эффекты на поле, чтобы быстрее всех выполнить условия на своей карточке игрока.

*Компоненты могут отличаться
от изображённых.*



**RED
CAT**
GAMES





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите игровое поле и положите его на стол. Каждый игрок берёт карандаш и пишет своё имя на своей карточке игрока в нижней части игрового поля.

Совет: все поля в игре пронумерованы по возрастанию сложности. Для вашей первой игры мы советуем вам выбрать поле 1, а дальше брать поля либо по порядку, постепенно увеличивая сложность игры, либо, если вы уверены в своих силах, выбирать поля на своё усмотрение.

- 2 Выдавите все жетоны букв из картонной рамки и положите их в мешочек. Вытяните из мешочка столько жетонов букв, сколько пустых клеток присутствует на карточке игрока. Эти буквы **общие** для всех игроков – впишите их в свои карточки игроков. После этого верните все буквы обратно в мешочек.

- 3 Далее игроки сообща придумывают и записывают 2 стартовых слова в ячейки кроссворда, выделенные красным.

Совет: не выбирайте в качестве стартовых слова с редко встречающимися буквами.



Пример подготовки к игре с 2 участниками

ХОД ИГРЫ

Самый младший игрок ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен добавить одно слово на поле, соблюдая следующие правила:

- 1 Вписываемое слово должно пересекать как минимум одно из уже вписанных на поле;
- 2 Вписанное слово должно читаться слева направо или сверху вниз;
- 3 Нельзя повторно вписывать слово, которое уже есть на поле, даже если вы сами вписали его;
- 4 Вы можете использовать существительные в единственном числе, приведённые в толковом словаре русского языка, за исключением имён собственных, аббревиатур и слов с дефисом.

Совет: буквы Й и Ё можно использовать как буквы И и Е (и наоборот).



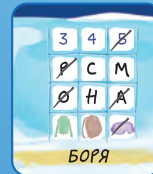
Вписав слово, игрок должен зачеркнуть на своей карточке клетки с выполненными условиями. Игрок может зачеркнуть условие с:

- буквой, если она есть во вписанном слове (вне зависимости от того, вписал игрок её сам или она уже была на поле);
- цифрой (или условие «цифра/экипировка»), если он вписал слово соответствующей длины;
- предметом экипировки (или условие «цифра/экипировка»), если он вписал букву в ячейку поля с изображением этого предмета.

Пример: Боря — второй игрок. Он вписывает слово «кобра» и выполняет сразу 5 условий (буквы Р, О и А, длина [5] и предмет экипировки — горнолыжная маска).



Боря зачёркивает выполненные условия на своей карточке игрока.



Подробное описание условий на карточке игрока смотрите на последней странице правил. Затем игрок передаёт ход своему соседу слева.

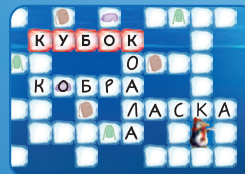
Если вы хотите сделать игру проще или, наоборот, усложнить её, смотрите раздел «Упрощённые и продвинутое правила игры» на стр. 4.

ЭФФЕКТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

На каждом игровом поле есть несколько животных, обладающих специальным эффектом. Если игрок вписал букву в одну из 4 соседних с ним ячеек (слева, справа, сверху или снизу), он может воспользоваться соответствующим эффектом. Игрок должен сначала зачеркнуть клетки с условиями за вписанное слово на своей карточке и только потом применить эффект.



Пример: настал ход Ани. Она записывает слово «ласка» и вписывает букву «К» в ячейку рядом с пингвином Крукси. Сначала Аня зачёркивает букву «С» на своей карточке. Она не может зачеркнуть условие «5», потому что выполнила его в предыдущий ход (она записала слово «коала»). Но она может применить эффект пингвина Крукси — Аня решает зачеркнуть рюкзак.



Подробное описание всех эффектов смотрите на стр. 5 правил.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- Если один из игроков зачеркнул на своей карточке **все клетки с условиями, кроме двух (или меньше)**. Игроки доигрывают круг до конца и подсчитывают количество незачёркнутых клеток с условиями на своих карточках. Побеждает игрок, зачеркнувший наибольшее количество условий. В случае ничьей побеждает тот, кто зачеркнул наибольшее количество букв. Если таких игроков несколько, то все они объявляются победителями.
- Если в течение круга **никто из игроков не вычеркнул ни одной клетки с условием** на своей карточке. В этом случае побеждает игрок, зачеркнувший наибольшее количество условий. В случае ничьей побеждает тот, кто зачеркнул наибольшее количество букв. Если таких игроков несколько, то все они объявляются победителями.

