

## Фолле-Волле

Увлекательная игра для 2-6 знатоков овец от 10 лет

# Volle Wolle

С тех пор, как Жаку, главному по стрижке овец, подарили новые ножницы, “Snips-2010”, овцы стали бояться его больше, чем когда-либо. Он постоянно хочет добраться до их шерсти! Поэтому баран Роджер объявил, что, начиная с сегодняшнего дня, овцы могут защищать свои шубки. Тот, кому это удастся, останется при шерсти. Тому же, кто проиграет, не избежать стрижки. Правила диктует шерсть!

### Материалы и подготовка



- \* 60 игральных карт, очки (плюс, минус), количество овец,
- \* 6 столиков для ставок (обратная сторона, лицевая сторона), ставки.
- \* 8 овчарок, 1 кость, 51 карта с овцами – перемешиваются все вместе и кладутся в центр стола, в стопку лицом вниз.
- \* 25 кружков шерсти – каждый игрок берет два и кладет их перед собой. Положите оставшиеся кружки в склад - рядом со стопкой карт.
- \* 6 столиков для ставок перемешиваются лицом вверх. Каждый игрок получает по одному...
- \* ... и, кроме этого, берет один из 6 миниатюрных зажимов. Положите оставшиеся столики для ставок и зажимы обратно в коробку.

\* **3 кубика:** один 12-гранный, один 10-гранный и один 8-гранный кубик ждут своего участия в игре. Максимальное количество очков, которое можно получить, бросив кубики 1 раз, – 30.

### **Цель игры**

Игроки бросают кубики, чтобы получить ценные карты с овцами. Игрок, который думает, что сможет получить наибольшее количество очков, бросает кубики. Если ему это удастся, он может выбрать из лучших карт. Если же выпадает меньше очков, чем он рассчитывал, другие игроки с меньшим количеством очков могут «перехватить» эти карты. Игрок, который играет в последнюю очередь, надеется, что все остальные игроки переоценили себя; он не бросает кубики, а просто берет все оставшиеся карты.

В конце игры ты можешь пересчитать овец (очки). Кроме этого, ты получаешь очки, если овчарка охраняет твоё стадо. Если у тебя больше, чем одна собака, ты должен давать им косточки. Игрок, который собрал наибольшее количество очков, побеждает.

**Ознакомьтесь с правилами игры для 3-6 игроков. Правила игры с двумя игроками представлены в конце инструкции.**

### **Ход игры**

Когда подошла твоя очередь, ты выполняешь эти 3 действия в следующем порядке:

- 1) раскладываешь карты;
- 2) делаешь ставки;
- 3) бросаешь кубики.

#### **1)**

#### ***Как раскладывать карты***

Из стопки с картами вытаски на одну карту больше, чем участников в игре, и разложи карты на столе лицом вверх (Во время последнего раунда в игре с шестью игроками оставшиеся четыре карты кладут в центр стола).



*Рис. В игре с 5 игроками положите 6 карт лицом вверх в центр стола.*

#### **2) Как делать ставки**

Каждый игрок с помощью миниатюрного зажима тайно отмечает ставку на своем столике. После этого игроки одновременно показывают свои столики для ставок и громко объявляют ставки. Затем тебе нужно постараться так бросить кубики, чтобы количество выпавших очков

соответствовало твоей ставке. Размер ставки определяет очередность, в которой бросают кубики; игроки с более высокими ставками бросают кубики первыми.



Рис. Ставка Кэтрин – 20.

### Что делать, если ставки одинаковые?

Если два или больше игроков сделали одинаковую ставку, **количество овец** определяет очередь: игроки с меньшим количеством овец бросают кубики первыми.



Рис. Пока ты еще не получил карт(у) с овцами из середины стола, твое количество овец изображено на обратной стороне столика для ставок. Как только ты получил свою первую карту с овцами, в силу вступает количество овец, изображенное на верхней карте в стопке со **стадом овец** (См. «Что делать с картами» ниже).

### Что означает ставка 26+?

Игрок, сделавший ставку 26+, кладет **кружок шерсти в склад** и бросает кубики первым. Игрок, у которого нет кружков шерсти, не может сделать ставку 26+.

Если больше, чем один игрок делает ставку 26+, каждый из них кладет по кружку на склад. Затем, и в этом случае тоже, количество овец определяет очередность игры.

### 3) Как бросать кубики

Игрок, сделавший самую высокую ставку, начинает. После этого кубики бросает игрок, имеющий вторую самую высокую ставку, и т.д. Твоя цель – получить количество очков, равное или выше твоей ставки. Если тебе это удастся, ты получаешь карты из середины стола (Это также верно для ставки 26+: если ты получаешь результат 26 или больше, ты получаешь карты из середины стола.).

Чтобы сделать это, у каждого игрока, кроме последнего, есть три попытки бросить кубики:

**1-я попытка:** Ты бросаешь все три кубика. Затем узнай свой результат (см. ниже). Если, бросив кубики, ты хотя бы достиг своей ставки, бери **три** карты из центра стола. Это заканчивает твою очередь.

