

ПРАВИЛА ИГРЫ

СЪЕШЬ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ!

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

Состав игры

- 6 карт персонажей
 - 5 жетонов домиков с дисками-указателями
 - 1 жетон волка
 - 30 жетонов победных очков (15 номиналом «3», 15 номиналом «1»)
 - 6 подставок
- Правила игры



Цель игры

Волк, три поросёнка, семеро козлят, Красная Шапочка и её бабушка — в этой игре вы сможете побывать в роли каждого из них. Волк будет залезать в чужие домики, а его «невинные жертвы» — расставлять ловушки, и за каждое действие вы будете получать или терять победные очки. Игрок, набравший 10 очков, будет объявлен победителем.

Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны победных очков из картонных листов. Вставьте жетон волка и 5 домиков в подставки.

Какие персонажи будут участвовать в игре, зависит от числа участников:

- **3 игрока:** волк / семеро козлят / один из трёх поросят
- **4 игрока:** волк / семеро козлят / Красная Шапочка с бабушкой / один из трёх поросят
- **5 игроков:** волк / семеро козлят / Красная Шапочка с бабушкой / двое из трёх поросят
- **6 игроков:** волк / семеро козлят / Красная Шапочка с бабушкой / все три поросёнка

Жетоны победных очков положите в центре стола, чтобы все имели к ним доступ. Раздайте каждому игроку по случайной карте персонажа лицевой стороной вниз. После этого все игроки раскрывают карты. Каждый берёт себе жетон домика или волка в соответствии с тем, что изображено на полученной карте.

Ход игры

- Игрок, получивший жетон волка, тихонько выжидает и про себя решает, кто станет его обедом. Все остальные игроки тайно выбирают одно из двух возможных действий: **спать** или **установить ловушку**. Для этого поверните диск на вашем домике так, чтобы стрелка  указывала на **ночной колпак**  или **капкан** . Следите, чтобы другие игроки (особенно тот, кто играет за волка) не видели, какое действие вы выбрали. Попробуйте блефовать: например, сделайте вид, что вы безмятежно спите в своей постели, а на самом деле подстройте волку ловушку.



• После того как все игроки выбрали действие, пришла пора волку отправиться в гости к жертве. Для этого играющий за волка ставит свой жетон рядом с тем домиком, обитателями которого он собирается подкрепиться. Или ставит не сразу, а только после того, как волк «прогуляется» мимо всех остальных домиков и заставит игроков понервничать.

• Как только волк остановился у выбранного домика, игрок, владеющий этим домиком, разворачивает домик обратной стороной и показывает, какое действие он выбрал. Дальше возможны два варианта:

4 : играющий за волка получает столько победных очков, сколько написано на домике (1, 2 или 3). Играющий за жертву теряет столько же очков.

🐺 : играющий за волка теряет столько победных очков, сколько написано на домике (1, 2 или 3). Играющий за жертву получает столько же очков.

• После этого все остальные игроки показывают, какое действие выбрали они. Возможны два варианта:

- если игрок выбрал **4**, он получает столько победных очков, сколько написано на его домике (1, 2 или 3);
- если игрок выбрал **🐺**, он не получает и не теряет ничего.

• Игроки берут из центра стола жетоны победных очков и складывают в личные запасы или, наоборот, перекладывают жетоны победных очков из личных запасов в центр стола, если потеряли очки.

В любой момент игры разрешено разменивать жетоны номиналом «3» на жетоны номиналом «1» и наоборот.

Важно: нельзя потерять больше победных очков, чем у вас есть. Если, к примеру, ваш волк попался в капкан и вы должны потерять победные очки, но у вас их нет, вы просто ничего не теряете. При этом вы всё равно будете считаться игроком, потерявшим очки в текущем раунде.

• Наконец игрок, потерявший очки в текущем раунде (он играл либо за волка, либо за его жертву), берёт карты персонажей и раздаёт их всем игрокам — но не случайным образом, а сам выбирает, кому какую карту дать.

Каждый игрок берёт себе жетон домика или волка в соответствии с тем, что изображено на полученной карте. После этого начинается новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается, если в конце раунда один или несколько игроков набрали **10 или больше победных очков**.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

При ничьей побеждает тот из претендентов, кто в текущем раунде играл за волка или его жертву и **набрал победные очки**. Если такого нет, то претенденты делят победу.

Создатели игры



Разработчик: Юнити Сато
Художник: Матье Лейзен

© 2014 IELLO USA LLC.

© 2014 Purple Brain Creations
All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов,
Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры без
разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно