



ДОБР БОБР

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

«Добр бобр!» — быстрая карточная игра, в которой вы будете каждую минуту принимать молниеносные решения. Как известно, зоркий глаз сильнее кулака, однако для безоговорочной победы вам пригодится не только скорость реакции. Будьте предельно внимательны и не допускайте ошибок — хотя с ними гораздо веселее. Проверено!

Посередине стола находятся три игровые стопки. В свой ход игрок кладёт в одну из стопок верхнюю карту своей колоды. После этого он должен сделать заявление в зависимости от того, какие карты лежат в стопках верхними. Если игрок ошибся, он забирает себе все карты из стопок и начинается новый раунд. Вроде бы несложно — но в игру частенько будут вмешиваться озорные поросята, а порой и серый волк встретится. И тогда уже будет не до смеха!

Кстати, если вас интересует цель игры, то она элементарна. Избавьтесь от всех своих карт первым — и вы победитель. Но конечно, сделать это совсем не так просто, как кажется!



СОСТАВ ИГРЫ

110 карт с разноцветными животными:



20 гусей

(по 4 каждого цвета)



20 овец

(по 4 каждого цвета)



20 свиней

(по 4 каждого цвета)



20 кроликов

(по 4 каждого цвета)



20 коров

(по 4 каждого цвета)



5 волков

(по 1 каждого цвета)



5 бобров

(по 1 каждого цвета)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты и раздайте их игрокам поровну. Если останутся лишние карты, уберите их в коробку — в этой игре они не понадобятся. Игроки не смотрят доставшиеся им карты, а кладут их перед собой в личную колоду рубашкой вверх. Оставьте посередине стола достаточно места для трёх игровых стопок.

В первом раунде первым ходит самый младший игрок. От него право хода передаётся по часовой стрелке. В следующих раундах первым ходит тот, кто забрал карты в предыдущем.

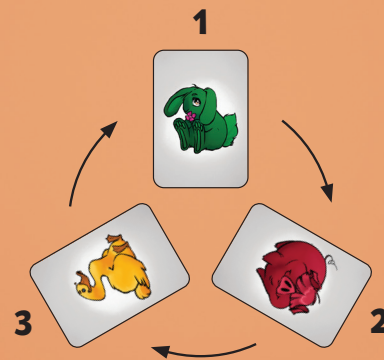
Бесплатный совет! Не забудьте снять все посторонние предметы с рук. В пылу борьбы металлические кольца, браслеты и прочие украшения могут сделать больно не только вам, но и вашим соперникам.

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы берёте верхнюю карту своей колоды и кладёте её в открытую поверх одной из игровых стопок. Затем вы должны как можно быстрее сделать верное заявление. Если вы не ошиблись (или никто этого не заметил), следующим ходит ваш сосед слева. Если вы ошиблись, заберите все карты из игровых стопок, перемешайте их со своей колодой и начните новый раунд. Игра продолжается, пока один из игроков не избавится от всех карт своей колоды.

ИГРОВЫЕ СТОПКИ

Посередине стола размещаются три игровые стопки. Карты в них всегда лежат лицевой стороной вверх. Игроки должны класть карты в стопки по очереди. В самый первый ход в раунде первый игрок кладёт карту в первую стопку. Его сосед слева в свой ход должен положить свою карту во вторую стопку. Следующий ход делается в третью стопку. Четвёртый ход раунда — снова в первую, пятый — во вторую, и так далее. Если вы положили карту не в ту стопку, это считается ошибкой: заберите в свою колоду все карты из стопок и начните новый раунд.



Важно! В начале раунда ни в одной стопке нет карт. Они появятся в результате трёх первых ходов. Однако игроки должны делать заявления, даже если на столе не все стопки. В первый ход раунда игрок делает заявление на основе единственной карты (которую только что выложил), во второй — на основе двух выложенных карт (первого игрока и второго).

