

## Об игре

«Бросай и побеждай» – таков девиз этой увлекательной логической игры. Так что отбросим все свои заботы и сыграем в Drop It! Если вы достаточно ловки, то победа не заставит себя ждать.

Выберите из своего набора фигуру произвольной формы. Бросьте её в специальное отверстие прозрачной доски (ширмы). Если ваша фигура не нарушает никаких правил, которые основаны на правилах её «приземления», то вы зарабатываете победные очки. Главное – проверить, как высоко она приземлилась и касается ли она бонусных кругов. Игроки по очереди сбрасывают свои фигуры до тех пор, пока они не закончатся. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем!

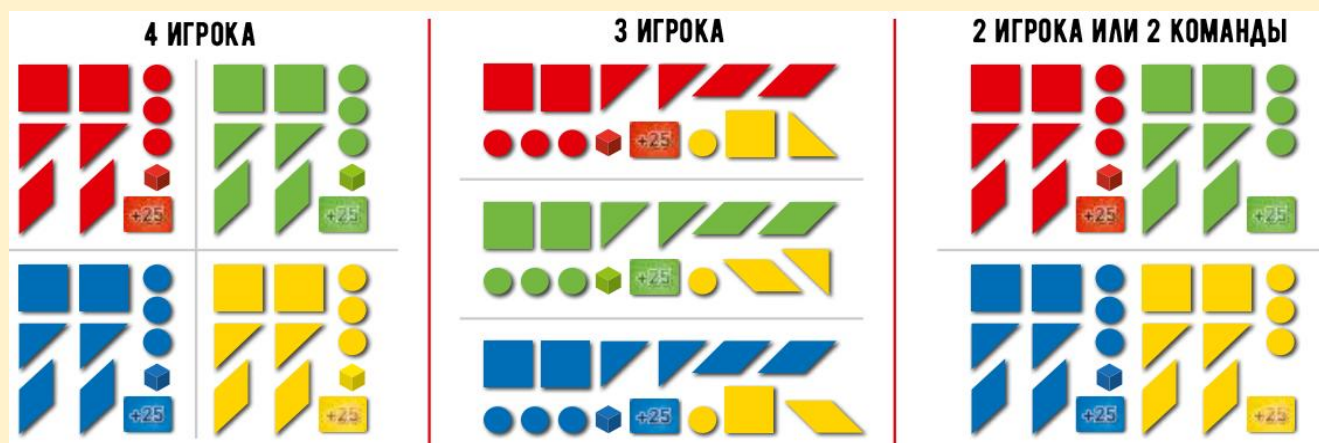
## Состав игры

- 1 вертикальная полая доска (ширма)
- 4 двусторонних боковых планки
- 2 двусторонних планки основания
- 1 основа игровой конструкции
- 9 синих фигур
- 9 зелёных фигур
- 9 красных фигур
- 9 жёлтых фигур
- 8 джокеров
- 1 трек победных очков
- 4 маркера победных очков
- Правила игры

## Подготовка к игре

Соберите игровую конструкцию согласно инструкции (см. схему в оригинальных правилах). Полая прозрачная доска (ширма) устанавливается на основу. В основании размещается двусторонняя планка с цветными квадратами. В боковых отсеках доски устанавливаются многоцветные двусторонние боковые планки. Каждый участник получает набор фигур разной формы.

**Примечание:** Набор фигур отличается в зависимости от количества игроков.



## Ход игры

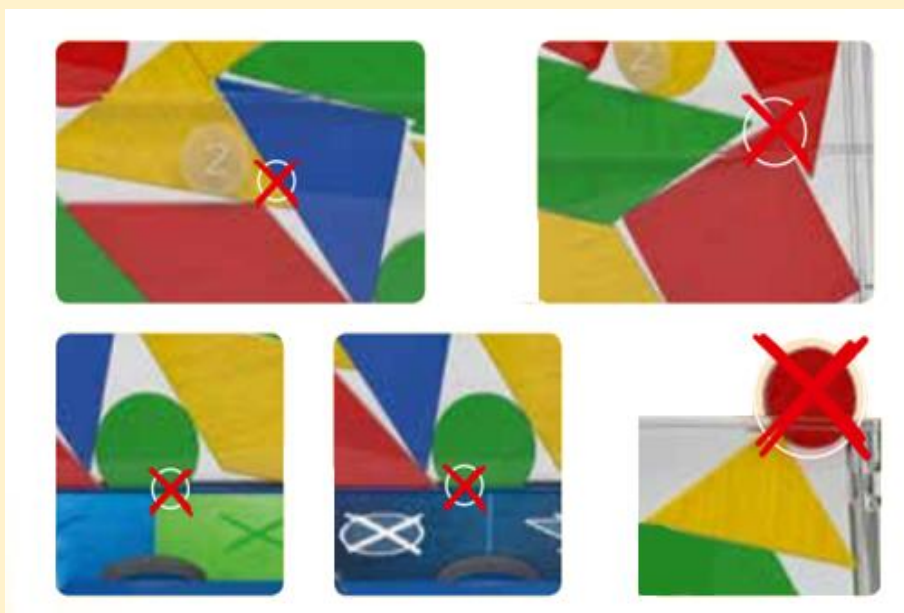
Начинает игрок, у которого недавно был день рождения. Игроки по очереди бросают одну из своих фигур в специальное отверстие (зона падения). Когда наступает ваша очередь, выполните следующие пять шагов.