УПРОЩЁННЫЕ И ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

- Если вы играете с детьми или просто хотите сделать игру чуть проще, вы можете записывать **любые** слова, приведённые в толковом словаре русского языка, включая имена существительные, прилагательные, наречия, глаголы и т. д. Однако вы всё равно не можете использовать имена собственные, аббревиатуры и слова с дефисом.
- Если же вы считаете себя экспертами и хотите усложнить игру, зачёркивайте на своей карточке игрока условия с буквой, **только если лично вписали её**.

СОЛО-РЕЖИМ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Подготовка к игре и сама игра проходят по обычным правилам.

Игрок или несколько игроков, действующих как одна команда, должны зачеркнуть на своей карточке игрока все клетки с условиями, кроме двух (или меньше), за как можно меньшее количество ходов. В кооперативном режиме игроки могут вписывать слова, не соблюдая порядок хода.

Важно: в этих двух режимах игры не действуют никакие эффекты, кроме пингвинов, а хитрый пингвин действует как пингвин Крукси.

Как только на карточке игрока оказались зачёркнуты все клетки с условиями, кроме двух (или меньше), игра завершается. Проверьте свой результат по таблице:

ЕСЛИ ВЫ ВПИСАЛИ:

★ **менее 7 слов** — вы настоящий знаток! Знаменитый лингвист и лексикограф Сергей Иванович Ожегов бы вами гордился;

★ **7-9 слов** — неплохой результат, но вам есть куда стремиться;

★ **более 10 слов** — Владимир Иванович Даль, создатель «Толкового словаря живого великорусского языка», недовольно хмурит брови: вы определённо можете лучше.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Сразитесь в словесном поединке, играя команда против команды!

Подготовка к игре

Подготовка к игре проходит со следующими изменениями:

- 1 Разделитесь на 2 команды. Раздайте каждой команде игровые поля с одинаковым номером (например, 2 и 2*) и по 1 карандашу.
- 2 Вытяните столько жетонов букв, сколько пустых клеток на карточке игрока. Эти буквы **общие** для обеих команд. Каждая команда записывает вытянутые буквы в пустые клетки своей карточки игрока, следуя обычным правилам. Каждая команда использует только 1 карточку игрока на своём игровом поле. Затем верните вытянутые жетоны букв обратно в мешочек.
- 3 Каждая команда придумывает по одному стартовому слову: обе команды записывают эти два слова на своих полях в ячейки, выделенные красным.
- 4 Возьмите секундомер (или электронное устройство, на котором есть секундомер) и положите его в зоне досягаемости обеих команд. *(По желанию каждая команда может использовать свой секундомер.)*



Пример подготовки к игре в командном режиме

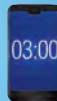


ХОД ИГРЫ

Обе команды играют одновременно. Каждая команда играет на своём поле, зачёркивая клетки с условиями на одной карточке игрока (выберите любую из них). Игроки одной команды могут записывать слова, не соблюдая порядок хода. В остальном игра проходит по обычным правилам.

Команда, которая первой зачеркнёт на своей карточке все клетки, кроме 2 (или меньше), должна громко крикнуть: «Крукси!» Теперь возьмите секундомер и засекайте время: у команды соперников есть **3 минуты**, чтобы закончить игру.

Побеждает команда, которая использовала **меньше** слов. Если обе команды использовали одинаковое количество слов, побеждает та команда, которая закончила первой.



Важно: в этом режиме игры не действуют никакие эффекты, кроме пингинов, а хитрый пингвин имеет такой же эффект, как пингвин Крукси.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ ПОЛЯ И УСЛОВИЙ НА КАРТОЧКЕ ИГРОКА

ЭФФЕКТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ



Пингвин Крукси Дополнительно зачеркните 1 любую клетку с условием на своей карточке игрока.

Песец Вы можете заменить 1 любую букву на любую другую букву ИЛИ 1 любую цифру на любую другую цифру по вашему желанию. Зачеркните выбранную букву/цифру на своей карточке игрока и впишите новую в специальную клетку. Вы можете воспользоваться данным эффектом не более 2 раз за игру.

