

ПРАВИЛА ИГРЫ «КЛЮВОСЧЁТ»



Комплектация:

Двусторонние карты (стороны «животное» и «еда») – 36 шт.

Подготовка к игре

Перемешайте карты стороной с едой вверх в одну колоду и выложите шесть верхних карт в круг. Нужно, чтобы верхние углы карт соприкасались друг с другом, а нижние были на расстоянии так, чтобы между ними можно было положить ещё карту.

Раздайте каждому игроку пять карт в руку. Смотрите на стороны с животными (не показывайте остальным), а сторону с едой считайте рубашкой карты.



Цель игры

Победить в игре можно двумя способами:

- выложить карту птицы так, чтобы сумма цифр всех выложенных птиц стала **больше или равна** сумме цифр лежащих на поле карт еды.
- иметь на руках карты птиц с суммой цифр больше, чем у других игроков, когда в **сбросе кошек** окажется **шесть кошек**.

Ход игры

Первым ходит самый младший игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке.

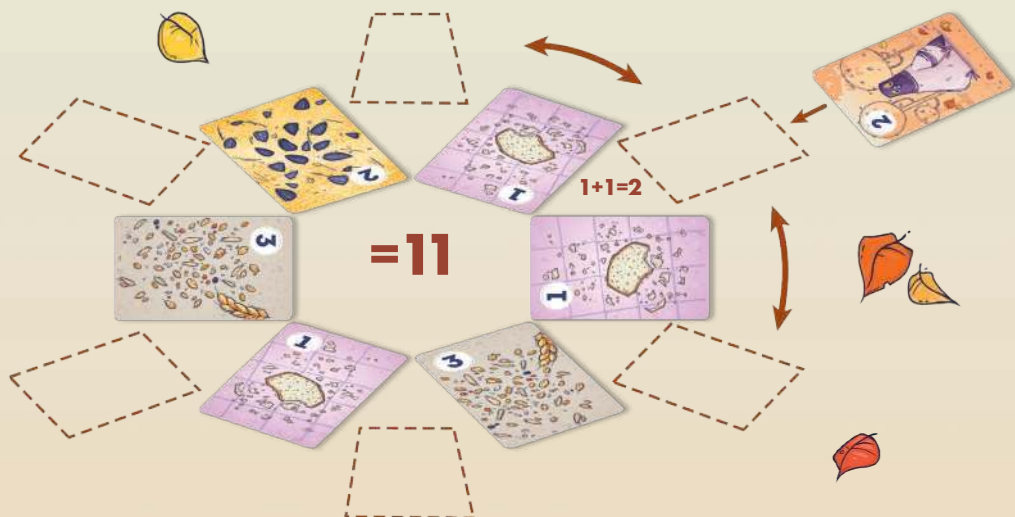
В свой ход можно сделать **одно** из действий:

- выложить одну ворону;
- выложить до двух голубей;
- выложить до трёх воробьёв;
- разыграть одну кошку (см. «Правило для карты кошки»).

Карты птиц выкладываете в одно из шести свободных мест между картами еды по следующим правилам выкладывания:

- сумма цифр карт птиц должна быть меньше или равна сумме цифр карт еды, между которыми они кладутся;

Например, между двумя картами зерна (сумма 6) можно положить максимум 6 воробьёв, 3 голубя или 2 вороны.



- карты птиц с одинаковыми цифрами можно класть поверх друг друга в стопки;

Кладите так, чтобы было видно цифры на всех картах.

- все карты птиц, лежащие на соседних местах, положите в сброс, если их цифры меньше выкладываемой карты.

Например, выложив ворону, положите в сброс стопки воробьёв и голубей, лежащие на соседних местах.

Правило для карты кошки: игрок, разыгравший кошку, сбрасывает любую стопку птиц, лежащую между едой, или раскладывает её по другим местам игрового поля, соблюдая правила выкладывания (если не получается, сбросьте карты). После розыгрыша карта кошки отправляется в **отдельный сброс кошек**.

Закончив ход, игрок добирает до 5 карт в руке и передаёт ход следующему игроку. Если в колоде закончились карты, замешайте сброс в новую колоду.

Конец игры

Игра заканчивается, когда игрок выполнит одну из целей игры. Он становится победителем.

Автор игры: Филипп Иванов.

Иллюстратор: Кашлева Екатерина.

Вёрстка и дизайн: Мария Немова.

Редактура: Артем Чистяков, Константин Пономарёв.

Производство: Анна Чистякова.

Muravey Games и автор благодарит всех, кто помогал на разных стадиях подготовки игры, и лично: Антона Немирова, Влада Чопорова, Германа Тихомирова, Дмитрия Бегунова, Евгения Сенкевича, Константина Малыгина, Олега Раптовского и многих других.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картон». Все права защищены © 2019

