Правила настольной игры «Звери у двери» (Beasty Bar)

Автор игры: Stefan Kloß

Перевод на русский язык: Илья Кычанов, ООО «Игровед» ©

Игра для 2–4 игроков от 8 лет

Вечеринки в баре дракона Комо легендарны. Ни большие звери, ни маленькие не хотят их пропустить. Но вам удастся войти в желанную дверь, только если вы сможете оставить достаточное количество гостей в очереди позади себя. И животные уже толкаются, пихаются и скалят зубы. Прогрызёт ли крокодил себе путь вперёд? Или же смесь запахов скунсов будет слишком ошеломляющей? А хамелеоны определённо будут дурачиться изо всех сил! Даже гривы львов – завсегдатаев вечеринок встают дыбом, когда очередной морской котик вдруг открывает новую дверь…

Материалы

48 карт животных (12 животных для каждого из 4 цветов карт)

4 карты-памятки

1 карта «Врата в рай», 1 карта «Исключение»

1 карта «Бар Зверушек», 1 карта «ТАК-ТО»

Цель игры

Ваши животные хотят пойти на вечеринку. Для этого им придется противостоять толкающимся и кусающимся соперникам у двери в бар – Врат в рай. Каждый раз, когда очередь увеличивается до пяти животных, первые двое получают разрешение на вход, а последнее исключается. Игрок, который заведёт в бар больше животных, побеждает.

Подготовка к игре

- Каждый игрок перемешивает 12 карт животных своего цвета и берёт в руку 4 из них. Остальные 8 карт животных, не глядя на них, он складывает в колоду перед собой лицом вниз.
- Положите карту Врат в рай и карту Исключения в центр стола. Между ними оставьте расстояние для 5 карт животных. Это пространство называется Толкучкой.
- Положите карту Бара Зверушек и карту ТАК-ТО на некотором расстоянии от Толкучки.
- Пожалуйста, прочтите карту-памятку перед вашей первой игрой.

Толкучка

Ход игры

Начинает игру игрок с самой звериной причёской. Далее игра продолжается по часовой стрелке. Во время своего хода вы выполняете 5 действий в следующем порядке:

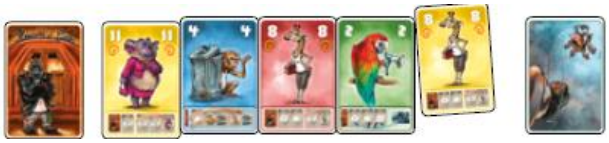
1. Разыграйте карту
2. Выполните действие животного с разыгранной карты
3. Выполните «повторяющиеся» действия животных
4. Откройте Врата в рай и произведите Исключение
5. Возьмите новую карту

1. Разыграйте карту

Выберите одну карту из руки и положите лицом вверх в конец очереди в Толкучке. Если Толкучка в данный момент пуста, разыгрываемое животное создает новую очередь, ожидающую входа во Врата в рай.

Пояснение: В Толкучке все разыгранные карты (расположенные рядом друг с другом лицом вверх) формируют очередь. Каждое новое разыгранное животное сначала должно попасть в очередь, то есть встать у Врат в рай за всеми животными, уже находящимися в очереди. В Толкучке никогда не может быть более 5 животных.

Пример 1: *Вы кладёте жирафа в Толкучку;*
он должен встать в конец очереди



2. Выполните действие разыгранного животного.

Теперь выполните действие животного, которое вы только что разыграли, если это возможно.

Пример 2: *Вы передвигаете жирафа так, чтобы он перепрыгнул через попугая, согласно действию этого животного.*

3. Выполните «повторяющиеся» действия животных

На картах 4 типов животных присутствует символ . Действия гиппопотама, крокодила и зебры должны быть выполнены ещё раз во время хода каждого игрока, если это возможно. Это же относится и к жирафу, но только если он не был введён в игру или перемещён в этот ход (то есть жираф может выполнить своё действие один раз за ход).

Начинать необходимо с животного, расположенного ближе всего к вратам, а заканчивать животным, которое ближе к карте Исключения.

Пример 3: *«Повторяющееся» действие гиппопотама не имеет эффекта.*
Красный жираф перепрыгивает через обезьяну.
Жёлтый жираф этого не делает, так как он был введён в игру в этот ход.

4. Откройте Врата в рай и произведите Исключение.

После выполнения всех «повторяющихся» действий животных проверьте наличие 5 животных в очереди. Если животных в очереди менее 5, ничего не происходит. Игра немедленно переходит к действию 5: Возьмите новую карту.

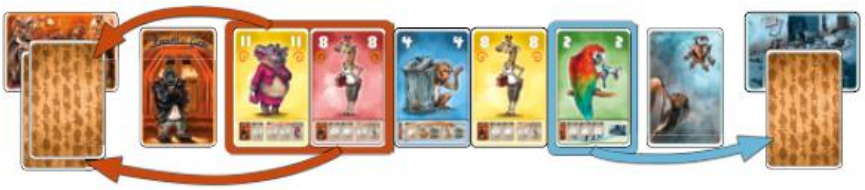
Если в очереди находится 5 животных, открываются Врата в рай; также производится Исключение.

