

Правила настольной игры БАБОЧКИ (BUTTERFLIES)

Автор: Oriol Comas / Coma

Иллюстрации: Gérald Guerlais

Для 2-4 игроков от 8 лет и старше

Перевод правил на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

Состав игры:

- 32 карты бабочек четырех видов и цветов
- 4 карточки тайных замыслов «Цвет»
- 4 карточки тайных замыслов «Вид»
- 4 жетона сетей
- 4 жетона паутины

Цель игры:

Первым выстроить горизонтальный, вертикальный или диагональный ряд из 4 бабочек в соответствии с одним из двух тайных замыслов.

Подготовка к игре:

Возьмите 4 наклейки «Сачок» и 4 наклейки «Паутина». Приклейте их на 8 пластиковых жетонов. Отделите карты тайных замыслов от карт бабочек и перетасуйте обе колоды.

Раздача игрокам

Каждый игрок получает набор:

- 2 карты «Тайный замысел» (1 карту вида и 1 карту цвета).
- 2 жетона (1 с сетью и 1 с паутиной)
- 2 карты бабочек

Игрок должен посмотреть на свои карты замыслов, запомнить их и положить перед собой рубашками вверх. Карты бабочек идут в руку.

Примечание:

Если играют только 3 человека, 2 лишние карты тайных замыслов (1 карта цвета и 1 карта вида) уходят из игры. Причем так, чтобы игроки их не видели! Если играют только 2 человека, из игры уходят 4 карты тайных замыслов (2 карты цвета и 2 карты вида).

Ход игры:

Начинает игрок в самой пестрой одежде. После него ход передается по часовой стрелке.

Есть два варианта хода:

- Можно выбрать одну из карт на руках и выложить ее на стол. После этого из колоды берется другая карта.
- Можно взять карту с верха колоды, перевернуть ее лицом вверх и ввести в игру, положив на стол.

В обоих случаях в конце хода на руках у игрока должно остаться 2 карты. Первая карта бабочки кладется как угодно, а вот каждая последующая карта бабочки кладется рядом с уже выложенной картой бабочки – так, чтобы бабочки соприкасались хотя бы 1 стороной.

Как только каждый из участников сыграет по меньшей мере 3 карты, у игроков появляются дополнительные возможности:

1. Разрешается передвинуть выложенную на стол карту бабочки

В этом случае карта должна лечь рядом с другой картой бабочки – так, чтобы бабочки соприкасались хотя бы 1 стороной.

Внимание:

1. Нельзя передвигать карту, которая была выложена предыдущим игроком.
2. Все бабочки должны оставаться в связке между собой, гранича хотя бы 1 стороной.

2. Разрешается ставить на карту жетон

Жетон «Сачок»

Сачок ограничивает движение бабочки. Карту с таким жетоном двигать нельзя. Впрочем, сама бабочка все еще учитывается как часть ряда.

Жетон «Паутина»

Паутина убивает бабочку. Карта бабочки при этом остается на своем месте, ее запрещено передвигать. Кроме того она не может учитываться как часть ряда.

Внимание:

Этот жетон можно использовать только 1 раз. Он остается на карте на всем протяжении игры. Жетон можно положить только на последнюю сыгранную или передвинутую предыдущим игроком карту. Жетон нельзя класть на карту, на которой уже лежит другой жетон.

Завершение игры:

Игра заканчивается, если одному из ее участников удастся выстроить ряд из четырех бабочек в соответствии с одним из своих тайных замыслов. Если участник считает, что добился цели, он должен раскрыть карту тайного замысла. Если замысел и правда оказался воплощен в жизнь, этот игрок объявляется победителем.

Командная игра на 4 человек:

Игроки разбиваются на 2 пары и садятся за стол крест-накрест (сперва первый игрок из команды А, потом первый из команды Б, потом второй из команды А и второй из команды Б). Как обычно, каждый игрок получает по 2 карты тайных замыслов (по 1 карте цвета и 1 карте вида), однако члены одной команды тайно показывают эти карты друг другу.

Игра продолжается по обычным правилам.

Как только один из игроков воплотит тайный замысел (свой или товарища по команде), он заявляет об этом. Команда показывает карту замысла, другая команда проверяет готовность замысла. Если ошибки нет, воплотившая замысел команда объявляется победившей.