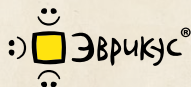


ПРАВИЛА ИГРЫ

ТИНКО



Густаво Баретто
Алессандро де Оливьера



Студия Casa Locomotiva

Очень шумная и азартная
игра для вечеринок
с бесподобным кунг-фу!

ХЕН ХАО! НЕПЛОХАЯ РАБОТА! ТЫ ХОРОШО СРАЖАЛСЯ, МОЙ УЧЕНИК, НО ТЕБЕ ВСЁ РАВНО НАДО ОСВОИТЬ ВСЕ 5 СТИЛЕЙ КУНГ-ФУ, ЧТОБЫ ДОСТИЧЬ СОСТОЯНИЯ ВЫСШЕГО МАСТЕРСТВА, КОТОРОЕ Я НАЗЫВАЮ ТИНКО.

НЕ СПОРЬ СО МНОЙ! Я — МАСТЕР, А ТЫ ВСЕГО ЛИШЬ УЧЕНИК. ГОВОРИШЬ, ЧТО КАЖДЫЙ МАСТЕР КОГДА-ТО БЫЛ УЧЕНИКОМ? ХА! А ТЕПЕРЬ ПОСЛУШАЙ-КА МОЮ ИСТОРИЮ. КОГДА ПАН ЧЕН ЛО БЫЛА ЕЩЁ СОВСЕМ ЮНА, ЕЙ ДОВЕЛОСЬ СРАЗИТЬСЯ С ВЕЛИЧАЙШИМИ МАСТЕРАМИ 5 ЖИВОТНЫХ СТИЛЕЙ КУНГ-ФУ. ОНА ИМ ПОНРАВИЛАСЬ, И В НАГРАДУ ОНИ ПОДАРИЛИ ЕЙ СВОИ ОСКОЛКИ МЕДАЛЬОНА СОГЛАСИЯ. ЭТО ВЕЛИКАЯ ЧЕСТЬ! ВЕЛИКОЛЕПНОЕ КУНГ-ФУ!

ТЕПЕРЬ ТВОЯ ОЧЕРЕДЬ! ИДИ ЖЕ И НЕ ВОЗВРАЩАЙСЯ, НЕ ДОКАЗАВ, ЧТО ТЫ ОСВОИЛ ВСЕ 5 ЖИВОТНЫХ СТИЛЕЙ! НАЙДИ СВОЙ ОСКОЛОК МЕДАЛЬОНА И ДОСТИГНИ ТИНКО.

И ЗАХВАТИ МНЕ МИСКУ ЛАПШИ СО СВИНИНОЙ...



3-6



10+



20 мин

СОСТАВ ИГРЫ

- ✠ 1 карта Тринко, она же Кси, Раздор
- ✠ 5 карт Сражающихся богомолов (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 карт Божественных драконов (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 карт Благородных журавлей (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 карт Атакующих тигров (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 карт Скользящих змей (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 карт Парящих орлов (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 карт Хитрых обезьян (с голубым, розовым, красным, белым и жёлтым осколками медальона)
- ✠ 5 осколков Медальона Согласия
- ✠ 6 карт Башни Идеальной Гармонии
- ✠ 6 маркеров-скрепок



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Мастер только открывает дверь, а ученик должен войти в неё самостоятельно... Или с помощью хорошего подзатыльника.

1. Каждый игрок получает по 1 карте Башни Идеальной Гармонии и маркеру-скрепке. Маркер используется для отметки уровня башни, на котором вы сейчас находитесь. Поместите маркер на значение «0».

- Выберите испытание и в зависимости от количества игроков возьмите необходимое количество наборов карт и осколков медальона, которые указаны в таблице ниже. Оставшиеся карты верните в коробку.