ЗАЯВЛЕНИЯ

У каждой карты в игре есть два признака — одно из семи животных (гусь, овца, свинья, корова, кролик, волк, бобёр) и один из пяти цветов (красный, синий, зелёный, жёлтый, чёрный). Выложив карту в игровую стопку, вы должны определить, какой признак преобладает среди открытых карт, и назвать этот цвет или животное.

ПРИМЕРЫ



Две карты красные, одна синяя. Все животные разные. Вы должны заявить: «Красный», поскольку этот признак объединяет две карты, а каждый из остальных признаков относится только к одной карте.



Две карты с коровами, одна с овцой. Все цвета разные. Верное заявление — «Корова».



Все три карты красные: две коровы, одна овца. Преобладающий признак — красный, его и нужно назвать. Назвать корову будет ошибкой, поскольку красных карт больше, чем коров.



Все три карты с кроликами: два синих, один жёлтый. Верное заявление — «Кролик».

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Если одного преобладающего признака нет, но открытые карты совпадают сразу по двум признакам, вместо названия признака вы должны сказать: «Добр бобр!».

Если все признаки на открытых картах встречаются только по одному разу, вы должны сказать: «Нет!».

Обратите внимание: именно такая ситуация обычно бывает на первом ходу раунда, когда открыта только одна карта.



Два гуся, одна овца. Две карты зелёные, одна синяя.
Вы должны заявить: «Добр бобр!».



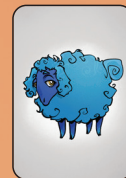
Два гуся, одна овца. Две карты зелёные, одна синяя.
Верное заявление — «Добр бобр!».



Все цвета разные, все животные разные. Верное
заявление — «Нет!».

ОСОБАЯ КАРТА: СВИНЯ

Поросята любят привлекать к себе внимание не только очаровательным видом, но и милым похрюкиванием. Если среди открытых карт есть хотя бы одна свинья, перед своим заявлением вы должны сказать **«Хрю!»** за каждую открытую карту свиньи.



Все карты синие. Две свиньи, одна овца. Преобладающий признак — синий, но прежде чем назвать его, не забудьте хрюкнуть по разу за каждую свинью. В результате должно получиться: **«Хрю! Хрю! Синий»**.

Важно! Хрюкать можно только по делу. Если вы хрюкнули просто так, это считается ошибкой со всеми вытекающими последствиями.



ОСОБАЯ КАРТА: ВОЛК В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

Волк очень коварен, поэтому с ним нужно держать ухо востро. Если игрок кладёт в стопку карту волка, все игроки должны как можно быстрее накрыть её ладонью. Тот, кто оказался последним, забирает все карты из игровых стопок в свою колоду и начинает следующий раунд. Никаких заявлений в такой ситуации делать не нужно.

ОСОБАЯ КАРТА: ВЕСЁЛЫЙ БОБЁР

Бобёр крайне придирчив и очень внимательно относится к деталям, но когда он оказывается в игровой стопке, за столом может начаться настоящий хаос. Если среди открытых карт есть хотя бы один бобёр, перед своим заявлением вы должны сказать **«Бобр добр!»** за каждую открытую карту бобра. Просто? А вы попробуйте быстро отреагировать на что-нибудь подобное:



При таком раскладе игрок должен произнести: «Хрю! Бобр добр! Бобр добр! Добр бобр!». А вы справились?

Важно! Если открыты карты и свиньи, и бобра, вы можете говорить «Хрю!» и «Бобр добр!» в любом порядке — но нужное число раз.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, если игрок совершил ошибку (неправильно выложил карту или сделал неверное заявление) или последним накрыл карту волка. Этот игрок забирает все карты из игровых стопок, замешивает их в свою колоду и ходит первым в следующем раунде.

Важно! Если вы ошиблись, но никто из соперников этого не заметил, раунд продолжается. Поймать игрока на ошибке можно только до тех пор, пока следующий игрок не выложит свою карту.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце вашего хода у вас в колоде не осталось карт, игра немедленно завершается и вы побеждаете. Поздравляем!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор – Александр Бобров

Редактор – Григорий Добров

Художник – Вероника Гусева

Дизайнер – Борис Волков

