



ТАРАКАНЫ В ХОЛОДИЛЬНИКЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

"ТАРАКАНЫ В ХОЛОДИЛЬНИКЕ". ПРАВИЛА ИГРЫ

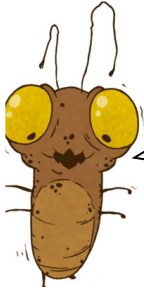
Авторы: Валерий Новиков, Александр Чупров

Количество игроков: 2-4

Возраст игроков: от 6 лет

Длительность партии: 10-20 минут

Цель игры: к концу партии собрать как можно больше вкусной и полезной (для тараканьего здоровья) еды



Эй, человек! Знаешь ли ты, что жизнь таракана полна приключений? Любый уважающий себя усач при первой возможности обязательно полезет в холодильник и добудет что-нибудь вкусненькое. Главное - одеться по погоде и не попасться тебе на глаза. А еще нужно быть ловким и шустрым, чтобы успеть на банкет одним из первых, потому что соседские тараканы мечтают вырвать самый лакомый кусочек из моих лапок.

Состав игры

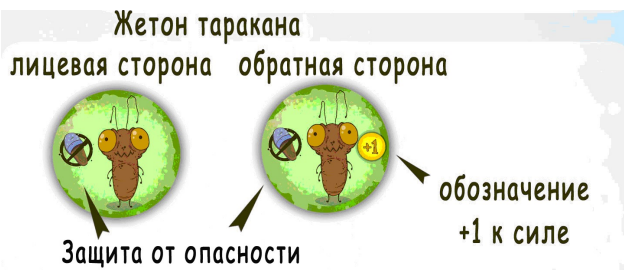
- 1) 27 карт еды (на лицевой стороне - еда, на обратной стороне - действия)
- 2) 27 карт опасностей
- 3) 4 карты-памятки
- 4) 12 жетонов тараканов (по 3 жетона для каждого из 4 игроков)
- 5) 20 жетонов эволюции (используются только при игре по правилам для опытных игроков)
- 6) правила игры



Карта - памятка

Ход игры

- 1) Расстановка
- 2) Опасность!!!
- 3) Перекус

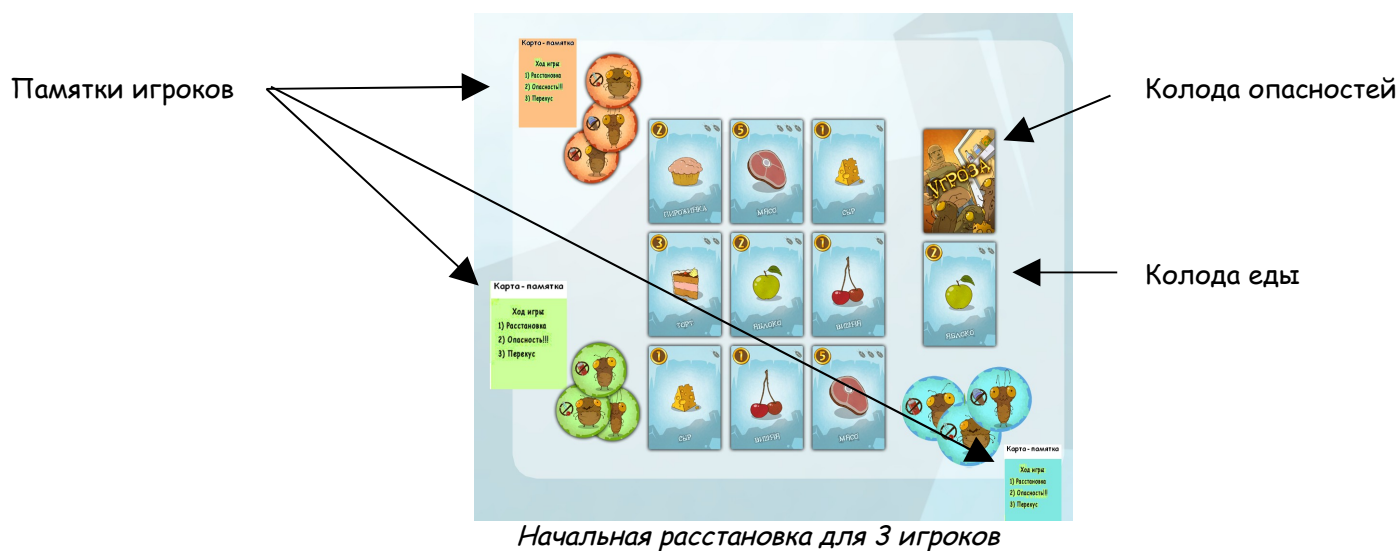


Жетон эволюции



Подготовка к игре

- 1) Раздайте каждому игроку по три жетона тараканов одного цвета. Все лишние жетоны уберите в коробку.
- 2) Перемешайте колоду еды и наполните холодильник: выложите по три карты в три ряда (при игре вдвоем - по две карты в три ряда). Всю остальную колоду положите рядом с холодильником. Эти карты должны лежать лицевой стороной ВВЕРХ (на ней нарисована еда).
- 3) Перемешайте колоду опасностей и положите ее рядом с холодильником лицевой стороной ВНИЗ (так, чтобы не было видно, какая опасность нас поджидает).



Ход игры

Игра состоит из нескольких приемов пищи, во время каждого из которых происходит следующее:

- 1) Расстановка тараканов (тараканы выбирают еду повкуснее и пытаются отпугнуть друг друга от самых лакомых кусочков)
- 2) Опасность (некоторые тараканы, испугавшиеся холода, тапка и дихлофоса, убегают из холодильника)
- 3) Перекус (те, кто смог утащить еду, наконец-то кушают)

1) Расстановка тараканов

Первым игроком становится самый младший, после него все ходят по очереди по часовой стрелке.

Во время Расстановки каждый игрок, начиная с первого, может совершить одно из двух действий:

- 1) выложить жетон таракана на любую карту еды в холодильнике;
- 2) использовать действие доступной карты, срабатывающей «При Расстановке».

На одну карту еды можно выкладывать сколько угодно тараканов, даже если там уже есть тараканы других игроков.

Доступной картой называется карта еды, которую игрок взял из холодильника за один из прошлых ходов и пока не использовал. Доступные карты лежат на столе перед игроком действием вверх. В самом начале игры ни у кого нет доступных карт. Действия карт помогают тараканам тащить еду с большей силой, прогонять других тараканов и избегать разных опасностей.

Можно сказать: «Я пас!» - и пропустить ход. Тот, кто это сделал, больше не сможет выкладывать тараканов в холодильник и использовать действия своих доступных карт, пока все остальные не спасуют.

После того, как игрок выполнил действие или спасовал, ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

Когда все спасовали, Расстановка тараканов заканчивается.

2) Опасность

На этом этапе игры выполняются следующие действия.

- 1) Первый игрок вскрывает верхнюю карту из колоды опасностей.

- 2) Каждый игрок, начиная с первого, может:

- или разыграть действие доступной карты, срабатывающей «При Опасности»,
- или спасовать.

Затем ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

- 3) Когда все игроки спасовали, некоторые тараканы пугаются и убегают из холодильника.

Таракан убегает, если

- он стоит в той части холодильника, куда действует карта опасности
- у него нет защиты от этого вида опасности.

Обратите внимание, что опасность действует не на весь холодильник, а только на те места, которые отмечены крестиками на сыгранной карте!

Игрок должен положить жетон сбежавшего таракана на свою карту-памятку. Еда, на которой стоял этот таракан, остается в холодильнике.

4) Сыгранная карта опасности отправляется в сброс, после чего начинается Перекус.

Доступные карты
красного игрока

Доступная карта
зеленого игрока

Таракан зеленого
игрока сбежал
из-за карты
опасности

Разыгранная
карта опасности

Таракан синего
игрока сбежал
из-за карты
опасности



Ход игры

3) Перекус

Каждый игрок, начиная с первого, может разыграть доступную карту, срабатывающую «Во время Перекуса», или спасовать. Затем ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не скажут: «Я пас.»

После этого тараканы, которые не убежали и остались в холодильнике, пытаются утащить еду. На этом этапе учитываются все обозначения «+1 к силе», указанные на жетонах ваших тараканов, и действие сыгранных карт «Один таракан тащит за двоих». Это обозначение и карта показывают, что таракан способен в одиночку унести такую еду, которую в других случаях могут утащить только два таракана.