Игроки	Карты	Испытание Ксинг	Испытание Хонг	Кол-во осколков Медальона Согласия
6	36	Тринко + 7 наборов карт животных	Тринко + 7 наборов карт цветов	5
5	31	Тринко + 6 наборов карт животных	Тринко + 6 наборов карт цветов	4
4	26	Тринко + 5 наборов карт животных	Тринко + 5 наборов карт цветов	3
3	21	Тринко + 4 набора карт животных	Тринко + 4 набора карт цветов	2

* В **набор** входят 5 карт с одинаковым животным или одинаковым цветом осколка медальона.

Пример. Лена, Катя и Ваня решили сыграть в «Тинко», выбрав испытание Ксинг. Катя отобрала 21 карту для партии: 1 карту Тринко, 5 карт Сражающихся богомолов, 5 карт Божественных драконов, 5 карт благородных журавлей и 5 карт Хитрых обезьян, а также взяла 2 осколка Медальона Согласия.

- Перемешайте выбранные карты и раздавайте игрокам по одной карте лицевой стороной вниз, пока стопка не опустеет. У одного из игроков может оказаться на 1 карту больше или меньше, чем у остальных. Не переживайте – это не повлияет на игру.
- Положите в центр стола осколки Медальона Согласия так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.

Вы готовы начать игру.



Пример подготовки к игре на трёх игроков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Пройдите испытание Мастера Пан Чен Ло, соберите нужную комбинацию карт раньше других, схватите один из осколков Медальона Согласия и первым заберитесь на вершину Башни Идеальной Гармонии.

ИСПЫТАНИЯ

Взгляни на Озеро Истинного Отражения, мой ученик. Что ты видишь? Одну башню в небе, другую в озере? Ха! Тебе ещё так много предстоит узнать!

Я буду ждать тебя на вершине Башни Идеальной Гармонии. Единственный способ добраться туда – в совершенстве овладеть кунг-фу и получить осколок Медальона Согласия.

Послушай меня. Не позволяй Кси, Раздору, проникнуть в твоё сердце, а не то, будто камень, ты утонешь в водах этого озера и окажешься на вершине той башни, что не существует на самом деле.

Выберите **одно** и только одно испытание от Мастера Пан Чен Ло.



Ксинг – это испытание форм. В китайских боевых искусствах некоторые стили и техники названы в честь животных. В этом испытании, чтобы достичь Тинко, вам нужно будет собрать набор карт с изображением одного и того же животного. Например, 5 карт Атакующих тигров или 5 карт Парящих орлов.

Поскольку отличить разных животных на картах просто, это испытание хорошо подходит для игры с детьми и теми, кто ранее не играл в «Тинко».



Ксинг, набор из 5 карт животных.



Хонг – это испытание цвета. В этом испытании, чтобы достичь Тинко, вам нужно будет собрать набор карт с изображением осколков медальона одинакового цвета. Например, 5 карт с голубыми осколками или 5 карт с красными осколками.

Заметить осколок амулета на карте и быстро определить его цвет – задача посложнее. Это испытание подходит тем, у кого уже есть опыт игры в «Тинко», если они хотят усложнить игру.



Хонг, набор из 5 карт с осколками одного цвета.

Важно! Не пытайтесь пройти оба испытания одновременно. Если одни игроки будут играть по правилам испытания Ксинг, а другие по правилам Хонг, игра закончится не скоро.

ХОД ИГРЫ

Мудрецы учат силой руки, а не силой слова. А Пан Чен Ло очень мудра.

В игре «Тинко» никому не надо ждать свой ход, потому что **все ходят одновременно**.

Каждый игрок пытается собрать набор из карт, обмениваясь картами с другими игроками, не показывая никому карты в руке.

Положите на стол лицом вниз **любое** количество карт и громко объявите это количество. Если вы хотите обменять 2 ваши карты, вы кричите: «Две, две!», если 3 карты – кричите: «Обменяю три!». Все действуют одновременно, вы можете обмениваться картами с **любым другим игроком**. Вы можете попытаться обменять любое количество карт, от 1 до всех карт в руке. Чтобы совершить обмен, вам нужно найти другого игрока, который **захочет** обменять такое же количество карт.

