



 EN	game rules.....	4
 DE	Spielregeln.....	8
 FR	règles du jeu.....	12
 NL	spelregels.....	16
 RU	правила игры.....	20
 UA	правила гри.....	24
 EE	mängureeglid.....	28
 LV	spēles noteikumi.....	32
 LT	žaidimo taisyklės.....	36

Om Nom Nom

Все эти мухи выглядят настолько аппетитными, что ваша лягушка с удовольствием полакомилась бы ими. Но это рискованно, ведь хитрый еж только этого и ждет! “Ням-ням”, и лягушки уже нет... Предугадывайте действия соперников и разыгрывайте карты хищников с умом, чтобы самому не стать добычей!

Идея игры

У вас на руках находятся хищники, а перед вами — игровые поля с добычей. Успешная охота на добычу принесет вам победные очки, но действовать нужно с умом, иначе ваши хищники сами могут стать добычей для других игроков.

Комплект игры

3 игровых поля, 36 карт (по 6 различных животных 6 цветов), 15 кубиков, блокнот для подсчета очков, карандаш, правила игры.

Подготовка к игре

Поместите игровые поля в центр стола рядом друг с другом. Каждый игрок выбирает цвет и берет себе набор из 6 карт хищников соответствующего цвета. Положите кубики рядом с игровыми полями (см. стр. 2). Теперь вы можете начать охоту!

Ход игры

Игра состоит из 3 раундов. Каждый раунд поделен на 4 фазы — бросок кубиков, розыгрыш карт, получение очков и завершение раунда.

Бросок кубиков

В начале каждого раунда бросьте все кубики и распределите их по игровым полям в соответствии с видами добычи на выпавших гранях: кубики с зайцами кладутся на место с зайцем, кубики с мышами — на место с мышью, и так далее.

Розыгрыш карт

Во время этой фазы игроки стараются поймать как можно больше добычи, разыгрывая карты хищников из своей руки. Заметьте, что все кубики с красными символами (сыр, морковь и муха) в конце раунда принесут вам по 2 победных очка, а добыча в виде карт соперников и кубиков с черными символами (мышь, заяц и лягушка) — по 1 очку. Розыгрыш карт происходит следующим образом:

Выбор карт

Каждый игрок выбирает одну карту из руки и, не показывая ее остальным, кладет перед собой лицевой стороной вниз.

Раскрытие карт

После того как все игроки выбрали по карте и положили их перед собой, карты одновременно раскрываются и помещаются на соответствующие места на игровых полях.

Розыгрыш игровых полей

Игровые поля всегда разыгрываются по отдельности. Каждое поле разыгрывается, начиная с верхнего уровня (см. рис. 1).

Поймать добычу

Если никто не разыграл карту уровнем выше, нежели разыгранная вами карта, то вы получаете добычу (кубики и/или карты) с уровня, который находится под уровнем вашей карты. В случае успеха возьмите вашу карту хищника и положите перед собой, поместив на нее пойманные кубики, а под нее — пойманные карты (см. рис. 1 и 2). Если уровнем ниже добычи не оказалось, карту также следует положить перед собой — ваш хищник возвращается ни с чем.

Стать добычей

Если хотя бы одна карта была разыграна уровнем выше, нежели разыгранная вами карта, то ваш хищник становится добычей, а ваша карта — пойманной (также она может быть сброшена — читайте далее). В этом случае вы теряете карту (мышь на рис. 1 была поймана котом).

