

ПРАВИЛА ИГРЫ



Видеообзор правил игры!
смотрите на сайте
WWW.TAILSGAME.RU





← ЖИРАФ

- ИСТОРИЯ -

В джунглях кладоискатели нашли волшебное яйцо, из которого вылупились 4 змейки – 4 разноцветных хвоста, торчащих в разные стороны.

Ваша задача – вырастить настоящих питонов – **Хосе, Жирафа, Лионеля или Хью!**

Игра проста в правилах, очень увлекательна, прекрасно развивает мышление и сообразительность, тренирует память и будет интересна как новичкам, так и опытным геймерам. До самой последней карты не понятно, кто станет победителем, и чей же питон окажется самым длинным. Игра рассчитана на двух, трех и четырех участников.

Подбирайте комбинации, выстраивайте стратегию, выращивайте своего питона!

«Четыре хвоста» теперь выходит на плотных тайлах, поэтому в нее еще удобнее играть и брать в поездки.

4+2

Можно объединить «Четыре хвоста» с игрой «Гремухая пара» и играть в шестером!



← ЛИОНЕЛЬ

ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА

ХОСЕ →



Задача игры – составить самого длинного питона из карт и выяснить, чей же хвост длиннее.

Цель игры – набрать больше очков, чем ваши соперники.

Описание игры:

Играют от 2-х до 4-х человек. Каждый выращивает питона своего цвета, кормит его веселыми кроликами, лечит бинтами, распутывает узлы и защищает в непроходимых джунглях. Можно мешать питонам других игроков, запутывая им хвосты, отправляя кусачих москитов или колючки кактусов, а также забирать у них целебные бинты, которые всегда пригодятся вашей змейке. Важно максимально удобно расположить своего питона на игровой площадке – так, чтобы он не перепутался с питонами других игроков и не упал с игрового поля.

Совет: можно ограничить квадрат игрового поля шестью или семью тайлами в каждую из четырех сторон от яйца, чтобы играть в равных условиях. Только договоритесь об этом до начала игры.

ХЬЮ →

**ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА**



- ЗНАЧЕНИЕ КАРТ -

У каждого питона 19 персональных карт.
Разберем их значение на примере рыжего питона Хью.
Карты, приносящие очки:

Прямая и угловая.

Это основные карты для выращивания питонов.



Кролик.

Их очень любят питоны, кролики тоже не против такой любви.



ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА

Друг: ленивец, хамелеон, обезьяна и панда. Самые добрые обитатели джунглей, дружат абсолютно со всеми питонами. Выкладываются на игровое поле рядом с питоном, чтобы получить дополнительные очки. Максимум очков набирается, когда питон полностью обвивает хвостом карту Друг.

Если в ходе игры чужой питон соприкасается с одной из сторон вашей карты Друг, ему также начисляются очки. В данном примере шоколадный и голубой питоны получают по 2 очка, потому что оба прикоснулись к карте Друг (хамелеон). **Нельзя перекрывать хвост картой Друг.**

Может случиться ситуация, когда питон упрется в карту Друг и не сможет его обползти.



Пример:



Бинт.

Самая полезная карта, **играется многократно**: ее можно кидать как на конец хвоста, так и вместо любой карты в своей змейке или змейке соперника.

Игрок может поменять карту Прямая, Угловая, Узел, Кролик или Колючки на карту Бинт, если их форма совпадает. **Карты, которые заменили, отправляются в сброс.**

Пример:

было



стало



✗ сброс:



ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА

Картой Бинт можно защитить питона от колючего Ежа. Еж не может проколоть Бинт, и в данном примере засчитывается минус два очка, а не минус четыре.



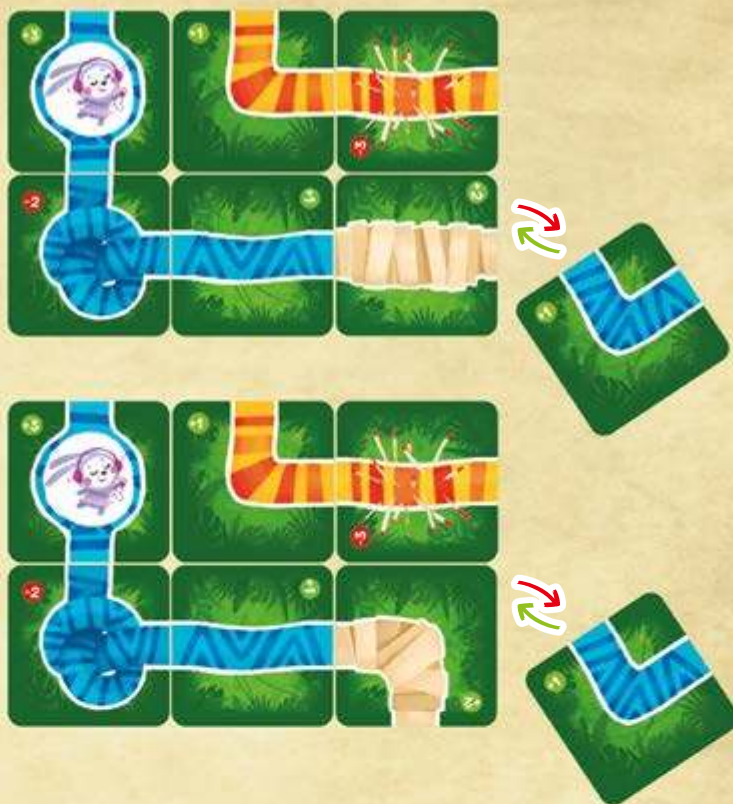
Совет: в свой ход успеите забрать Бинт из змейки соперника или своей, положив вместо него карту, которая подходит по цвету и форме. Бинт вам обязательно пригодится!