Чтобы унести яблоко, нужно 2 таракана. Но у зеленого игрока жетон повернут обратной стороной вверх, а значит, 1 таракан + 1 к силе = 2 - и этого достаточно! Такого же эффекта можно добиться с помощью карты «Один таракан тащит за двоих». Если такая карта применена к жетону с обозначением «+1 к силе», то сила таракана станет равна 1 + 1 к силе + 1 от карты = 3.



1) Если у игрока достаточно тараканов, чтобы унести еду, и у других игроков на этой карте меньше тараканов, игрок забирает карту и кладет ее перед собой действием вверх. Такая карта еды считается доступной для игрока, и он может пользоваться ее действием в свой ход (при Расстановке тараканов, при Опасности или во время Перекуса - в зависимости от текста).

Все тараканы, которые находились на этой карте, немедленно возвращаются к игрокам.

2) Если тараканов игрока не хватает, чтобы унести еду (или сила тараканов равна у нескольких игроков), то еда остается на месте, а игроки в порядке очередности хода решают, что они будут делать. Они могут:

- забрать своих тараканов;
- оставить их на карте на весь следующий прием пищи. В этом случае каждый оставшийся жетон таракана, который повернут лицевой стороной вверх (без обозначения +1), переворачивается на другую сторону. Теперь сила этого таракана будет равна 2. Да, голодные тараканы тащат еду из всех сил, и у них это получается лучше, чем у сытых собратьев!

3) Все тараканы, которых прогнали из холодильника карты опасности или действия других игроков, возвращаются к своим игрокам.

4) На место украденных карт еды в холодильник выкладываются новые карты из колоды. Холодильник заполняется слева направо и сверху вниз.

Окончание игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- 1) в холодильнике нет еды, а колода еды закончилась;

2) никто не смог унести еду из холодильника на протяжении трех приемов пищи подряд.

В обеих ситуациях производится подсчет очков на всех картах еды, собранных каждым игроком. При этом не имеет значения, использовал игрок доступные карты или нет.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает. Если наибольшее количество очков набрало несколько игроков, они все объявляются победителями.

Использование карт еды

Когда игрок забирает карту еды, он кладет ее перед собой обратной стороной (действием) вверх. Такая карта еды считается доступной для игрока, и он может использовать ее действие в свой ход.

При использовании карты она переворачивается лицевой стороной (на которой нарисована еда) вверх и кладется в личный сброс игрока. Эту карту нельзя использовать во второй раз, но в конце партии она все равно приносит победные очки.

Любой участник партии в любой момент может просмотреть личный сброс и доступные карты противника. Поэтому всегда можно узнать, сколько победных очков набрали соперники и какие гадости можно от них ожидать.

Если действие карты прогоняет таракана другого игрока, жетон этого таракана помещается на карту-памятку своего хозяина (обратите внимание, что цвета жетонов совпадают с цветами памяток). Сбежавший таракан не может быть использован во время этого приема пищи, но вернется к своему игроку в конце Перекуса. Тот, кто разыграл карту, сам решает, какого таракана прогнать.

Маленький совет: не нужно беречь доступные карты, используйте их всякий раз, когда это выгодно. Игра идет очень быстро, и вы можете просто не успеть разыграть накопленные карты!

Название	Очки	Нужно тараканов	Действие	Когда срабатывает действие
Мясо	5	3	Выберите карту еды, на которой есть ваши тараканы. Если в борьбе за нее силы равны (с учетом всех бонусов), ваши тараканы побеждают. Но если два или больше игроков сыграли такие карты на одну и ту же еду и их сила осталась равной, то еда остается на месте.	Во время Перекуса.
Колбаса	4	3	Положите только что открытую карту опасности в сброс и немедленно выложите на ее место верхнюю карту из колоды.	При Опасности. Может быть сыграно любое количество таких карт подряд.
Булочка	3	2	Защита от действий других игроков. Если вы использовали карту, другой игрок не может прогнать никого из ваших тараканов. Карта противника переворачивается и уходит в его личный сброс, а вы переворачиваете свою защитную карту. Противник может сыграть против вас другую карту в свой следующий ход.	При Расстановке, когда другой игрок использует действие, чтобы прогнать вашего таракана.
Торт	3	2	Переставить жетон своего таракана с одной еды в холодильнике на другую (даже если они находятся далеко друг от друга).	При Опасности.
Яблоко	2	2	При розыгрыше этой карты вы выбираете, на какого таракана она действует, и его сила увеличивается на 1.	Во время Перекуса.
Пироженка	2	2	Подсмотрите верхнюю карту в колоде опасности. Нельзя показывать ее другим игрокам, но можно говорить им все, что угодно.	При Расстановке.
Сыр	1	1	Прогоните одного таракана от любой еды в холодильнике.	При Расстановке.
Конфета	1	1	Прогоните по одному таракану у каждого из других игроков от любой еды в холодильнике.	При Расстановке.
Вишня	1	1	Прогоните одного или двух тараканов, принадлежащих другим игрокам, от любой еды, на которой есть жетон вашего таракана.	При Расстановке.