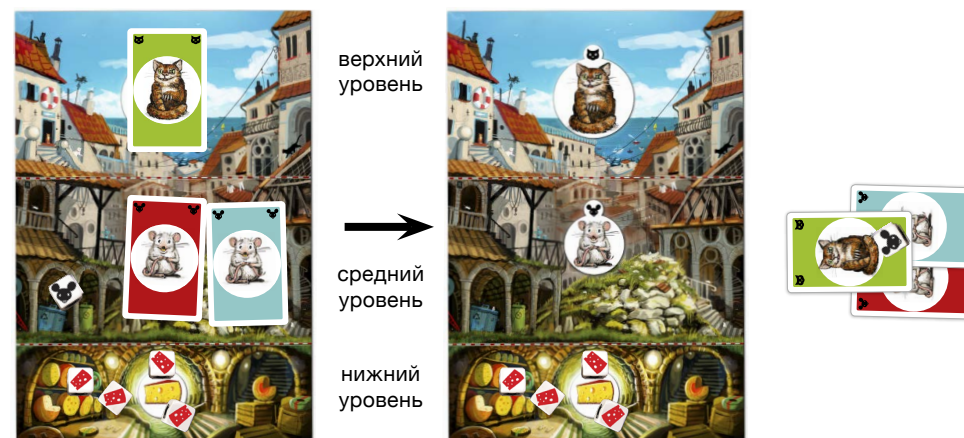


рис. 1

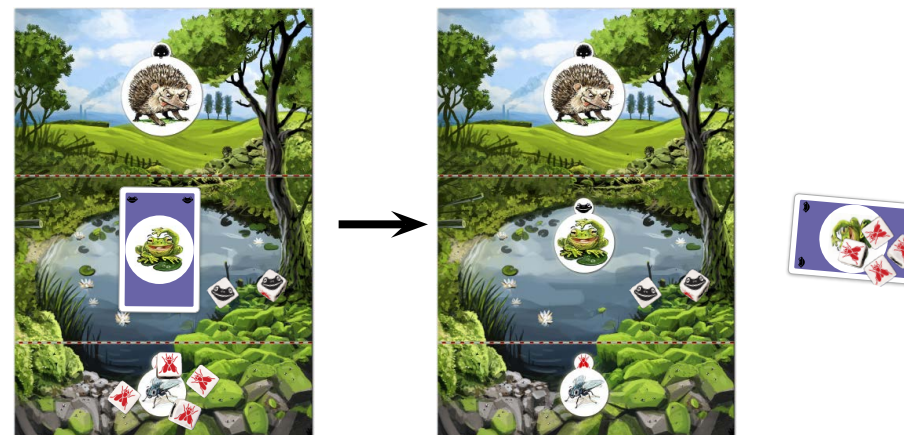


рис. 2

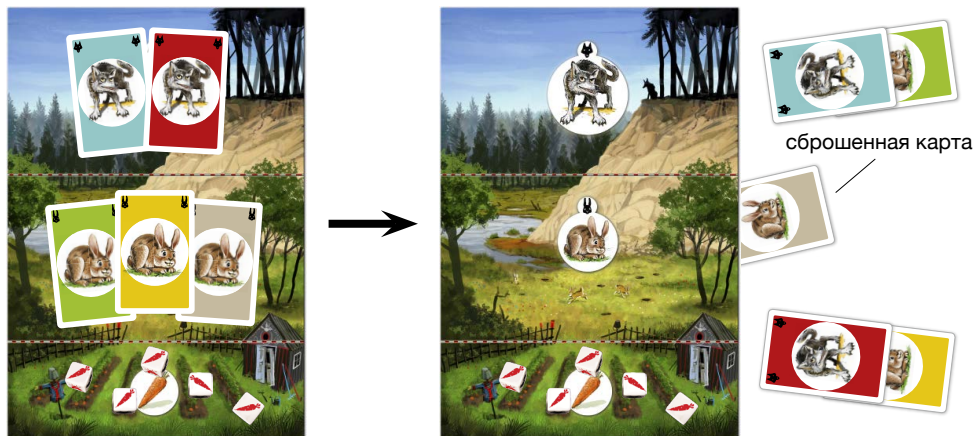


рис. 3

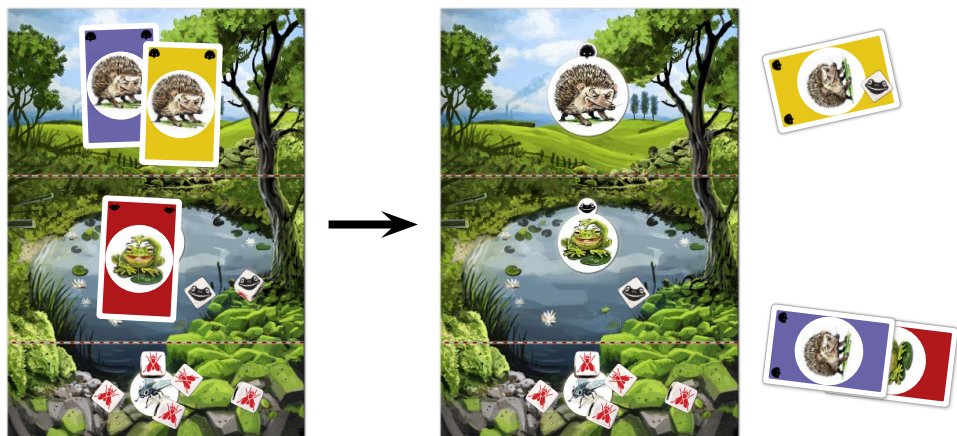


рис. 4

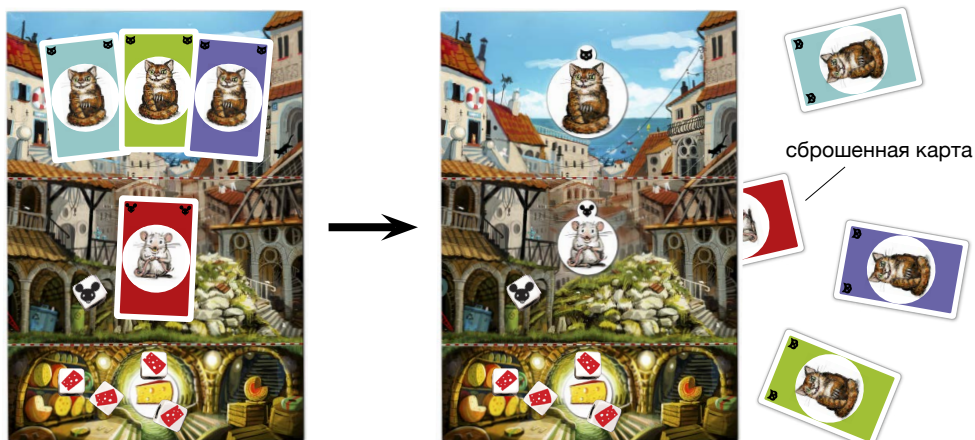


рис. 5

Распределение добычи между несколькими хищниками

Добыча между хищниками всегда делится поровну, то есть каждый хищник получает одинаковое количество добычи.

- Если на игровом поле добычи больше, чем хищников — распределите ее поровну между хищниками. Причем, когда вы ловите добычу, всегда берите сначала карты, а только потом кубики. Остаток, то есть непойманная добыча в виде кубиков, остается на игровом поле, а непойманная добыча в виде карт сбрасывается и кладется под край игрового поля (см. рис. 3 и 4).
- Если на игровом поле хищников больше, чем добычи — никто ничего не получает, и хищники возвращаются ни с чем (кладутся перед игроками). В таком случае кубики добычи остаются на игровом поле, а карты, ставшие добычей, кладутся под край игрового поля (см. рис. 5).

Важно:

- Повторите фазу *Розыгрыш карт* 6 раз, пока игроки не разыграют все свои карты.
- Не перебрасывайте кубики между розыгрышем карт, они бросаются только один раз в начале каждого раунда.

Получение очков

После того как все разыграют 6 карт, игроки получают очки за раунд:

- 1 очко за каждую карту (свои карты и пойманные карты соперников);
- 1 очко за каждый кубик с выпавшим черным символом (зайцы, лягушки и мыши);
- 2 очка за каждый кубик с выпавшим красным символом (морковь, мухи и сыр).

