

















Игра Bruno Cathala для 2 - 10 игроков возраст 7 - 77777



Игроки выступают в роли фермеров: собирают коров в стада, которые затем перегоняют в коровники. Между тем, над некоторыми животными вьются мухи и никто не хочет находиться рядом с ними...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать как можно меньше мух в коровнике.

В каждой колоде 48 коров и по 74 мухи. Иллюстрация V

15 коров (карты с цифрами 1 и 15) без мух / 13 коров (карты с цифрами 2 и 14) с одной мухой на каждой карте / 11 коров (карты с цифрами 3 и 13) с двумя мухами на каждой карте / 3 коровы (карты с цифрами 7, 8 и 9) с тремя мухами / 6 специальных карт с супервозможностями... и пятью мухами! / 1 карта со стрелкой, указывающей направление хода / 4 карты с иллюстрациями.

КАК ИГРАТЬ

Если вы собрались компанией из 3-5 человек - используйте «зеленую» колоду. Если за столом собралось от 6 до 10 игроков - используйте обе колоды. Хорошо перемешайте карты перед игрой.

Каждому игроку достается 5 случайных карт. Остаток колоды кладется рубашкой вверх в центр стола. Игрок, который ходит первым, кладет карту со стрелочкой перед собой, указывая на соседа слева. Он выкладывает первую карту из руки в центр стола и берет новую карту из колоды. Затем каждый фермер, в свою очередь, добавляет к картам, лежащим на столе, еще по одной, с большим или меньшим достоинством, нежели уже выложенные. Все игроки добирают по одной карте из колоды. На иллострации II вы видите ситуацию, в которой игрок может выложить на стол карту с достоинством либо меньше семи, либо больше одиннадцати.

Особые коровы: Иллюстрация III, специальные карты из «зеленой колоды» с пятью мухами. Упертая корова: а).сыграйте эту карту для того, чтобы заблокировать один из рядов с картами. Корова-акробат b) сыграйте эту карту или другую карту с таким же достоинством. Эта карта не может быть выложена, если в вашем стаде нет необходимой карты с нужным номером (7 или 9). Глупая корова: с) Положите эту карту в ряд вместо карты с нужной цифрой. Например, такая карта может занять место 6.7 или 8 между 5 и 9.

Примечание! Фермер, сыгравший специальную корову с пятью мухами из «зеленой» колоды, может изменить направление хода. Он может взять карту со стрелочкой и повернуть ее направо/налево, на свое усмотрение. Ход игры пойдет в направлении, указанном стрелкой. Особые коровы: Иллюстрации VI и VII, специальные карты из «желтой колоды» с пятью мухами. Упертая корова: d) сыграйте эту карту для того, чтобы заблокировать один из рядов с картами. Телемок: e) Игрок может выложить эту карту в конце ряда, сразу за коровой без мух (с зеленым фоном). Эта карта будет обладать достоинством на 1 единицу больше/меньше чем следующая карта в ряду. Если положить эту карту сразу за картой с единичкой, ценность ее будет равна нулю. (Ни одна другая карта не может быть выложена следом за картой с нулевым достоинством!)

Худая корова: f) Игрок, выложивший эту карту на стол, не добирает руку по окончанию хода. Молочная корова: q) Игрок, сыгравший эту карту, берет две карты в конце хода, вместо одной. Бешеная корова: h) Поменяйте корову с цифрой 8 на эту карту и возьмите карту с восьмеркой себе. В конце хода, при этом, карта не берется. Пока в стаде есть сумасшедшая корова, в нем не могут появляться новые коровы без мух.

Примечание! Фермер, сыгравший специальную карту с пятью мухами из «желтой» колоды, может, по своему желанию, выбрать игрока, который будет ходить следующим. Затем игра продолжится, как обычно.

КАК ЗАГНАТЬ СТАДО В КОРОВНИК

Фермер, который не МОЖЕТ или НЕ ХОЧЕТ добавлять корову в ряд, берет все карты ряда себе и кладет их, вверх рубашкой, в свой «коровник». Затем начинает собирать новое стадо (формировать новый ряд). Каждая муха в хлеве приносит одно штрафное очко в конце игры.

КОНЕЦ РАУНДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Как только из стопки забирают последнюю карту, игра продолжается до тех пор, пока какойнибудь фермер не заберет себе последнее стадо. Затем игроки добавляют оставшихся коров в свой коровник и подсчитывают всех мух и набранные баллы в целом. Игра может продолжаться несколько раундов; но как только один из фермеров насчитывает у себя в коровнике 100 мух в конце раунда — игра кончается. Победителем становится тот фермер, у кого меньше всего мух. Часто случается так, что проигравший, испытывая стыд и сожаление, издает звук, похожий на мычание . . .

СОПТЕРНИЧЕСТВО для двух фермеров. (Используйте «зеленую» колоду). Иплюстрация IV
В этом варианте игры раскладывается три раздельных стада, расположенных в виде звезды.
Для упрощения, карты могут быть сложены в стопку. В начале каждого раунда ход идет по
часовой стрелке (карта со стрелкой разворачивается в правую сторону). Игрок, который
начинает игру, соновывает стадо. Затем второй игрок создает второе стадо. И, наконец, первый
игрок начинает третье стадо. Затем второй игрок продолжает первое стадо и т.д. Таким
образом, на столе последовательно образуется и развивается три стада. Если фермер не может
или не хочет добавлять корову в стадо, он забирает себе все стадо и начинает новое, не
затрагивая оставшиеся два. Когда в колоде кончаются карты или фермер забирает себе одно из
трех стад, раунд кончается. Ни одни из фермеров не получает очки за оставшиеся стада.

Все остальные правила такие же, как и для большой компании игроков.