Другие варианты игры

1) Тараканья дуэль (игра вдвоем)

При игре вдвоем используйте холодильник меньших размеров. Полка будет по-прежнему три, но на каждую полку кладите только по две карты еды. При определении мест, на которые действует карта опасности, не обращайте внимания на правый столбец этой карты.



Холодильник при игре вдвоем состоит из двух рядов.

В этом примере тапок «бьет» по:

- 1) пироженке на верхней полке,
- 2) яблоку на средней полке,
- 3) сыру на нижней полке.



2) Тараканьи бега

Этот вариант придуман специально для шустрых и нетерпеливых игроков.

Во время Расстановки тараканов игроки сначала выкладывают все жетоны тараканов на еду в холодильнике, причем делают это **ОДНОВРЕМЕННО**. Только после этого они в порядке хода принимают решение, будут ли использовать свои доступные карты, действующие «При Расстановке».

3) Эволюция (правила для опытных игроков)

В этом варианте игры используются жетоны эволюции, которые уменьшают долю случайности и позволяют тараканам быть быстрее, выше, сильнее. Все, что не убивает таракана, делает его еще более голодным!

1) На этапе подготовки к игре положите все жетоны эволюции в общий запас в центре стола. В любой момент игры вы имеете право узнать, сколько жетонов у каждого игрока.

2) Игрок получает жетон эволюции в каждом из трех случаев:

- а) когда разыгранная карта опасности прогоняет его таракана;
 - б) когда действие карты другого игрока прогоняет его таракана;
 - в) когда игрок во время Перекуса по собственному желанию забирает своего таракана «домой».
- Если еду, на которой были ваши тараканы, забрал соперник, вам не достанется жетон эволюции.

Если вы должны взять жетон, но в общем запасе их не осталось – значит, вам не повезло... а какая-то жадина набрала их слишком много и не хочет тратить!

3) Игроки могут использовать жетоны, когда карта опасности или действие карты другого игрока пытается прогнать их таракана от еды.

В этом случае хозяин таракана может сбросить в запас столько жетонов эволюции, сколько тараканчиков нарисовано на карте еды, откуда его пытаются прогнать. Таракан никуда не убегает, а карта действия другого игрока считается использованной: переворачивается лицевой стороной (на которой нарисована еда) вверх и кладется в личный сброс игрока.

4) Каждые 3 жетона эволюции, оставшиеся у игрока в конце партии, приносят 1 победное очко.



Благодарности

Авторы игры выражают благодарность:

- своим друзьям и близким за поддержку и помощь во время работы над игрой: Людмиле Новиковой, Александре Чупровой, Евгению Чупрову, Дмитрию Ноготкову, Людмиле Шестаковой, Михаилу Фатиеву.

- группе разработчиков настольных игры (ГРаНИ) за тестирование и активную помощь в улучшении игры:

Александру Виткалову, Александру Казанцеву, Александру Распутину, Андрею Колупаеву, Андрею Столярову, Антону Иванову, Аркадию Молдавски, Артему Боровкову, Артему Тлатонову, Василию Рединскому, Виталию Паршину, Владу Чопорову, Всеволоду Королё, Ивану Лашину, Игорю Королё, Игорю Склюеву, Илье Мурсееву, Константину Домашеву, Михаилу Антипову, Николаю Золотареву, Олегу Мелешину, Сергею Климову, Сергею Притуле, Сергею Усминскому, Юрию Ямщикову.