

Правила настольной игры «Цыплячьи бега – карточная игра» (Zicke-Zacke – karten spiele)

Автор: Marek Zoschl

Перевод на русский язык: Короткова Ольга, ООО «Игровед» ©

Цель игры

Найди спрятавшееся животное, хлопни быстрее других по правильной карте и собери самую большую коллекцию питомцев – тогда победа будет твоя!

Компоненты игры



Амбар



Карты хлопка
(6шт)



Навозные кучи
(5шт)



Карты
спрятанных
животных (15шт)



Карты поиска
(32шт)

Подготовка к игре

Каждый игрок кладёт перед собой одну карту навозной кучи.



Перетасуйте **15 карт спрятавшихся животных** и поместите одинаковое количество карт у навозной кучи каждого игрока. Лишние карты положите к амбару так, чтобы все их видели.



Из колоды **карт поиска**, не глядя, уберите 5 карт с **красной рубашкой** и уберите их в коробку. Остальные перемешайте, сформируйте колоду и поместите ее рубашкой вверх в **центре стола**. В начале игры самой **верхней** в колоде должна лежать **карта с красной рубашкой**.

Амбар положите между двумя любыми игроками.



Положите **карты хлопка** вокруг колоды. Если в игре участвует меньше 5ти игроков, лишние карты хлопка положите в коробку.

В игре **на 3 человека** каждый получает 4 карты спрятавшихся животных, остальные 3 кладутся рядом с амбаром.
В игре **на 5 человек** каждый игрок получает 3 карты спрятавшихся животных, а амбар остаётся пустым (до поры до времени).

Все играют одновременно!

Первым ходит тот, кто последним видел живую курицу. Он должен открыть верхнюю карту стопки карт поиска таким образом, чтобы все игроки увидели её одновременно.

Где прячется открытое животное? Игрок, заметивший животное, должен шлепнуть по карте хлопка того же цвета, что и навозная куча (или амбар) возле которой находится искомое животное.

Прекрасная работа! Гусь прячется возле навозной кучи красного цвета.



Шлепните по красной карте хлопка, чтобы получить спрятавшегося гуся.

Игрок может хлопнуть по карте только один раз во время поиска каждого животного!

Отлично! Животное теперь твоё!

Игрок, хлопнувший по правильной карте первым, получает карту разоблачённого животного (лежавшую по соседству с навозной кучей другого игрока или из амбара) и кладёт её к своей навозной куче. Если эта карта уже находится у данного игрока, то он просто оставляет её и игра продолжается.



Ой! Ошибочка вышла!

Если вы шлепнули по неправильной карте хлопка – необходимо переместить любое животное, лежащее рядом с вашей навозной кучей в амбар (если у вас нет животных, вам нечего терять).

Пояснение: может случиться так, что искомая карта уже лежит рядом с вашей навозной кучей, а вы ошибочно шлепнули по карте хлопка. В этом случае вы теряете двух животных, причем:

- искомое животное следует отдать человеку, хлопнувшему по правильной карте,
- одно животное нужно переместить в амбар (плата за ошибку).

Если у вас только одно животное, его следует отдать другому игроку (не в амбар!).



Пример: искомое животное – гусеница. Лиза хлопает по Васиной карте хлопка. Но это не правильно, потому что гусеница прячется у Лёши. Лиза заметила, что ошиблась, но уже не может хлопнуть по другим картам. Нина первой хлопнула по Лёшиной карте. Она получает гусеницу. Лиза должна переложить одну из своих карт в амбар.

Фуу! Навозная кучка!

Если игрок открыл карту поиска, а на ней оказалась маленькая навозная кучка, вы просто ищите **то же животное**, что и в предыдущий раз.

(Будьте внимательны: животное могло перебежать на другое место!)

Новый поиск...

Все игроки убирают руки с карт хлопка. Тот, кто нашёл животное в предыдущий ход, переворачивает новую карту поиска и кладёт её на карту предыдущего поиска так, чтоб была видна только новая карта.

Конец игры

Когда последняя карта из колоды поиска будет перевернута, начинается последний поиск. После этого игра заканчивается. Побеждает тот игрок, у которого больше животных возле его навозной кучи.

В игре может быть несколько победителей.

Усложнение игры

В тот момент, когда вы нашли спрятавшееся животное и перенесли его к себе в навозную кучу, вы можете поменять местами карту хлопка, по которой вы шлепнули с любой другой картой хлопка на столе.

Маленькая подсказка: Во время первой игры следует положить карты хлопка, таким образом, чтоб каждый игрок сидел возле карты своего цвета. Позже можно внести в игру дополнительную «неразбериху», поместив карты случайным образом.