**2-я попытка** (имеет место, только если ты не получил карт во время первой попытки): Ты откладываешь один кубик в сторону и бросаешь оставшиеся два кубика. Если на этот раз тебе удастся достичь своей ставки, ты получаешь **две** карты из центра стола. На этом твоя очередь заканчивается.



*Рис. Стивену нужна вторая попытка. Он откладывает 8-гранный кубик и снова бросает оставшиеся два.*

**3-я попытка** (имеет место, если во второй попытке ты не получил карт): Ты откладываешь еще один кубик и бросаешь третий кубик в последний раз. Если тебе удалось достичь своей ставки в этот раз, ты получаешь **одну** любую карту.



*Рис. Стивен откладывает в сторону 9-гранный кубик после своей второй попытки. Теперь он бросает желтый кубик в третий раз.*

Если ты не достигнешь своей ставки после трех попыток, ты не получишь карт, а вместо этого тебе достанется **кружок шерсти со склада**. Это закончит твою очередь.

Если твоя **очередь последняя**, ты не бросаешь кубики и не получаешь кружка шерсти. Вместо этого ты забираешь **все оставшиеся в центре стола карты**. Если их не осталось, ты не получаешь ничего и снова ждешь своей очереди.

**Как узнать свой результат**



- Складывай очки на **всех трех** кубиках.
- **После каждой попытки** твой результат может меняться в зависимости от верхней карты с овцами и наличия кружков шерсти.
  - Если в верхнем углу твоей карты с овцами стоит плюс, ты **можешь** прибавить это число, чтобы улучшить свой результат.
  - Кроме этого, ты **всегда можешь** улучшить свой результат с помощью своих кружков шерсти. Каждый такой кружок увеличивает твой результат на одно очко.
- Если вверху твоей карты с овцой стоит минус, **вычти** это число из своего результата.

**ВНИМАНИЕ!** Если твой результат после **третьей** попытки **ниже 14**, возьми **всех черных овец** из центра стола, если они есть. В этом случае ты также получаешь кружок шерсти. Конечно, ты можешь использовать бонус и кружки шерсти, чтобы достичь 14.

### *Что делать с картами*

Ты складываешь полученные карты с овцами в стопку перед собой. Эта стопка – твое стадо овец. Когда ты получишь карты с овцами из середины стола, разложи их в любом порядке и положи наверх **своего стада**. Если ты хочешь знать, есть ли уже у тебя какие-то карты с овцами, тебе может помочь только твоя память, потому что **проверить свое стадо позже не разрешается**.

Когда тебе достанутся овчарки, клади их рядом со стопкой карт с овцами так, чтобы они были видны всем игрокам. Когда ты получишь кость, также положи ее **рядом** со своим стадом.



*Рис. Стадо овец, овчарки, кость*

В верхнем правом углу твоей карты с овцой может быть плюс, минус или кость.

- Засчитывается **только** плюс или минус в **верхней** части карты.

- Если ты получишь карту с костью из центра стола, ты можешь немедленно – **и только один раз** – забрать кость у ее теперешнего хозяина (если только, конечно, у другого игрока уже есть кость). Если в правом верхнем углу **твоей верхней карты** в твоей стопке изображена кость, это не имеет никакого значения.



Рис. На верхней карте Стивена – бонус +2. Он может использовать бонус, пока эта карту лежит наверху его стада.



Рис. Конни берет карту с овцой и костью в верхнем углу, а также другие карты из середины стола, и тут же хватает кость Стивена.

#### Когда что получать?

- Если в центре стола лежит меньше карт, чем ты должен получить, ты берешь лишь те карты, которые остались.
- Если карт в центре стола не осталось, ты пропускаешь ход. Начинается новый раунд. Ты не получаешь ни карт, ни кружков шерсти.
- Если ты достигаешь своей ставки без использования кружков шерсти или бонуса, бери все карты, которые тебе причитаются, даже если некоторые из них тебе не нравятся.

#### Конец игры и победитель

Игра заканчивается, когда игроки получили все карты из центра стола. Теперь все суммируют очки на своих картах и пересчитывают кружки шерсти. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

При сложении убедитесь, что вы знаете реальную ценность следующих карт:

**Карта -3-7-0, карта-0-0-7б, овчарка, кость.**

#### Специальные карты Волле-Волле



Карта 3-7-0

За **одну** эту карту ты получишь **три очка**. За **две** эти карты ты получишь  $2 \times 7 = 14$  **очков**. За **три** такие карты, полное трио, ты получишь **0 очков** (14 очков за первые две карты теряются). Имея **четыре** такие карты, ты начинаешь новое трио, поэтому за эту четвертую карту ты получаешь **три очка** и т. д.



