



НЕСМЕШНО МАФИЯ ЛЕММИНГОВ



Для 3 – 6 игроков старше 8 лет

Шесть леммигов-мафиози желают поскорее сигануть в воду с причала. Вопрос в том, кто первым сведет счеты с жизнью. На исход гонки принимаются ставки. Помогайте своим фаворитам бросками кубиков и тормозите соперников «бетонными башмаками». Собрав три «башмака», лемминг сходит с дистанции. Если же в бетонном плену окажется ваш фаворит, постарайтесь раздобыть для него отбойный молоток. Ваша победа в игре зависит от вашего выигрыша у букмекеров. Чем раньше угадаете победителя, тем больше очков получите в конце. И не забывайте, что одновременно с гонкой вам надо выполнять задания боссов мафии.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите в конце гонки наибольшее количество очков за выигрыш на тотализаторе и выполненные задания крестных отцов.

КОМПОНЕНТЫ:



игровое поле

1 обычный
игральный кубик

2 лемминг-кубика

12 «бетонных башмаков»

6 фигурок
леммигов



36 карт ставок
(6 комплектов по 6 карт)



18 карт заданий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разложите поле на центре стола.
- Поставьте шестерых леммингов-мафиози на стартовое деление. Вне зависимости от числа игроков, в игре всегда участвуют все шесть фигурок.
- Выдайте всем по комплекту из шести карт ставок (каждому леммингу своя карта). Если игроков меньше шести, лишние комплекты оставьте в коробке.
- Перетасуйте 18 карт заданий и сдайте всем по 3 задания. Посмотрите, что досталось, и положите карты перед собой



рубашкой вверх: в конце гонки они добавляют или отнимают очки. К слову, есть способы избавляться от заданий по ходу игры. Если соперников меньше шести, лишние карты возвращаются в коробку.



- «Бетонные башмаки» и 3 кубика положите рядом с полем.
- Первым ходит игрок, который хуже всех плавает. Он берет лемминг-кубики и начинает.

ХОД ИГРЫ

- Ваш ход начинается с броска двух лемминг-кубиков. Выпавшие цвета показывают, какие лемминги могут пройти вперед: выберите одного из них. Если получен дубль, выбора у вас нет – просто сдвиньте вперед лемминга выпавшего цвета.
- Выбранный лемминг переходит на следующий участок пути. Участки отделяются друг от друга желтыми шлагбаумами, а сами состоят из двух-трех делений – исключение составляют цельные участки старта и финиша.
- Вы вправе решить, на какое свободное деление участка встанет лемминг: две фигурки ни при каких обстоятельствах не могут занимать одно и то же деление. На большинстве делений для бегунов припасены сюрпризы.



Пример: в ваш ход зеленого лемминга вы сможете переставить на одно из двух свободных делений следующего участка трассы по вашему выбору.

- Если на ближайшем участке нет свободных делений, ставьте лемминга на следующий! И на нем вы тоже вправе выбрать любое деление. Может случиться даже так, что лемминг перепрыгнет через два полностью забитых соперниками участка на третий.
- Завершив ход, передайте кубики вашему сопернику слева (по часовой стрелке). Он так же кинет два кубика, выберет один цвет и передвинет лемминга на свободное поле ближайшего участка пути. Затем ходит следующий игрок, и так далее.



Внимание: если на кубиках выпадает цвет лемминга, выбывшего из гонки (см. стр. 3, «Бетономешалка»), этот результат относится к отстающему участнику забега. Так, в гонке может остаться всего два зверька, и тогда на аутсайдера будут указывать пять граней кубика. Это правило не дает интриге остыть до самого конца, позволяя отставшим быстро нагонять лидеров.

Пример: на кубиках выпали розовый и синий цвета. Синий лемминг уже выбыл из игры, и вы можете выбрать между розовым и серым мафиози, так как серый замыкает процессию. Если бы и розовый к этому моменту сошел с дистанции, вам пришлось бы двигать серого лемминга без вариантов.



ДЕЛЕНИЯ ТРАССЫ

По ходу забега лемминги попадают в различные неприятности или находят полезные вещи на делениях поля.

Бетономешалка

Поставив лемминга на поле с бетономешалкой, вы обуяете его в «бетонные башмаки». Воткните фишку в его подставку.

Важно: с двумя «бетонными башмаками» лемминг еще кое-как бежать может, а вот с третьим сходит с дистанции. Уберите его фигурку с доски. Первый выбывший лемминг ставится на ячейку «6», следующий на «5», и так далее.



- Сбросьте все карты ставок, которые не были сделаны до конца гонки. Не положите их в колоду ставок, которую создавали во время забега.
- Переверните колоду ставок. Карта, сыгранная первой, окажется сверху.

Отбойный молоток

На делении с отбойным молотком с лемминга можно снять один «бетонный башмак» (если они есть).



Угон автомобиля

Поставив лемминга на это деление, сразу же бросьте обычный кубик и переведите зверька на столько делений вперед, сколько выпало. Там с леммингом происходит местное событие. Если же нужное деление занято, мафиози остается на месте – его спугнули, угнать машину не вышло и за провал он получает «бетонный башмак».