- 2 животных, находящиеся ближе всего к Вратам в рай, смогли получить разрешение на вход в бар: положите их лицом вниз на карту Бара Зверушек! Они остаются там до конца игры.
- Последнее животное в очереди исключается: положите его лицом вниз на карту ТАК-ТО. Оно остаётся там до конца игры. Не повезло – вечеринка пройдёт без этого животного!

- Животные, оставшиеся в Толкучке, без смены порядка смещаются к Вратам в рай.

Пожалуйста, учтите: Животные также могут быть вынуждены отправиться из Толкучки прямиком на карту ТАК-ТО благодаря действиям других животных. В этом случае оставшиеся животные тоже смещаются к Вратам в рай.

Пример 4: *После выполнения всех «повторяющихся» действий, в зоне Толкучки находятся 5 животных. Врата в рай открываются для гиппопотама и красного жирафа и пропускают их в бар. Попугай исключается, так как он является последним в очереди, и отправляется на карту ТАК-ТО.*



5. Возьмите новую карту
В конце своего хода вы берёте верхнюю карту своей колоды в руку. Если ваша колода уже опустела, это действие пропускается.

Конец игры и победа

Игра заканчивается, как только все игроки отыграли все карты животных. Игрок, чьих гостей больше всего в Баре Зверушек, побеждает. Если несколько игроков заканчивают игру с равным количеством животных в баре, они складывают ценность карт своих животных в баре; выигрывает тот игрок, чьи животные имеют наименьшую ценность.

Вариант для продвинутых игроков

Карты-памятки располагаются рубашкой вверх. Число на них показывает, сколько очков получит владелец животного, если доведёт его до Бара Зверушек.

В этом игровом варианте, отличающемся от обычных игровых правил, каждый игрок выбирает 4 животных на своё усмотрение. Он не говорит другим игрокам, что это за животные, и кладет их лицом вниз обратно в коробку. Оставшиеся у каждого игрока 8 животных используются в игре по обычным правилам. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков с помощью попавших в Бар Зверушек, побеждает.

Карты животных (Действия и примеры)

Значение карты показывает силу животного.

Лев

Сила 12: Лев… считает себя единственным и неповторимым номером 1:

Если разыгранный лев не сталкивается с таким же противником (львом), он спугивает всех обезьян на карту ТАК-ТО. Затем он располагается впереди всех остальных животных.

Пример 5: *ТАК-ТО двум обезьянам! Лев располагается прямо около Врат в рай.*

Если в Толкучке уже присутствует лев, разыгрываемый лев отправляется на карту ТАК-ТО.

Пример 6: *Там уже есть лев! Новоприбывший немедленно отправляется на карту ТАК-ТО.*

Гиппопотам

Сила 11: Гиппопотам… толстокожий, топчет всё, что пытается убраться с его пути:

Гиппопотам проталкивается вперёд к Вратам в рай. Однако он не может обойти такого же гиппопотама, животных, которые сильнее (львы) или зебр (смотрите **Зебра**).

Пример 7: *Гиппопотам проходит через всех животных, кроме льва.*

Гиппопотам повторяет своё действие в каждый ход каждого игрока.

Пример 8: *Кенгуру перепрыгивает через двух гиппопотамов. Гиппопотамы сразу же обходят кенгуру, так как они выполняют «повторяющееся» действие.*

Крокодил

Сила 10: Крокодил… любит проедать себе путь через очередь за счёт других животных:

Крокодил ест всех животных, которые слабее него и расположены перед ним. Если во время еды он сталкивается с животным сильнее или с зеброй, он тут же останавливается. Съеденные животные сбрасываются на карту ТАК-ТО.

Пример 9: *Крокодил съедает всех слабых животных в очереди перед ним – за исключением кенгуру. Крокодил не может пройти через льва.*

Крокодил повторяет своё действие в каждый ход каждого игрока.

Пример 10: *Не очень умный кенгуру перепрыгивает через попугая и крокодила. Крокодил тут же съедает кенгуру, так как он выполняет своё «повторяющееся» действие. Попугай остаётся нетронутым, так как он находится за крокодилом.*

Змея

Сила 9: Змея… любит порядок – просто потому, что любит длинные линии:

Змея производит такой эффект, что все животные немедленно выстраиваются по силе: расположите сильнейшее животное около Врат в рай. Остальные животные располагаются за ним согласно показателям силы. Животные одного вида не меняют порядок между собой.