Карта 0-0-7

За **одну** такую карту ты получишь **0 очков**, за две – **0 очков**. За **три** такие карты, полное трио, ты получаешь  $3 \times 7 = 21$  **очко**. Имея четыре таких карты, ты начинаешь новое трио, и за эту четвертую карту ты получишь **0 очков** и т. д., (однако, при этом у тебя остается 21 очко за первые три карты).



Овчарка

За **одну** овчарку ты получишь **девять очков**. Если у тебя **нет** овчарки, положи две овцы на твой выбор (не черную, не 0-0-7, не 3-7-0!) из своего стада обратно в коробку. Если у тебя **больше** овчарок рядом со стадом, чем у любого другого игрока, тебе придется вычесть **пять очков** из своего счета. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество овчарок, каждый из этих игроков теряет по пять очков.



Кость

Кости приносят овчаркам счастье. Если к концу игры у тебя есть кость, ты получишь **четыре** очка за каждую свою овчарку. Сама по себе кость **не имеет ценности**, и тебе придется вычесть пять очков, если у тебя больше всех овчарок.

### Примеры

#### Connie gets a card



Конни получила карту: 1-я попытка – 2-я попытка – 3-я попытка,  $12 + 7 + 7 - 3 + 1 = \underline{24}$

Стадо Конни:  $25 - 3 = 33$        $22 - 3 = 19$

Уже после первой попытки (12, 10, 3) Конни получила в сумме 25 очков, поэтому она бы даже превысила свою ставку в 24 очка, если бы на верхней карте ее стада не стоял минус (-3). Поэтому она должны вычесть 3 очка из своего результата, т. е. в итоге она получает всего 22 очка. Этого недостаточно, даже учитывая один кружок шерсти – у нее будет всего 23; следовательно, ей нужно бросать кубики во второй раз.

Она откладывает 12-гранный кубик и бросает оставшиеся два (7, 3). Сейчас ее результат хуже, чем предыдущий. После вычитания ее итог составляет 19.

Теперь она откладывает 7 и бросает оставшийся кубик в третий раз (7). Добавив кружок шерсти в склад, она увеличивает свой результат 23 до 24, таким образом она достигает своей ставки. Поскольку это была ее третья попытка, она берет одну карту на свой выбор из центра стола.

#### Кэтрин решительно использует свой бонус

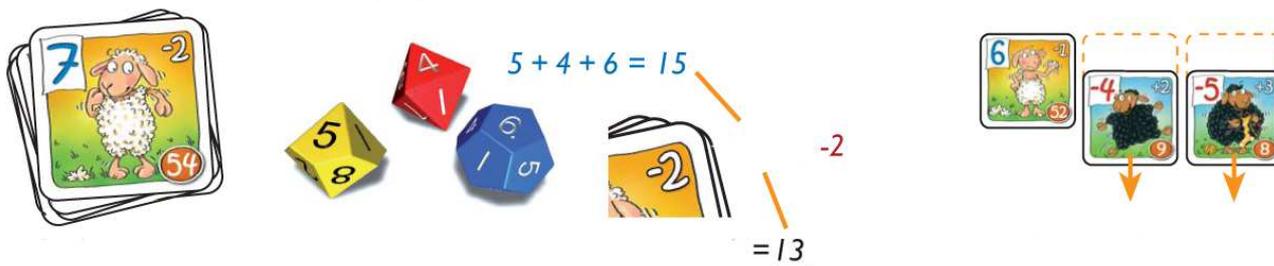
**Katherine uses her bonus decisively**



Ставка Кэтрин – 24, и она хочет ровно две карты. Она не хочет черную овцу и овчарку. После первой попытки сумма ее очков равна 21. Она может использовать свой бонус «+1» и два кружка шерсти, чтобы достичь своей ставки. В этом случае, однако, она получит три карты, чего ей не хочется. Поэтому она откладывает один кубик и бросает оставшиеся еще раз. Снова выпадает 21 очко. В этот раз она использует свой бонус и не платит два кружка шерсти. Поскольку это была ее **вторая** попытка, она получает две карты, как и хотела.

**Роб хочет использовать кубики целенаправленно, но набирает меньше 14 очков**

**Rob wants to use his dice purposefully, but remains below 14**



Сейчас очередь Роба. Он хочет достичь своей ставки только с третьей попытки, иначе ему достанется одна или две черные овцы. Поэтому он откладывает 4 после первой попытки. Он должен отложить одну из двух 5 после второй попытки. После третьей у него всего 13 очков, т. к. ему пришлось отнять (-2) от своего результата (15). Поскольку у него нет кружков шерсти, его результат после третьей попытки ниже 14, поэтому он берет обеих черных овец. Не повезло! По крайней мере, ему достанется кружок шерсти со склада.

**Пример подсчета очков.**



**Волле-Волле для 2 игроков**

Для игры с двумя участниками действуют правила, описанные выше, с одним исключением:

даже если ты второй – что означает, последний – и если в центре стола остались карты, пробуй достичь своей ставки, бросая кубики. Если после твоей попытки на столе остались карты, их берет другой игрок, даже если он уже получил карты, когда была его очередь.