1. Выберите одну фигуру из своего стартового набора.
2. Бросьте её в специальное отверстие.
3. Проверьте, не нарушает ли брошенная фигура одно из установленных правил «приземления».
4. Посчитайте количество победных очков, которые принёс ваш ход (бросок), если фигура не нарушила ни одного из правил «приземления».
5. Передвиньте свой маркер на треке победных очков на количество делений в соответствии с заработанными победными очками.

Затем наступает очередь игрока слева от вас. Действуйте таким образом по часовой стрелке.

## Правила «приземления»

1. **Форма.** Брошенная фигура после приземления не должна касаться фигуры той же формы.
2. **Цвет.** Брошенная фигура после приземления не должна касаться фигуры того же цвета.
3. **Края игровой конструкции.** Брошенная фигура после приземления не должна касаться символов такого же цвета или формы в основании или на боковых планках игровой конструкции.
4. **Высота.** Брошенная фигура после приземления не должна выступать за края зоны броска. То есть она должна полностью опуститься в зону падения.



Пример: нарушения правила «приземления»

## Правила начисления победных очков

1. **Уровень высоты.** Проверьте по боковой планке игровой конструкции на какую высоту приземлилась ваша фигура. Игрок зарабатывает количество очков, равное номеру этого уровня. *Пример: фигура на уровне 3 принесёт игроку 3 победных очка, фигура на уровне 5 принесёт игроку 5 победных очков.*
2. **Бонусные очки.** Если ваша фигура после приземления касается специальных кругов на прозрачных стенках доски (ширмы) игрок получает бонусные очки в зависимости от размера этого круга.

Большой круг – 1 победное очко  
Средний круг – 2 победных очка  
Малый круг – 3 победных очка



*Пример: синий квадрат после падения не нарушил никаких правил «приземления». Он касается только красного треугольника (т.е. другой цвет и другая форма). Также он не касается краёв игровой конструкции с обозначением той же формы или цвета. Поскольку квадрат приземлился на пятом уровне, игрок заработает за это 5 победных очков. Также игрок получит 2 бонусных очка, поскольку синий квадрат частично перекрывает средний круг, изображённый на прозрачной стенке игровой доски. Итого игрок зарабатывает 7 победных очков.*

3. Трек победных очков рассчитан максимум на 25 очков. Если вы набрали больше, используйте дополнительный жетон с советующей отметкой «+25» и «+50» с обратной стороны. Просто положите его в соответствующую ячейку и продолжайте передвигать свой маркер по кругу на треке.



## Конец игры

Как только все игроки сбросят весь свой набор фигур в игровую конструкцию, игра завершается. Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков! В случае равенства очков все игроки, сыгравшие вничью, становятся победителями.

### **Примечания:**

- **В свой ход вы можете передвинуть игровую конструкцию поближе к себе. Но будьте осторожны! Не измените положение фигур в зоне падения по ошибке!**

- *Очки начисляются только во время вашего хода, другими словами, сразу после того, как вы бросили свою фигуру. Если положение вашей фигуры изменилось после хода другого игрока, это никак не влияет на ваш результат!*

## Другие варианты игры

Ниже описаны 4 дополнительных варианта игры. Играйте по обычным правилам, но с учётом изменений, описанных ниже.

1. **Командная игра.** Разделитесь на две команды. Участники команды 1 и команды 2 всегда чередуют свои ходы. Если в двух командах разное количество игроков, следите за тем, чтобы все игроки в команде сделали одинаковое количество ходов. Каждая команда выбирает один маркер подсчёта очков, который всегда двигается вперёд, как только любой член команды набирает очки. Если настала ваша очередь, выберите любую фигуру из запаса фигур вашей команды и бросьте её в зону падения. Затем проверьте, не нарушены ли правила «приземления» и посчитайте заработанные очки. Членам команды разрешается давать друг другу советы. Если вы играете с джокерами, обсудите с своими товарищами по команде, хотите ли вы использовать джокер.
2. **Форма.** При подготовке игры возьмите две двухсторонние боковые планки и две нижние планки основания, изображающие фигуры, и вставьте их так, чтобы совпадали изображённые на них буквы. Ещё раз убедитесь, что все буквы совпадают. В этом режиме игры вам не понадобятся две боковые планки с цветами. При проверке правила «приземления» вам теперь необходимо обращать особое внимание на формы вдоль краев, а не цвета.
3. **Лёгкий уровень. Без боковых плашек.** При подготовке к игре не используйте нижние планки основания. Используйте только двухсторонние боковые планки с цветами или формой. Ещё раз убедитесь, что все буквы совпадают. При проверке правил «приземления» вы можете игнорировать правило «**Края игровой конструкции**». Единственная роль боковых плашек при этом варианте игры – облегчить подсчёт победных очков.
4. **Джокеры.** При подготовке к игре для трёх и четырёх игроков получите два жетона джокеров своего цвета. В игре для двух человек или командной игре получите только один жетон джокера своего цвета. Если после своего хода вы нарушили правило «приземления» (или несколько правил) вы можете потратить один из своих джокеров, чтобы игнорировать это нарушение. То есть вы сможете в любом случае заработать победные очки. Каждый джокер может быть потрачен только один раз. Неиспользованные джокеры принесут три очка в конце игры.