

## ПРАВИЛА

### Подготовка



**1** Подготовьте стол для игры. Уберите с него вообще всё и расчистите место для игроков, которые будут стоять по обе стороны от него. Мы рекомендуем стол не меньше двух метров в длину, но если такого поблизости нет, можете использовать любой. Чтобы было интереснее, можете отходить на шаг от края стола во время игры.



**2** Поставьте по 10 стаканов с водой с каждой стороны, как показано на картинке. Проследите, чтобы у всех игроков были напитки. Не наливайте их в стаканы, стоящие на игровом столе, — они только для игры. Пить можно из отдельных стаканов, бутылок, да хоть из ладоней (вдруг вы пьёте горячими).



**3** Разделитесь на две равные команды. Если вас нечётное количество — ничего страшного. Просто в одной команде будет на одного человека больше.



**4** Каждая команда получает карточки одного из цветов. Сразу же отложите роль «Короля». Наберите столько карт, сколько игроков в вашей команде, минус одну (вы отложили Короля, помните?). Перемешайте их вместе с отложенным Королём и раздайте по одной каждому участнику команды.

Каждая команда обсуждает и определяет последовательность ходов (совет: просто запомните, после кого кидаете шарик именно вы, не обязательно держать в голове всю команду).

### Противостояние



**1** Первые игроки обеих команд подходят к столу с разных концов. Игру начинает та команда, которая больше уверена в своей победе. Цель — попасть шариком в один из стаканов команды противников. За один подход к столу у каждого игрока есть 3 попытки. Игроки совершают броски по очереди по одному шарик за раз.

Пока игрок находится у стола, действует его суперсила. Одни суперсилы влияют на самого игрока, другие — на его соперника. Но как только игрок отходит от стола (попав или истратив все свои попытки), его сила перестаёт действовать.



**2** Если игрок попадает в стакан команды противников:

1. Стакан убирается со стола.
2. Игрок команды противников, который в этот момент стоит у стола, пьёт.
3. Попавший игрок отходит от стола.
4. К столу подходит следующий по очереди игрок этой команды.



**3** Если игрок совершил 3 броска и ни разу не попал:

1. Он отходит от стола.
2. Пьёт.
3. К столу подходит следующий по очереди игрок этой команды.

#### ВАЖНО!

Все броски должны совершаться как минимум с одним отскоком от стола. Это правило не является обязательным, но мы рекомендуем придерживаться его — так веселее.



**4** Когда у команды остаётся 4 стакана, они составляют ромбом по центру зоны, где до этого были выставлены стаканы.



**5** Когда у команды остаётся 2 стакана, они составляют вплотную в горизонтальную линию по центру зоны, где до этого были выставлены стаканы.

### Время пришло!



Как только у команды остаётся один последний стакан, правила меняются. Включите эпическую музыку, подходящую для финальной разборки. К столу подходит игрок с суперсилой «Король».

Суперсилы другой команды не действуют. У Короля есть 6 бросков на каждый оставшийся стакан соперников (1 стакан — 6 попыток, 2 стакана — 12 попыток и т. д.). Король совершает по 3 броска подряд. Игроки противоположной команды с этого момента совершают по одному броску за подход, но их суперсилы больше не действуют.

Если Король потратил все свои попытки или соперники выбрали последний стакан его команды, игра немедленно заканчивается.

Если у второй команды тоже остаётся один стакан и выходит Король, правила снова меняются.



С этого момента у Королей есть по 10 бросков. Они кидают по очереди по одному шарик. Первым начинает Король, который только что подошёл к столу. Как только кто-то из Королей попадает в стакан соперника, его команда объявляется победителем, и игра тут же заканчивается. Если оба Короля потратили все 10 попыток, объявляется Королевская ничья.

Ваша команда побеждает, если у команды противников не остаётся стаканов либо если активируется суперсила их Короля, и он тратит все свои попытки.

## Что делает моя карточка?



### Двустволка

Двустволка кучно бьёт и позволяет убрать сразу несколько стаканов у соперника. Каждый раз, когда вы подходите к столу, можете выбрать один из двух вариантов:

1. Совершить всего один бросок. Тогда, в случае попадания, соперник должен будет убрать два дополнительных стакана и выпить трижды.
2. Совершить два броска. Тогда, в случае попадания, соперник должен будет убрать один дополнительный стакан и выпить дважды.

В обоих случаях, если вы попадаете, то на этом ваш ход заканчивается.



### Амбидекстр

Амбидекстр кидает одновременно четыре шара. И делает это двумя руками. Можно разделить шары поровну, можно взять в одну руку три, а в другую — один.



### Пушка-Ебушка

Перед каждым броском Пушка-Ебушка выбирает один из стаканов соперника. Если в один из трёх своих бросков он попадает в него, соперник должен убрать один дополнительный стакан. Попадание в любой другой стакан засчитывается по обычным правилам.



### Близорукий

Близорукий эффективнее кидает в те стаканы, которые ближе. Если он попадёт в ближайший или один из ближайших к нему стаканов (если ближайших несколько), то соперник должен будет убрать один дополнительный стакан и выпить дважды.



### Король

Время придёт! Подробнее эффект этой карты описан в разделе «Время пришло».



### Ослепитель

Ослепитель ослабляет соперника. Пока вы находитесь у стола, соперник должен совершать все броски, стоя спиной к столу. Он не может поворачивать голову и должен смотреть в противоположную сторону от стаканов. Сила Ослепителя начинает действовать, как только игрок с этой карточкой подходит к столу, и заканчивается сразу после того, как тот попал в стакан соперника, либо если истратил все три свои попытки.



### ПП

Тут всё просто! Вместо обычных трёх попыток на попадание у ПП их пять. Ход длится до первого попадания в стакан соперника, либо пока не будут истрачены все пять попыток.



### Бро

Бро вызывает себе подмогу на каждый свой ход. Перед началом своей серии он подзывает одного из игроков своей команды, и они кидают одновременно. Суперсила второго игрока в этот момент не действует. Каждый раз Бро может выбирать другого игрока, не обязательно всегда выбирать одного и того же.



### Мистер Рикошет

Мистер Рикошет может защитить один из своих стаканов. Пока длится его ход, Мистер Рикошет выбирает один из своих стаканов перед каждым броском соперника. Если соперник попадёт в выбранный стакан, то считайте это автоголом. Выбитый стакан остаётся стоять на столе, а соперник должен убрать один из своих стаканов и выпить.



### Хамелеон

Хамелеон полностью копирует силу соперника, который стоит по другую сторону стола. Если во время хода Хамелеона один соперник заканчивает ход, а другой подходит к столу, меняется и сила Хамелеона.

Издание подготовлено GaGa Games.

Авторы версии «Королевский Бирпонг»: Андрей Смирнов, Игорь Виденков

Редактор: Даниил Молошников

Иллюстратор: Елизавета Акимова

Дизайнер: Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Благодарности автора:

Работать над бирпонгом было невероятно круто! Отдельное спасибо хочется сказать трём людям: Сашуле — за бесконечный источник вдохновения; Игорёше — за всестороннюю помощь; Андрюхе — за неиссякаемое терпение.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель игры. Все права защищены.

