

МОТЫЛЕК ЧИТЕРОК



Авторы: Эмели и Люкас Бранд
Иллюстрации и графика: Рольф Вогт
Редактура: Клаудиа Гайгенмюллер
Количество игроков: 3-5
Возраст: от 7 лет
Длительность игры: 15-25 минут



КОМПОНЕНТЫ

- 72 игровые карты

8 мотыльков-
читерков

43 числовые
карты

20 карт действий (по 5
пауков, москитов,
тараканов и муравьев)

1 жук-
охранник



- Правила игры

СУТЬ ИГРЫ

Обычно в играх запрещено жульничать. Но не в этой! Умело жульничая и вовремя скидывая карты, в этой игре вы пытаетесь раньше остальных участников избавиться от всех карт в своих руках.

ПОДГОТОВКА К УТРЕ

Самый старший игрок получает карточку жука охранника, которую он кладет перед собой. Затем он тасует остальные карты и раздает в закрытую каждому игроку по восемь карт. Игроки берут полученные карты в руки, а остальные карты кладутся в центр стола рубашками вверх, образуя колоду. Откройте верхнюю карту колоды, положив ее рядом в сброс. Если это карта действия, то учитывается только ее числовое значение, а само действие не выполняется.

КАК УТРАТЬ

Игроки ходят по очереди. Начинает владелец карточки жука охранника. Во время своего хода вы должны поместить в сброс одну карту из своей руки. При этом номер на сыгранной карте должен быть на единицу **меньше** или **больше**, чем на верхней карте в стопке сброса.

Пример: Если сверху стопки сброса лежит карта с цифрой 2, то вы можете скидывать только карты с цифрами 1 или 3.

Числа 1 и 5 являются исключениями. Поверх 1 вы можете класть карты с числами 2 или 5, а поверх 5 можно класть 4 или 1.

У вас в руке нет подходящей карты? Тогда возьмите карту из колоды. Затем ход переходит к следующему игроку.

Жульничество

Вы можете незаметно делать так, что находящиеся в вашей руке карты будут по одной исчезать (независимо от того являются ли они, мотыльками, действиями или числовыми картами). Например, вы можете ронять их на пол, перекидывать через плечо или прятать в рукаве... Вы можете делать все что угодно. Главное - чтобы это было весело! Но даже в шулерстве есть свои правила:

- Руки с картами всегда должны находиться над столом.
- Жульничая, вы не можете избавляться более чем от одной карты за раз.
- Вы не можете жульничать, пока решается вопрос с пойманным на жульничестве игроком.
- Вы не можете при помощи жульничества избавиться от последней находящейся у вас в куках карты.

Жук охранник



Если перед вами лежит эта карта, то в данном раунде вы выполняете роль жука охранника. Вы играете по обычным правилам, но должны внимательно следить за остальными игроками. Все они пытаются в тайне от вас избавиться от своих карт. Будучи в должности жука охранника вы обязаны играть честно и жульничать вам нельзя. Если вы поймаете другого игрока на горячем, то громко скажите: “Попался!”

Попался!

Если игрок с картой жука охранника поймал вас на жульничестве, то игра приостанавливается для решения этого вопроса.

Вас обвинили по делу? Тогда вы должны немедленно вернуть обратно в руку карту, от которой пытались избавиться, а выполняющий роль охранника игрок дает вам еще одну из своей руки. Вы также получаете карточку жука охранника. С этого момента вы следите за остальными игроками!

Вы были обвинены напрасно? Тогда охранник должен взять карту из колоды. Карточка жука охранника остается на месте, и он продолжает выполнять свои обязанности.

Сдавать охраннику товарищей по игре строго запрещено!

Мотылек-читерок



От назойливого мотылька-читерка не так легко избавиться: его НЕЛЬЗЯ класть в стопку сброса и НЕЛЬЗЯ передавать другим игрокам ни под каким предлогом. Единственным способом от него избавиться является жульничество!

Исключение: Игрок с картой жука охранника может сбрасывать его в стопку сброса.

Совет: Попытайтесь уловить подходящий момент, чтобы избавиться от мотылька.

Карты действий...

...играются в соответствии с правилами сброса карт, но при помещении в сброс, требуют выполнить специальные действия. Всего в игре есть четыре вида таких карт.



Паук

Сыгравший паука игрок может также сразу отдать одну из карт из своей руки (но не мотылька) любому другому игроку.



Муравей

Если текущий игрок сбрасывает муравья, то все, кроме него, должны взять по одной карте из колоды.



Москит

Если был сыгран москит, то все, кроме текущего игрока, должны как можно быстрее прихлопнуть его ладошкой. Самый

медленный игрок получает по одной карте (но не мотылька) из рук каждого другого игрока.



Таракан

Если разыгран таракан, то все игроки могут одновременно положить сверху него карту с таким же числом. В сброс

пойдет только карта самого быстрого игрока. Если никто не может сбросить карту, то игра продолжается как обычно.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда у одного из игроков не остается карт в руке.

Подсчет очков: Каждая числовая карта дает минус 1 очко, каждая карта действия минус 5 и каждый мотылек по минус 10 очков.

В следующем раунде карту жука охранника получает участник, сидящий слева от того, кто начинал предыдущий раунд с картой жука охранника.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится число раундов равное количеству игроков. В игре побеждает участник, набравший меньше всего отрицательных очков!

DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Почтовый ящик 470437
D-12313 Берлин
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40866

По вопросам приобретения игры на территории
Украины обращайтесь в магазин DesktopGames.com.ua

Перевод и верстка
Полков sNOWBODY Владислав
специально для магазина
настольных игр
DesktopGames.com.ua