Пример 11: *Зелёная змея заставляет других выстроиться по порядку: теперь сильнейшее животное сидит у Врат в рай – гиппопотам. Уже разыгранная змея остается перед (новой) зелёной. Поскольку попугай имеет наименьшую ценность карты (силу), он остается в конце очереди.*

Жираф

Сила 9: Жираф… самодовольно перешагивает через меньших животных:

Жираф обходит одно слабое животное, расположенное перед ним в очереди. Если перед ним нет животного слабее, жираф остаётся на своём месте.

- Жираф повторяет своё действие в каждый ход каждого игрока. Жирафы могут перепрыгнуть только одно животное за ход (смотрите примеры 2 и 3).

Зебра

Сила 7: Зебра… считает свои полосы отличным сигналом к остановке:

Зебры «постоянно» активны. Их действие состоит в том, что через них не могут пройти гиппопотамы и их не могут быть съесть или опередить крокодилы. Следовательно, все животные, которые оказались перед ними, всегда защищены от гиппопотамов и крокодилов.

Пример 12: *В данном примере все изображённые животные слабее разыгрываемого крокодила. Тем не менее, жёлтый попугай и жираф спасены, так как крокодил не может обойти зебру. Крокодил съедает только красного попугая.*

Пример 13: *Если кенгуру перепрыгивает через гиппопотама и зебру, гиппопотам блокируется зеброй. В этой ситуации, несмотря на своё «повторяющееся» действие, гиппопотам не может обойти зебру – и, следовательно, не может обойти кенгуру.*

Морской котик

Сила 6: Морской котик… просто делает новый вход:

Разыгрываемый морской котик меняет местами Врата в рай и карту Исключения.

Пожалуйста, учтите: Если, несмотря на своё действие, морской котик (не защищённый зеброй) оказывается лежащим перед крокодилами или гиппопотамами, его съедают или обходят соответственно.

Пример 14: *Морской котик меняет местами Врата в рай и карту Исключения. Теперь его обходит гиппопотам. Крокодил не может обойти зебру, потому он не съедает морского котика.*

Хамелеон

Сила 5: Хамелеон… прикидывается другим животным:

Хамелеон выполняет действие любого животного из находящихся в Толкучке. Только для этого действия хамелеон перенимает также и силу имитируемого животного. Но как только разыгрываются «повторяющиеся» действия других животных, хамелеон снова получает свою силу 5.

Пример 15: *В этой ситуации использовать хамелеона в качестве гиппопотама было бы неразумно: после того, как он обойдёт крокодила в образе гиппопотама с силой 11, он тут же будет съеден крокодилом, поскольку снова станет хамелеоном с силой 5.*

Обезьяна

Сила 4: Обезьяна… отвратительна, если приходит не одна:

Одна обезьяна не производит никакого эффекта. Но если ещё одна обезьяна попадает в Толкучку, эта банда обезьян прогоняет всех ожидающих гиппопотамов и крокодилов на карту ТАК-ТО. Затем только что разыгранная обезьяна проталкивается через всех остальных животных к Вратам в рай, собирая своих приятелей-обезьян в линию прямо позади себя – теперь в обратном порядке.

Пример 16: *Только что разыгранная красная обезьяна обходит всех остальных животных, так как в игре уже присутствуют другие обезьяны. Синяя и жёлтая обезьяны сдвигаются на позиции 2 и 3, меняя свой порядок в очереди.*

Пример 17: *Хамелеон разыгрывается как обезьяна. Поскольку на столе уже есть обезьяна, он выгоняет гиппопотама и крокодила и обходит всех оставшихся животных, прихватывая с собой своего приятеля-обезьяну (смотрите действие обезьяны). Если после этого разыгрывается ещё одна обезьяна, хамелеон в игре больше обезьянам не приятель, а просто хамелеон.*

Кенгуру

Сила 3: Кенгуру… всегда большой скачок вперёд:

Кенгуру перепрыгивает через одного или двух (по усмотрению игрока) животных перед ней. Сила перепрыгиваемых животных не имеет значения.

Пример 18: *Кенгуру перепрыгивает крокодила и зебру – благодаря зебре, оказывается в безопасности от крокодила.*

и,

Попугай

Сила 2: Попугай… раздражает всех… стучит на каждого… многих оскорбляет… прогоняет любого:

Попугай прогоняет любое животное в Толкучке на ваш выбор на карту ТАК-ТО.

Пример 19: *Попугай прогоняет животное по выбору игрока. Игрок выбирает зебру (смотрите иллюстрацию выше). После этого крокодил съедает обезьян.*

Скунс

Сила 1: Скунс… имеет сильный запах и весьма им гордится:

Скунс прогоняет 2 сильнейших из находящихся в Толкучке вида животных – но ни в коем случае не других скунсов. Карты животных, которых прогнали, кладутся на карту ТАК-ТО.

Пример 20: *Скунс прогоняет крокодила и двух гиппопотамов.*

Пожалуйста, учтите: Если хамелеон разыгрывается как скунс, он остается скунсом (с ценностью карты 1) до тех пор, пока не прогонит 2 сильнейших вида (если такие имеются).