Букмекер

Когда лемминг прибегает на деление букмекера, каждый игрок может выложить одну карту ставки на стол перед собой рубашкой вверх. При последующих ставках каждая новая карта кладется так же поверх уже сделанных ставок. Так перед вами и вашими соперниками образуются колоды ставок. Не смешивайте эти карты с оставшимися ставками и заданиями.



Внимание: ставки – дело добровольное, карты выкладываются по желанию. И все же сильно медлить не стоит, ведь без выигрыша на тотализаторе победить будет сложно.

Боссы мафии

Если вы привели лемминга к боссу, все игроки могут сбросить одно из своих заданий, не раскрывая карту соперникам. Сброшенная карта наверняка не приведет к потере очков в конце игры, но уже и бонусных очков не даст, пусть даже вы сможете выполнить ее задание.



Свободные поля

Если лемминг попадает на поле без изображений, ничего не происходит. Передохните.



КОНЕЦ ИГРЫ



• Гонка и игра заканчиваются, когда первый лемминг попадает на водное деление под причалом или на трассе остался один лемминг, а остальные выбыли. В обоих случаях этот лемминг побеждает.

- Отсчитывайте ставки в своей колоде, начиная сверху, пока не дойдете до карты победившего лемминга. За каждую карту, включая ставку на победителя, вам полагается одно очко.
- Тотализатор может принести вам максимум шесть очков за одну гонку – если вы сделали все шесть ставок и последнюю – на чемпиона.

Пример: вы разыгрывали карты так, как показано на рисунке выше. Ваш расчет был почти идеален – ставку на серого победителя вы сделали предпоследней. Вам причитается 5 очков.

- Если забег выиграл зверек, карту которого вы сыграли первой, тотализатор приносит вам всего одно очко – эта ставка будет самой верхней в перевернутой колоде.

Пример: если бы победил фиолетовый лемминг, вы получили бы только одно очко, так как фиолетовая карта лежит первой в вашей колоде ставок.

- Если вы так и не сыграете карту победителя, очков вам не видать – ведь ставки на чемпиона в вашей стопке нет.

Пример: вы не выложили серую карту во время гонки и не получаете очков после нее.

Обратите внимание: очки можно получить только при ставке на победителя. Чем позже вы примените эту карту, тем больше очков наберете – в перевернутой колоде ставка окажется дальше от начала. Опять же, букмекерские деления на поле не бесконечны, так что о колоде ставок надо думать уже в начале игры. Первые ставки делайте на совсем безнадежных – тут придется положиться на чутье, другого не дано. Когда дело дойдет до четвертой ставки, уделите больше внимания расчету ходов, чтобы получить наибольшую выгоду от игры на тотализаторе.

- Получив выигрыш у букмекеров, изучите свои карты заданий. В зависимости от своей сложности, выполненное задание приносит от 1 до 5 очков.

- За сорванное задание с вас снимают 2 очка – это от сложности заданий не зависит. Чтобы не потерять шансы на победу, во время гонки имеет смысл избавиться от трудных или заведомо невыполнимых заданий с помощью боссов мафии.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ЗАДАНИЙ:



Получаете 1 очко, если серый, розовый либо они оба выбыли из борьбы. Оставив на дистанции обоих, теряете 2 очка.



Получаете 2 очка, если в конце гонки зеленый обогнал красного. Задание также выполнено, если красный выбыл из борьбы, а зеленый остался, либо если с трассы сошли оба, но красный раньше зеленого. Допустив обгон красным зеленого, теряете 2 очка.



Получаете 3 очка, если синий лемминг занял первое, второе или третье место. Оставив синего за пределами призовой тройки, теряете 2 очка.



Получаете 4 очка, если из борьбы выбыло не больше одного лемминга. Завершив гонку хотя бы с четырьмя леммингами, теряете 2 очка.



Получаете 4 очка, если с дистанции сошло трое леммингов или больше. Если к концу игры из гонки выбыло меньше трех леммингов, теряете 2 очка.



Получаете 5 очков, если на лемминге-победителе нет «бетонных башмаков». Задание также выполнено, если лемминг остался на дистанции один и без «башмаков». За хотя бы один «бетонный башмак» на победителе теряете 2 очка.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Побеждает тот, кто наберет больше всего очков с помощью ставок и выполненных заданий. В случае равенства побеждает тот, у кого больше очков за выполненные задания. Если там тоже равенство, победила дружба.

Автор: Михаэль Ринек, 1966 года рождения, живет на севере Германии и с воодушевлением занимается различными играми. Всемирную известность получили его игры «Вокруг света за 80 дней» и «Столпы земли». Игра «Мафия леммингов» – его второе обращение к персонажам Йоши Зауера.

Редактирование: TM-Spiele
Иллюстрации: Йоша Зауер
Фигуры: Андреас Клобер
Графика: Pohl & Rick

Автор и издательство благодарит всех, кто помогал тестировать игру и вычитывать правила.

Узнать больше о мафии леммингов вы сможете в книгах Йоши Зауера, а также на www.nichtlustig.de (на немецком языке) или в интернет-сообществе ru_nichtlustig (на русском языке, там же опубликованы переводы некоторых работ из серии «Несмешно»).

Русское издание выполнено ООО «СМАРТ».
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Перевод с немецкого: Анастасия Дербасова
Редактура: Алексей Перерва

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