Чаще всего картой Бинт меняют направление своего хвоста – например, если вы попали в тупик, и ваша змейка замкнулась, врезавшись в свой хвост, хвост соперника или край стола (игрового поля). Для того, чтобы исправить ситуацию и пойти в другую сторону, нужно воспользоваться подходящей картой Бинт: Прямая или Угловая могут изменить направление, а **любая карта, которую заменили, отправится в сброс.**

Пример:





Можно заменить и крайний Бинт на Бинт другой формы, в этом случае меняемый Бинт также отправляется в сброс.

Пример:



ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА





Бинт-перекресток.

Помогает в особенно сложных ситуациях: когда ваш питон врезался в соперника или в свой собственный хвост. Ход этой картой дает возможность вашему питону проползти под собственным хвостом или хвостом питона соперника.

Будьте внимательны, когда кидаете эту карту, у вас не должны появиться лишние ответвления – хвост у питона только один!



ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА



ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА

Карта Бинт-перекресток может принести до 4-х очков (по 2 очка в каждую сторону).

В отличие от обычного Бинта, карта используется только один раз.

Если вам нечем ходить, но есть карта Бинт-перекресток, а хвост соперника попал в тупик, вы обязаны кинуть эту карту, чтобы помочь ему.



Совет: можно рисковать и искусственно запутывать своего питона, чтобы набрать максимальное количество очков за одну карту.

ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА





Шляпа. Сомбреро, шлем викинга, шляпа со стрелой или индейский роуч с разноцветными перьями – любой из головных уборов подходит вашему питону (но только один). Каждая карта дает свое количество дополнительных очков. Может сложиться такая ситуация, что вам придется подкинуть карту Шляпа на Голову чужого питона.



Голова. Ключевая карта, выкладывается ближе к концу игры (как Шляпа и Москиты), когда и на руках, и в колоде уже закончились карты, которыми можно сыграть.

Если вы выложили карту Голова себе или сопернику, значит, питон считается выращенным. Но на этом игра не заканчивается! Вы можете ходить дальше, отправляя сопернику карты Москиты, а также набрать дополнительные очки, надев Шляпу питону на голову или подкинув карту Бинт. Карта Голова тоже является прямой, и ею можно заменить крайний прямой бинт. Это дает возможность выложить Голову в конце игры, когда вас заперли в тупик. Но Бинтом нельзя заменить Голову. Если у вас на руках чужая Голова, настанет момент, когда вам придется ее выложить.

- КАРТЫ, ОТНИМАЮЩИЕ ОЧКИ -



Колючки кактуса.

Карта может быть как прямой, так и угловой. Ее лечит только карта Бинт.



Узел.

Ваш питон завернулся в узел? Можно распутать его с помощью карты Бинт.

Еж. Знакомьтесь, новые герои игры – Ежи семейства Кактусовых. Вы уже видели их колючки.

Ежи совсем не злые, но их колючки очень острые, и если питон соприкасается с одной из сторон карты Еж, то у него отнимаются очки за каждое прикосновение. Если в ходе игры чужой питон соприкасается с одной из сторон вашей карты Еж, у него также отнимаются очки. Карта Еж похожа на карту Друг, только с отрицательным значением.

От Ежа спасает карта Бинт, через бинт Еж не может проколоть Питона.