Пример: Аня не может придумать слово с буквой Х. Она хочет применить эффект песца и заменить букву Х на другую букву. Аня решает заменить букву Х на букву Р и вписывает новую букву в специальную клетку на своей карточке игрока (букву Х она зачёркивает). У Ани есть ещё 1 свободная специальная клетка, и она сможет применить эффект ещё раз, если впишет другое слово рядом с песцом.



Тупики Зачеркните любые 2 клетки с условиями на своей карточке игрока, которые уже зачеркнул один из ваших соперников. Данным эффектом можно воспользоваться только 1 раз за игру — сразу после использования зачеркните иконку тупиков рядом со своей карточкой игрока.

Пример: Боря применяет эффект тупиков и может зачеркнуть любые 2 условия, которые уже зачеркнула Аня на своей карточке. Боря смотрит на карточку Ани и решает зачеркнуть буквы В и И на своей. Он также зачёркивает иконку тупиков — больше Боря не сможет воспользоваться этим эффектом.



Кит Если вы вписали букву около кита, обведите иконку кита возле вашей карточки игрока. Теперь в один из следующих ходов вы можете вписать слово в любом месте на поле. После применения эффекта зачеркните обведённого кита. Данным эффектом можно воспользоваться только 1 раз за игру.





Рыбки Если вы вписали букву рядом с рыбками, немедленно сделайте ещё один ход. Этот эффект нельзя отложить на потом — вы должны вписать ещё одно слово прямо сейчас, в противном случае эффект сгорает. Данным эффектом можно воспользоваться только 1 раз за игру — зачеркните иконку рыбок рядом со своей карточкой сразу после применения эффекта.



Сова Если вы вписали букву около совы в **верхней** части кроссворда, зачеркните **верхнюю** сову возле своей карточки игрока, если около совы в **нижней** части кроссворда — **нижнюю**. После того как вы зачеркнули обеих сов, зачеркните любой столбец или строку в своей карточке игрока. Данным эффектом можно воспользоваться только 1 раз за игру.

Пример: Аня в свой второй ход вписывает слово и заполняет клетку рядом с совой в нижней части кроссворда. Она зачёркивает нижнюю сову рядом со своей карточкой игрока. В следующий ход Ане удаётся вписать слово рядом с совой в верхней части кроссворда. Она зачёркивает верхнюю сову рядом со своей карточкой игрока и теперь может вычеркнуть целиком 1 ряд или 1 колонку. Аня решает вычеркнуть нижний ряд, потому что в нём больше всего невыполненных условий.



Чайки Если вы вписали букву около чаек, обведите одну из иконок чаек возле вашей карточки игрока. Теперь в один из следующих ходов вы можете вписать слово на 1 букву длиннее/короче, чем позволяет поле:

- чтобы вписать более короткое слово, впишите в одну из клеток прочерк (вы можете поставить прочерк в любой части слова).
- чтобы вписать более длинное слово, впишите в одну из клеток сразу 2 буквы .

Затем зачеркните обведённую иконку чаек. Длина слова, вписанного при помощи эффекта чаек, равна количеству клеток поля, куда вы вписали это слово (а не количеству букв в слове).

Важно: вписать прочерк или 2 буквы можно только в те клетки, которые не пересекаются с другими!

Вы можете воспользоваться данным эффектом не более 2 раз за игру. Вы не можете применить эффект чаек дважды за один ход, даже если у вас обведены обе иконки чаек.

Пример: Боря применяет эффект чаек и вписывает слово «небо» в 3 клетки. Он зачёркивает условие «3» на своей карточке игрока. Обратите внимание, что Боря не может вписать слово следующим образом: «н-е-бо».



Кракен Вытяните букву из мешочка и впишите её в специальную клетку на карточке одного из соперников. Теперь этому игроку придётся вычеркнуть на 1 букву больше. Каждый игрок может получить не более одной дополнительной буквы за игру.

Особая ситуация: эффект кракена может отменить фазу конца игры. Например, если у первого игрока осталось 2 незачёркнутых клетки с условиями, но до конца круга ему добавили букву. Таким образом, у него становится 3 незачёркнутых клетки с условиями, и игроки продолжают игру.



Хитрый пингвин Сначала дополнительно зачеркните 1 любую клетку с условием на своей карточке игрока. После этого вытяните из мешочка букву (убедитесь, что там находятся все буквы):

- если эта буква есть в игре, то все другие игроки, которые уже зачеркнули её на своих карточках, должны вписать её в специальную клетку рядом со своей карточкой игрока. Теперь им придётся вновь использовать её, чтобы её вычеркнуть;
- если этой буквы нет в игре, то ничего не происходит.