И нет, вы не можете обмениваться разным количеством карт. Можно обменять 2 на 2 карты, а вот 1 карты на 2 карты или 5 на 3 – ни в коем случае!

Ах да, избегайте **карту Тринко**. Помните, как Пан Чен Ло предупреждала вас не подпускать к себе Раздор?

Игрок, первым собравший необходимый набор карт, забирает 1 осколок **Медальона Согласия** с центра стола. Он **не должен** заявлять об этом вслух или объяснять, что он делает. Как только остальные игроки заметили, что кто-то забрал 1 осколок, они должны попытаться раньше остальных схватить по одному из оставшихся осколков вне зависимости от того, собрали они нужный набор карт или нет. Как вы могли заметить, осколков на всех не хватит, и тот, кто зазеваётся, останется с пустыми руками.

Как только с центра стола забрали последний осколок Медальона, все игроки показывают карты в руке. Что ж, посмотрим, кто вскарабкается на вершину Башни, а кто упадёт в озеро, как говорила Мастер Пан Чен Ло.

- ❖ Если игрок собрал набор карт и схватил осколок Медальона, он поднимается на 1 уровень вверх.
- ❖ Если игрок не собрал набор карт, но схватил осколок Медальона, он остаётся на месте.
- ❖ Если игрок не успел схватить осколок Медальона, то вне зависимости от того, собрал он набор карт или нет, он опускается на 1 уровень вниз.

А как же игрок, у которого в руке оказалась карта Тринко?

- ❖ Если игрок собрал необходимый набор карт и схватил осколок Медальона, он остаётся на месте.
- ❖ Если игрок не собрал набор карт, но схватил осколок Медальона, он опускается на 1 уровень вниз.
- ❖ Если игрок не успел схватить осколок Медальона, то вне зависимости от того, собрал он набор карт или нет, он опускается на 2 уровня вниз.





+  = +1



или

= -1



+  = 0



= -1

Пример. Лена смогла собрать набор из 5 карт и схватить осколок Медальона. Она передвигает маркер с «0» на «+1» на карте Башни. Ваня, будучи очень внимательным и ловким, схватил оставшийся осколок Медальона до того, как Катя поняла, что произошло. При этом Ваня не собрал набор карт, поэтому его маркер остаётся на месте, на делении «0», где он и был в начале раунда. Катя осталась без осколка, и она не смогла избавиться от карты Тринко. Она передвигает свой маркер с «0» на «-2».

Начинается следующий раунд. Игрок слева от того, кто сдавал карты в предыдущем раунде, перемешивает карты и раздаёт их всем участникам, как при подготовке к игре.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, пока один из игроков не доберётся до вершины Башни идеальной Гармонии (деление «+5») или не упадёт на дно Озера Истинного Отражения (деление «-5»).

ПОБЕДА

В конце игры сравните на каких уровнях находятся маркеры игроков. Побеждает игрок, чей маркер находится выше остальных на карте Башни Идеальной Гармонии. Если маркеры 2 или более игроков находятся на одинаковом уровне выше маркеров других игроков, все они становятся победителями.

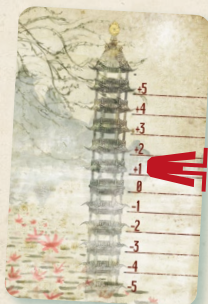
Пример. В последнем раунде Лена не успела схватить осколок Медальона Согласия, и она передвигает маркер на 1 уровень вниз до деления «-5». Лена достигла дна Озера Истинного Отражения, поэтому игра заканчивается. Ваня и Катя сравнивают уровни, на которых находятся их маркеры: маркер Вани остановился на делении «+2», а Кати – на делении «+1». Ваня победил!



Лена



Ваня



Катя

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Густаво Баретто
и Алессандро де Оливьера

Художники: студия Casa Locomotiva
(Бенсон Чин, Брено Феррейра
и Сюн Идзуми)