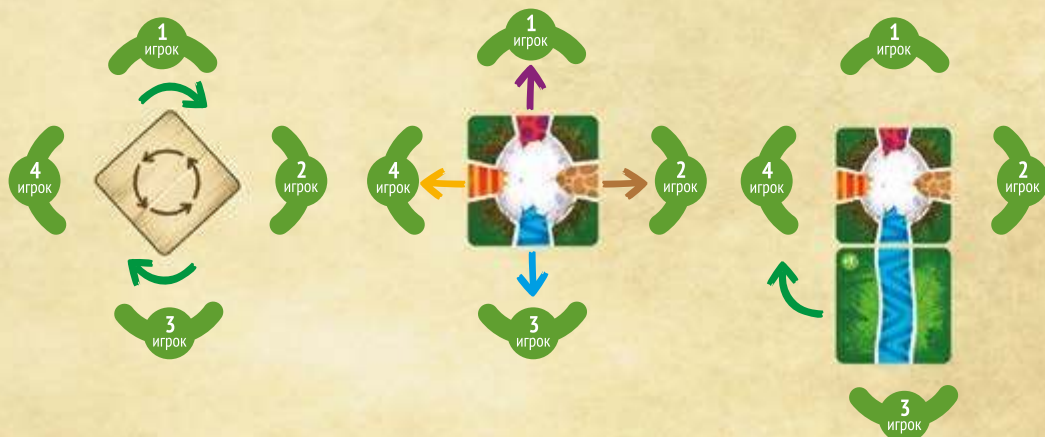


Москиты. Их стоит опасаться, ваш соперник может выпустить их неожиданно в самом конце игры. От укусов не спасают даже Бинты. Москиты кусают только в щеки, как с правой, так и с левой стороны, как показано в примере. Может возникнуть такая ситуация, когда придется выложить карту Москиты рядом с Головой своего же питона.

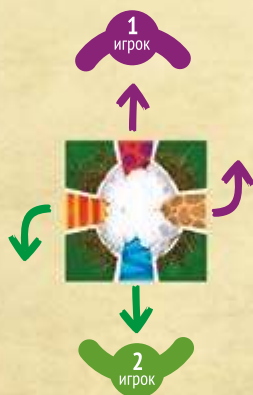


- МЕХАНИКА ИГРЫ -

Колода перемешивается, и каждому игроку раздается по 7 карт. Карта с яйцом выкладывается в центр стола или другого игрового поля рубашкой вверх, раскручивается и переворачивается картинкой вверх. Четыре хвоста питонов разного цвета указывают в четыре разные стороны. Игрок выращивает питона того цвета, в который окрашен направленный на него хвост. Карта с яйцом неподвижно лежит до конца игры.



Если вы играете вдвоем и собираете по два питона, то выбор цвета определяется по следующему принципу:



Первым ходит тот, кто раздавал карты. Он выкладывает карту на стол, присоединяя ее к нужному хвосту (к хвосту своего питона или питона соперника). Далее по часовой стрелке ходят остальные игроки.

ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА



После любого своего хода игрок берет одну новую карту из колоды. На руках всегда должно быть не менее 7-ми карт, если карт меньше, просто доберите недостающие.

Если игроку нечем ходить, и у него на руках остались только карты, которые играют исключительно в конце игры (**Головы, Шляпы, Москиты**), он должен пропустить ход и взять одну карту из колоды.

Важно стратегически правильно выкладывать хвост своего питона на столе, чтобы его не перекрыли другими хвостами или чтобы он не уперся в край игрового поля.

Если вам все же заблокировали ход, то выпутаться из ситуации можно, меняя направление движения с помощью карты с бинтом. Выложите ее вместо последней карты, а мешающую карту отправьте в сброс.

Если у вас нет карт с нужным цветом, то необходимо выложить карту, которая подходит другому игроку. Конечно, выгоднее кидать карты Колючки и Узлы или заворачивать хвост противнику в неудобную ему сторону, подальше от вашего питона. **Либо в свой ход вы можете забрать из своего питона или питона соперника карту Бинт, положив вместо нее другую карту, подходящую по цвету и направлению** (за исключением карты Бинт-перекресток, ее нельзя вынимать из питона).



Во время хода, вместо того, чтобы выращивать своего питона, можно подкинуть подходящую карту сопернику.

Решайте сами, какую стратегию выбирать.

Совет: карты Голова, Шляпа, Москиты разыгрываются в самом конце партии после всех карт, которые возможно выложить, поэтому удобнее их сразу откладывать в сторону и не держать в руке.



**ЧЕТЫРЕ
ХВОСТА**



– КОНЕЦ ИГРЫ –

Игра заканчивается, когда:

Колода опустела, питоны выращены, и у игроков закончились возможные карты для хода. Если питон запутался в хвостах и остался без Головы и Шляпы, то он так же участвует в подсчете очков.

Игра длится, пока есть возможность ходить!

По желанию, после игры можно определить, чей питон:

- **самый длинный** (по количеству карт),
- **самый дружелюбный** (по количеству очков за карты Друг),
- **самый запутанный** (по количеству Узлов),
- **самый здоровый** (по количеству Бинтов),
- **самый вкусный** (по количеству укусов Москитов),
- **самый кроликолюбивый** (по количеству Кроликов).



– КАК ИГРАТЬ? –

Если 2 игрока:

Рекомендуется выращивать по 2 питона каждому игроку.

Побеждает один питон, набравший максимум очков, либо же в конце игры суммируются очки за двух питонов.

Можно выращивать по одному питону в зачет, а очки за остальных 2-х питонов засчитываться не будут.

Если 3 игрока:

Если вы играете втроем, то лишнего питона также можно выращивать вне зачета. Очки за него засчитываться не будут, зато так вы избавитесь от ненужных карт и помешаете соперникам его хвостом. Но следите, чтобы этот питон не стал самым длинным.

Если 4 игрока:

Это идеальный вариант. Каждый, играя сам за себя, выращивает по одному питону. Либо это командная игра в парах: игроки в команде садятся напротив и действуют сообща (но не переговариваясь), помогая друг другу выращивать общих питонов и запутывать змеек соперников. В конце игры командные очки суммируются. Побеждает пара, набравшая большую сумму.

- ПОДСЧЕТ ОЧКОВ -

Необходимо сложить очки каждой змейки. Выигрывает тот, кто набрал больше очков.

Яйцо. Первая карта, за нее очки не начисляются.

Прямые +1 очко за карту.

Угловые +1 очко за карту.

Кролик +3 очка за карту.

Друг (ленивец, хамелеон, обезьяна и панда) +2 очка за каждую сторону, к которой прикоснулся питон (максимум 8 очков за карту).

Бинт +2 очка за карту.

Бинт-перекресток +2 очка за каждое направление (одна карта приносит 4 очка).

Голова +10 очков за карту.

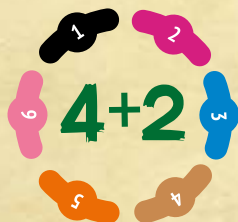
Шляпа: сомbrero +3 очка, индейский роуч с перьями +5 очков,
шлем викинга +4 очка, шляпа со стрелой +6 очков.

Колючки -3 очка за карту.

Узел -2 очка за карту.

Москиты. В зависимости от количества москитов на карте -1/-2/-3/-4 очка за карту.

Ёж -2 очка за каждую сторону, к которой прикоснулся питон (максимум -8 очков за карту).



Игру «Гремучая пара» можно объединить с этой игрой «Четыре хвоста» (выпущенную на тайлах) и играть вдвоем, втроем, вчетвером, впятером и даже вшестером!

**НАЧНИ ИГРУ И ВЫЯСНИ,
ЧЕЙ ПИТОН ДЛИННЕЕ**



- НАШИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ -

ГРЕМУЧАЯ ПАРА – дуэльная игра!

Задача игры:

выяснить, чей хвост длиннее – у мамбы Пинки или гремучки Блэк Бэка.



ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ

ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

В ПОДАРОК

Игра является продолжением замечательной гонки про буйнорастущих питонов 2 в 1: самостоятельная дуэльная игра и дополнение к базовой версии.

В «Гремучей паре» вы повстречаете новых героев: двух бесподобных питонов, коварных ежей, веселых кроликов и добрых друзей.

Можно объединить «Гремучую пару» с базовой игрой «Четыре хвоста» и играть даже вшестером, используя большое яйцо, состоящее из двух тайлов!



Игра для
2 чел.



Время игры
15-20 мин.



Возраст
от 4+



24
героя



54
тайла

WELL
DONE!

ВАС ПРИВЕТСТВУЕТ WELLDONE!

Мы – молодое независимое издательство, создающее увлекательные авторские настольные игры. Мы сами разрабатываем, производим и занимаемся оптовой продажей.

- НАШИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ -

СУПЕРБУРГЕР — аппетитная настольная игра!

Задача игры:

собрать самый большой бургер по собственному рецепту.



ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ

ДЛЯ КОМПАНИИ

В ПОДАРОК

Кидаешь горячие карточки со вкусными начинками, хватаешь готовые бургеры и скрываешься от голодных мух! Эта игра не даст скучать даже самой большой компании и сделает любой вечер жарким. Отличное пополнение вашей коллекции игр!



Игра для
2-10 чел.



Время игры
20-45 мин.



Возраст
4+



16 героев,
105 карт



Железная
упаковка

WELL
DONE!

ИГРЫ ПРАВИЛЬНОЙ ПРОЖАРКИ!

📷 @welldone_games
🌐 www.tailsgame.ru
🌐 www.burgergame.ru
🌐 www.gameswelldone.com





Электронная версия правил игры
www.tailsgame.ru