

## Правила настольной игры

## МУШИЛЬДА



Автор: Тьерри Шапо

Иллюстрации: Александр Юнг

Перевод на русский язык: Игорь Ларченко, ООО «Игровед» ©

*Коров и так легко разозлить, а тут ещё и навозная муха по имени Мушильда снёт туда-сюда в поисках коровьих лепёшек и раздражает всё стадо. Постепенно коровы догадались, что муха оставит их в покое только тогда, когда они повернутся к ней своим пятнистым боком. Так что игрокам придётся внимательно следить за окраской коров! Кто же первым приведёт всех своих коров на пастбище?*

## КОМПОНЕНТЫ



<b>10</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>34</b>	<b>4</b>	
цветочных	весёлых	лепёшечных	луговые	молочные	рубашка карты
коров	коров	коров	коровы	коровы	(лепёшка)
		= 64 карты			
(64 коровы с 1-4 пятнами на 5 фонах разного цвета)					

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым избавьтесь от всех своих карт! В этом случае остальные игроки получают по 1 **штрафному очку** за каждое пятно на своих коровах. Игрок с **наименьшим** количеством штрафных очков по итогам всех раундов становится победителем.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты рубашкой вверх. Раздайте игрокам взакрытую по 7 карт. Игроки берут свои карты в руку. **Оставшиеся карты** положите в центр стола **стороной с лепёшкой вверх**: это игровая колода. Мушильда любит сидеть на лепёшках.

## ХОД ИГРЫ

Игру начинает самый **юный** участник; далее ход передаётся по часовой стрелке.

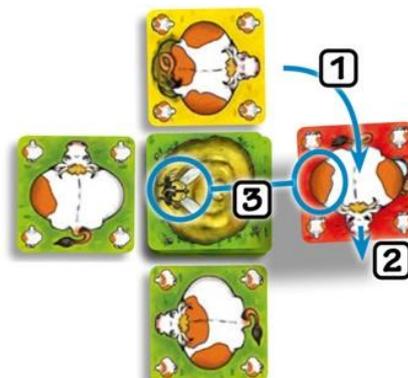
В свой ход игрок выкладывает одну карту коровы из своей руки с **одной из сторон** игровой колоды.

### ДЛЯ ЭТОГО ИГРОК ДОЛЖЕН ВЫПОЛНИТЬ 3 УСЛОВИЯ:

- ❶ Корова должна быть выложена с правильной стороны игровой колоды.
- ❷ Корова должна “смотреть” в правильную сторону.
- ❸ Пятно у коровы должно быть с правильной стороны.

### ❶ КУДА ВЫКЛАДЫВАТЬ КОРОВУ?

Выкладывайте корову со следующей стороны за углом игровой колоды, к которому обращена предыдущая корова. Если там уже есть карта коровы, положите свою карту поверх неё. Первый игрок может выложить первую карту коровы с любой стороны игровой колоды.



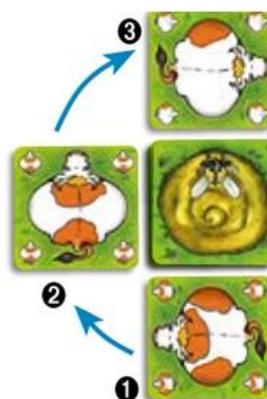
### ❷ КУДА ДОЛЖНА “СМОТРЕТЬ” КОРОВА?

Располагайте корову хвостом к тому же углу, к которому обращена предыдущая корова.

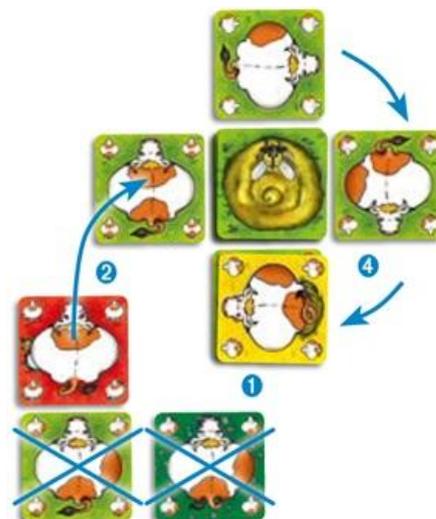
### ❸ А ГДЕ ЖЕ МУШИЛЬДА?

Всегда следите, на какой стороне лепёшки сидит Мушильда: вы можете выложить только ту корову, у которой есть пятно с той же стороны. В этом случае не имеет значения, есть ли у коровы другие пятна.

**Пример:** В свой ход Никита ❶, Мария ❷ и Андрей ❸ выложили по одной карте коровы. Каждая новая корова расположена хвостом к предыдущей корове.



Никита снова делает ход. Он выкладывает вторую корову ④. Затем Мария выкладывает свою вторую корову ① поверх уже лежащей там карты и так далее. Мушильда сидит у “верхнего” края лепёшки. Никита, Мария и Андрей по очереди сыграли карты коров с пятном с той же стороны. Теперь Никита может выложить ② только одну карту из своей руки — молочную корову (только у этой коровы есть пятно с нужной стороны).



## ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ НЕТ ПОДХОДЯЩЕЙ КАРТЫ?

Если вы не можете сыграть ни одной карты из своей руки, возьмите верхнюю карту из игровой колоды. Если вы вытянули подходящую карту коровы, выложите её на стол. В противном случае ваш ход завершается.

**Внимание!** Когда вы берёте верхнюю карту из игровой колоды, на новой верхней карте колоды Мушильда может оказаться у другого края лепёшки. Так, у вас появляется возможность выложить карту, которую до этого сыграть было невозможно.

## КАРТЫ КОРОВ



### ЛУГОВАЯ КОРОВА (34 КАРТЫ)

Карта луговой коровы не оказывает никакого эффекта. Как только игрок верно выкладывает карту луговой коровы, его ход завершается.

Чтобы ознакомиться с игрой, рекомендуем вам сыграть по упрощённым правилам. Перед началом игры договоритесь, что все карты коров считаются луговыми коровами (и, следовательно, не оказывают никакого эффекта). Позже вы можете постепенно добавлять эффекты других коров.



### МОЛОЧНАЯ КОРОВА (4 КАРТЫ)

Ход пропускает столько же следующих после вас игроков, сколько пятен у выложенной вами молочной коровы. Все игроки, на которых распространяется эффект этой карты, должны не забыть пропустить ход.



### ЛЕПЁШЕЧНАЯ КОРОВА (10 КАРТ)

Ваш сосед слева должен взять из игровой колоды столько карт, сколько пятен у выложенной вами лепёшечной коровы. Если он тоже выкладывает лепёшечную корову, он не берёт карты из игровой колоды. Теперь следующий игрок слева от него должен взять из игровой колоды столько карт, сколько пятен у двух ранее выложенных лепёшечных коров вместе взятых и так далее. Если игрок не хочет или не может выложить карту лепёшечной коровы, он берёт из игровой колоды нужное количество карт и совершает свой ход как обычно.



### ВЕСЁЛАЯ КОРОВА (6 КАРТ)

Весёлая корова...

А) изменяет направление, в котором игроки выкладывают коров (следовательно, корова обращена к ранее выложенной корове), и  
Б) добавляет новый звук животного.

Карту весёлой коровы выкладывают в противоположном направлении — весёлая корова обращена к тому же углу, что и предыдущая корова. **Внимание! Ход всё ещё передаётся от игрока к игроку по часовой стрелке!**



**Пример:** Игрок выложил карту весёлой коровы ❶. Весёлая корова обращена к ранее выложенной корове ❷. Игрок выкладывает следующую корову ❸ в направлении, заданном весёлой коровой (и накрывает уже лежащую там карту ❷). Если выложить ещё одну карту весёлой коровы, направление снова изменится.

Когда игрок выкладывает карту весёлой коровы, он сопровождает её новым звуком животного. Новый звук животного...

- не может быть «Му!»;
- не может быть «Бззз!» (этот звук издаёт только Мушильда);
- не может совпадать с другими звуками животных, используемыми в этом раунде.



**Пример:** Вы выкладываете весёлую корову и выкрикиваете: «Мяу!» Позже другой игрок тоже выкладывает весёлую корову и выкрикивает: «Гав!» и так далее.



### ЦВЕТОЧНАЯ КОРОВА (10 КАРТ)

Пятна цветочной коровы позволяют вам немедленно сыграть дополнительные карты.

Если вы выложили цветочную корову с **одним** пятном, вы **можете** выложить ещё **одну** корову из своей руки на следующую позицию в соответствии с правилами.

Цветочная корова **с двумя пятнами** позволяет вам:

- сыграть ещё две карты при условии, что первая из двух карт — **луговая корова или весёлая корова**;
- сыграть ещё одну карту либо **молочной коровы, либо лепёшечной коровы**;
- сыграть ещё одну **цветочную корову**. Количество пятен у этой (и только у этой) коровы указывает, сколько карт вы можете сыграть.

Если вы не можете или не хотите выкладывать карту, хотя ваша цветочная корова позволяет вам это сделать, вы сообщаете об этом, и ход переходит к следующему игроку.

### Примеры:

*Вы выложили цветочную корову с 2 пятнами. Если вы выложите...*

- *весёлую корову — изменяется направление, в котором игроки выкладывают коров, и вы издаёте новый звук животного. После этого вы можете сыграть ещё одну карту.*
- *молочную корову, 1 или 2 игрока — в зависимости от количества пятен — пропускают ход. Вы уже не можете сыграть ещё одну дополнительную карту.*
- *ещё одну цветочную корову, то именно количество пятен второй цветочной коровы определяет, сколько дополнительных карт вы можете сыграть.*

**Внимание! Вы не можете сыграть карту **цветочной коровы** в качестве **первой карты раунда**.**

### «МУ!» И «МУШИЛЬДА!»

Когда вы выкладываете свою **предпоследнюю** карту, издайте звук предыдущей весёлой коровы. Если в этом раунде не было разыграно **ни одной карты весёлой коровы**, выкрикните: **«Му!»**



Если вы разыгрываете свою предпоследнюю карту и это — весёлая корова, вы должны сначала повторить последний звук животного и затем издать совершенно **новый** звук.

Когда игрок верно выкладывает свою **последнюю** карту коровы, он выкрикивает: **«Мушьиьлда!»** Последняя карта (какая бы карта это ни была) не оказывает никакого эффекта.



### «БЗЗЗ!»

Если вы замечаете, что один из игроков ошибся, выкрикните: **«Бззз!»**

Игрок, совершивший ошибку, берёт верхнюю карту из игровой колоды. Если он уже успел выложить карты в свой ход, он забирает обратно свою последнюю сыгранную карту. Его ход завершается.

**Возможные ошибки:**

- игрок выкладывает корову, у которой нет пятна с нужной стороны;
- корова игрока “смотрит” не в ту сторону;
- игрок выкладывает корову не с той стороны игровой колоды;
- игрок издаёт звук не того животного или не издаёт никакого звука, когда это требуется правилами игры;
- игрок выкрикивает: «Бззз!», но не один из его оппонентов не ошибся;
- игрок выкладывает корову не в свой ход.



Ещё один пример ошибки — игрок не выкладывает карту коровы в свой ход. Игроки могут в любой момент спросить, чей сейчас ход. Если сейчас ваш ход, но вы не откликнулись, то это считается ошибкой.

**КОНЕЦ РАУНДА**

Раунд заканчивается, как только один из игроков **верно** выложит свою последнюю карту и

выкрикнет (независимо от того, какая корова изображена на карте).

Раунд также заканчивается, как только один из игроков возьмёт последнюю карту из игровой колоды. (Если в колоде меньше карт, чем должен вытянуть игрок, он просто берёт все оставшиеся карты).

Каждый игрок, у которого в руке остались карты, подсчитывает общее число пятен на всех своих коровах. Он получает столько же штрафных очков и записывает их на листе бумаги.

**КОНЕЦ ИГРЫ**

Разыграйте столько же раундов, сколько и участников. Игрок с наименьшим количеством штрафных очков по итогам всех раундов становится победителем.



**ПРАВИЛА ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНИТЕЛЕЙ ИГРЫ**  
**БЕРЕГИТЕСЬ КРАСНЫХ ГЛАЗ!**

Если на верхней карте игровой колоды у Мушильды **красные глаза**, вы не можете выложить карту со стороны, где сидит Мушильда. Вместо этого выложите карту на следующую позицию.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр  
 для взрослых и детей!