Запишите полученные очки в блокнот. Помните, что сброшенные карты, находящиеся под полями, не берутся во внимание при подсчете, очки за них игроки не получают.

В этом примере зеленый игрок получает 16 очков:

- 1 очко за каждую карту = 7,
- 1 очко за каждый кубик с выпавшим черным символом = 3,
- 2 очка за каждый кубик с выпавшим красным символом = 6.



Завершение раунда

В этой фазе игроки берут обратно все 6 карт своего цвета, а кубики возвращаются в центр стола.

Конец игры

Игра завершается после 3 раундов. Побеждает игрок, заработавший в сумме за три раунда больше всего очков. В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше всего очков в отдельно взятой раунде (среди имеющих равное общее количество очков). Если и в этом случае ничья, то все игроки с равным количеством очков делят победу между собой.

Вариант для одного игрока

В этом варианте вы соревнуетесь против вымышленных соперников. Возьмите набор из 6 карт одного цвета для себя и 2 (легкий вариант) или 3 (более сложный) набора разных цветов для соперников. Перемешайте наборы соперников (каждый цвет отдельно) и поместите стопки лицевой стороной вниз. Игра проходит по стандартным правилам со следующим исключением — во время фазы *Розыгрыш карт*, после того, как вы выбираете карту для себя, вы также открываете верхнюю карту из каждой стопки соперников. Поля разыгрываются как обычно, а добыча распределяется также и между вымышленными соперниками. По окончании первого раунда запишите свои очки и отдельно очки для каждого из вымышленных соперников. Сыграйте так еще два раунда.