Эффект хитрого пингвина можно применить не более 2 раз к каждому игроку за всю игру.

Особая ситуация: эффект хитрого пингвина может отменить фазу конца игры. Например, если у первого игрока осталось 2 незачёркнутых клетки, но до конца круга ему добавили букву. Таким образом, у него становится 3 незачёркнутых клетки, и игроки продолжают игру.



[Рис. 1]

Пример розыгрыша эффекта хитрого пингвина в игре с 4 участниками:

У Ани, первого игрока, в конце её хода на карточке 2 незачёркнутых условия (буква Т и горнолыжная маска). Она запускает конец игры (рис. 1). Этот раунд будет последним, в котором определится победитель игры.



[Рис. 2]

Боря, второй игрок, вписывает слово рядом с хитрым пингвином и вытаскивает из мешочка жетон с буквой Е. Эта буква есть в игре, и Аня — единственный игрок, который вычеркнул это условие на своей карточке игрока, поэтому она вписывает букву Е в специальную клетку. Теперь у Ани 3 незачёркнутых условия, а это значит, что фаза конца игры отменяется. У Бори тоже 3 незачёркнутых условия (б, буква Е и куртка), поэтому игра продолжается, и пока что этот раунд не последний (рис. 2).



[Рис. 3]

Вика ходит следующей и вписывает слово, выполняя несколько условий. Теперь у неё не зачёркнуто только 1 условие (буква Р), поэтому фаза конца игры запускается снова (рис. 3). Теперь ходит Глеб, четвёртый игрок, и на этом игра завершится.



[Рис. 4]

У Глеба 4 незачёркнутых условия на карточке игрока (б, буквы Е, Р и Ю) (рис. 4). Если ему удастся выполнить 3 условия, он разделит ничью с Викторией. Если же он сумеет выполнить все 4 условия, то он станет победителем.





Медведь Запретите одному из ваших соперников вписывать одну из букв по вашему выбору – впишите её в специальную клетку возле карточки этого игрока. Нельзя запретить вписывать букву, если она есть среди букв на карточке игрока и ещё не вычеркнута. Игрок может использовать слово с запрещённой буквой, если эта буква уже есть на поле. Эффект действует до конца игры, но пострадавший игрок может отменить его, вычеркнув букву из специальной клетки с помощью эффекта хитрого пингвина или пингвина Крукси.

Каждому игроку можно запретить вписывать не более 1 буквы за игру.



Трещина Если вы вписали букву в ячейку с трещиной, то эту букву вычёркиваете не только вы, но и все остальные игроки (если они ещё этого не сделали). Если этой буквы нет в игре, то ничего не происходит.

Особая ситуация: эффект трещины может запустить фазу конца игры. Например, Боря, второй игрок, вписывает в ячейку с трещиной букву, которая есть в игре. Вика, третий игрок, зачёркивает эту букву на своей карточке игрока. У неё было 3 незачёркнутых условия, а теперь их стало 2. Хотя сейчас не ход Вики, наступает фаза конца игры: третий и четвёртый игроки делают свои ходы, и на этом игра завершается.



Звёздная медведица Этот эффект может заменить любой эффект. Если вы играете на поле с эффектом звёздной медведицы, перед игрой решите, какой эффект вы будете использовать. Вы можете использовать любой из эффектов, кроме пингвина Крукси и хитрого пингвина. Кратко впишите название выбранного эффекта в круглые ячейки на своих карточках игрока. Вы можете применить выбранный эффект столько раз, сколько это разрешено обычными правилами игры.



УСЛОВИЯ НА КАРТОЧКЕ ИГРОКА

A

Зачеркните такую клетку с буквой на своей карточке игрока, если вы вписали слово с этой буквой.



Зачеркните клетку с соответствующим предметом экипировки на своей карточке игрока, если вы вписали букву в клетку с этим предметом.

5

Зачеркните такую клетку с цифрой на своей карточке игрока, если вы вписали слово соответствующей длины.



Зачеркните такую клетку целиком, если вы вписали слово соответствующей длины или если вы вписали букву в клетку с этим предметом экипировки.

Автор игры: Шарль Шевалье
Иллюстрации: Соня Мюллер
Менеджер проекта: Анастасия Губанова
Корректор: Полина Басалаева

Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors



Лицензировано
с разрешения Red Cat
Games. © 2023
Все права защищены.



Больше интересных настольных
игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru