

## Правила настольной игры «Вули-Були» (Wooly Bully)

Автор: Philippe des Pallières

Игра для 2-4 игроков

Перевод на русский язык: LanaDove для ООО «Игровед» ©



### Начальная расстановка

**Цель игры:** построить самое большое пастбище для своих овец.

Каждый игрок наугад берёт одну плитку пастуха с овечками, которая определяет цвет игрока. На лицевой стороне этой плитки изображен знак вопроса, на обратной стороне – 4 овечки и пастух. *Будьте внимательны: каждый игрок скрывает свой цвет от остальных игроков!*



Затем каждый игрок берёт наугад из мешочка 4 плитки – это его начальная рука.

Потом в центр стола кладётся плитка деревни (смотрите рисунок справа).



### Первый ход

Первый игрок должен сыграть одну из своих четырёх плиток, выкладывая её рядом с начальной плиткой таким образом, чтобы картинки на соприкасающихся краях плиток соответствовали друг другу. То есть в первый ход необходимо положить плитку, имеющую на одной из сторон рисунок деревни.



На рисунке слева первым игроком была сыграна плитка, выделенная красным цветом. Затем этот игрок берёт из мешочка новую плитку и кладёт себе в руку. На этом его ход заканчивается.

И так далее...

## И так далее...

В свой ход каждый игрок выполняет то же самое: кладёт свою плитку рядом с уже выложенными плитками, затем берёт из мешочка в руку одну (или несколько, смотрите далее) плитку.

На рисунке справа текущий игрок играет плитку, выделенную красным цветом. Так как эта плитка соприкасается с двумя уже сыгранными плитками, то игрок берёт из мешочка 2 плитки вместо одной.

Игрок берёт столько плиток, со сколькими плитками соприкоснулась выложенная им плитка (то есть он может взять от 1 до 4 плиток).



## Волк!



Если у игрока есть плитка волка или охотника, он может сыграть её в любой момент, даже в чужой ход.

Например, игрок кричит «*Волк!*» и играет свою плитку волка (на рисунке слева она выделена красным цветом) рядом с лесом.

Волк делает все пастбища, которые соприкасаются с его лесом, непригодными для выпаса овец...

На рисунке слева все непригодные для выпаса овец пастбища отмечены красными крестами.

Они не принесут очков в конце игры, исключая случай, когда...

## Бах! Бах!

Исключая случай, когда охотник убьёт Волка!

Плитка охотника может быть сыграна поверх плитки волка, отменяя его действие на овец (см. рисунок справа).

Охотник также может быть сыгран в лесу, где нет волка. После этого в этом лесу плитка волка не может быть сыграна.

Как и волк, охотник может быть сыгран в любой момент, даже в чужой ход. Для этого просто нужно объявить «*Охотник!*» и сыграть его.



## Раскрытие цвета и окончание игры

Игрок может раскрыть свой цвет в любой момент, даже в чужой ход. Просто переверните свою плитку с пастухом (с вопросительным знаком на обратной стороне) и сыграйте на поле, как любую другую плитку. Затем возьмите из мешочка 1-4 новые плитки, как в свой обычный ход. После этого вы получаете дополнительный ход и можете сыграть ещё одну плитку.

**Примечание:** раскрыв свой цвет и сыграв на поле плитку с вопросительным знаком, игрок берёт плитку своего цвета, на которой изображён пастух с овечкой в руках, и кладёт её перед собой. Теперь все игроки видят, овечки какого цвета принадлежат этому игроку.



В течение игры каждый игрок может объявить о своем выходе из игры. Первый объявивший получает 6 дополнительных победных очков, второй – 3 дополнительных победных очка, третий – 1 дополнительное победное очко. Последний игрок не получает дополнительных победных очков, зато он получает возможность сыграть на поле все свои оставшиеся в руке плитки.

## Конец игры

Когда все игроки вышли из игры или не могут играть дальше, каждый игрок смотрит, на каком огороженном пастбище больше всего овечек его цвета. Это пастбище не должно граничить с лесом, в котором прячется волк. Вы получаете по 1 победному очку за каждую овечку на этом пастбище и прибавляете к ним свои дополнительные победные очки. Игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем!

## Вопросы и ответы

**Берёт ли игрок дополнительные плитки, если он играет плитку волка или охотника в чужой ход?**

Да, он берёт столько плиток, со сколькими соприкоснулась сыгранная им плитка волка или охотника (от 1 до 4). Например, размещая плитку охотника на плитку волка, который уже окружён четырьмя плитками леса, игрок сразу берёт 4 новые плитки из мешочка.

**Что происходит, если игрок раскрывает свой цвет в течение своего хода?**

Это позволяет игроку сделать 3 хода подряд:

1. Игрок делает свой обычный ход и берёт новые плитки.
2. Он раскрывает свой цвет, играет на поле плитку с пастухом своего цвета и берёт соответствующее количество новых плиток.
3. Он делает дополнительный ход.

**Может ли игрок раскрыть свой цвет или выйти из игры во время чужого хода?**

Да.

**Можно ли оставлять пустые пространства, окруженные четырьмя плитками?**

Да, но пастбища с пустыми пространствами не считаются огороженными.



**Могут ли синие и розовые овечки находиться на одном и том же огороженном пастбище?**

Нет. Все овечки должны быть одного цвета.

**Должен ли игрок заканчивать игру, раскрывая свой цвет?**

Нет, не обязательно.

**Что происходит, когда одной плиткой объединяются два леса, в одном из которых находится волк, а в другом - охотник (смотрите рисунок справа)?**

Охотник не убивает волка. Волк остается активным и отменяет все пастбища, граничащие с этим лесом до тех пор, пока на волка сверху не будет сыграна плитка охотника. Но теперь в этом новом лесу нельзя сыграть другую плитку волка, потому что здесь находится охотник.



**В другом варианте правил:** если объединяются два леса, в одном из которых находится волк, а в другом – охотник, то на плитку волка необходимо положить плитку охотника, чтобы обезопасить пастбища, граничащие с новым лесом.

**Когда подсчитываются победные очки?**

Победные очки игроков подсчитываются только после окончания игры. Только после этого игроки подсчитывают победные очки за огороженные пастбища с наибольшим числом своих овечек и прибавляют к ним дополнительные победные очки.

## Варианты игры

**Ограничение количества плиток в руке**

Введите ограничение на количество остающихся в руке плиток до 3: это сократит время обдумывания хода. Лишние плитки игрок может сбрасывать по своему усмотрению.

**Не брать несколько плиток в конце хода**

Когда нужно взять более одной плитки, вместо этого делайте дополнительный ход.

**Считайте овечек на всех пастбищах**

Начисляйте победные очки за овечек на всех огороженных пастбищах.

**Голодный волк (или оборотень)**

Играйте волка поверх охотника, так же как и охотника поверх волка. То есть волк может съесть охотника.

**Играть несколько плиток за ход**

Количество плиток, которые вы берёте после первой сыгранной плитки, определяет общее количество плиток, которые вы можете сыграть в свой ход.

Если сыгранная вами плитка соприкасается только с одной плиткой, то на этом ваш ход заканчивается. Если сыгранная вами плитка соприкасается с двумя плитками, то вы должны сыграть ещё одну плитку, если с тремя – вы играете ещё две плитки, если с четырьмя – играете ещё три плитки.

Играя дополнительные плитки (после первой), вы не берёте за это новые плитки. Если играете с вариантом «ограничение количества плиток в руке», то сбрасывайте лишние плитки в конце хода – после того, как сыграете все полагающиеся плитки.