

# ХРЮ!



ПРАВИЛА ИГРЫ

## СОСТАВ ИГРЫ

90 карт:

- ✘ 14 собачек, 14 котиков, 14 коровок, 14 осликов, 14 овечек, 14 цыплят (две одинаковые карты каждого животного со значением от 0 до 6)
- ✘ 6 свинок (все со значением 7)



Правила игры

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки по очереди кладут карты в стопку сброса. Как только в ней подряд оказываются два одинаковых животных или сумма значений на двух картах равна 7, игроки хлопают руками по картам в сбросе и издадут крики соответствующего животного. Кто хлопнул раньше других и не ошибся с криком, тот забирает стопку сброса себе, и игра продолжается. Побеждает тот, кто к концу партии соберёт больше всего карт.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все 90 карт и раздайте их поровну игрокам. Карты должны лежать лицевой стороной вниз, и подсматривать в них нельзя — ни в свои, ни в чужие! Оставьте место в середине стола для стопки сброса — так, чтобы все могли до неё дотянуться.



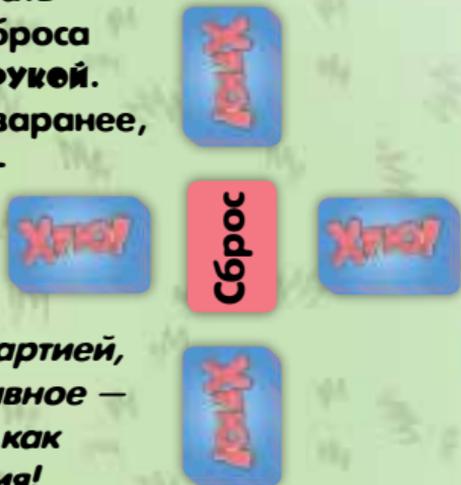
*Если вы играете вчетвером, уберите 2 случайные карты в коробку, а оставшиеся 88 раздайте поровну всем игрокам.*

## **Руки игроков**

Перед игрой каждый решает, какой рукой будет раскрывать карты. Хлопать по стопке сброса разрешено **только другой рукой**. Не заносите её над столом заранее, лучше держите эту руку подальше — например, под столом.

*Примечание: вы можете сами договориться перед партией, где и как держать руки. Главное — играть так, чтобы получать как можно больше удовольствия!*

подготовка  
для 4 игроков



## **ХОД ИГРЫ**

Игра длится несколько раундов, право хода передаётся по часовой стрелке. Первым ходит игрок, который последним побывал в деревне.

Перед вами лежит ваша **личная колода**. В свой ход раскройте верхнюю карту из неё и немедленно переложите в центр стола — в **стопку сброса**.



Карту кладите ровно, чтобы лежащие под ней карты были закрыты.

**Важно:** чтобы не получить преимущество над другими игроками, раскрывайте карту, как показано на иллюстрации, — лицевой стороной от себя.



**Подсказка:** чем быстрее вы раскроете карту, тем раньше сами увидите, кто на ней изображён.

Положив карту в стопку, передайте ход следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока кто-то не хлопнет рукой по стопке сброса. Хлопать можно и в свой ход, и в чужой — но только если выполняется **одно из трёх условий**.

## **Два одинаковых животных**

Если в стопку сброса выложены подряд 2 карты с одинаковым животным, немедленно хлопните рукой по стопке сброса и издайте крик этого животного. Значения на картах в этом случае не важны.

**МУУУУ!**



**БЕЕЕЕ!**



**КО-КО-КО!**



**ИИИ-ААА!**



**МИЯЯАУ!**



**ГАВ-ГАВ!**



## **Сумма значений на двух картах равна 7**

Если в стопку сброса выложены подряд 2 карты, сумма значений на которых равна 7, немедленно хлопните рукой по стопке сброса и издайте крик «Хрю!».

**ХРЮ!**



**ХРЮ!**



**ХРЮ!**



**Примечание:** если одновременно выполняются оба условия (и 2 подряд одинаковых животных, и сумма значений равна 7), скорее хлопните рукой по стопке сброса и издайте крик того животного, которое изображено на карте.

## **Свинка**

Если в стопке сброса появилась карта с изображением свинки, немедленно хлопните рукой по стопке сброса и издайте крик «Хрю!». Какая карта лежала ниже — уже не важно.

**ХРЮ!**



## **После хлопка**

Если вы раньше всех хлопнули по стопке сброса и не ошиблись в крике, вам достаются все карты из сброса. Положите их лицевой стороной вверх в свою **ПОБЕДНУЮ СТОПКУ** рядом с **ЛИЧНОЙ КОЛОДОЙ**.

***Важно:** если вы хлопнули по стопке первым, но издали неверный крик, накрытые карты достаются не вам, а тому, кто хлопнул вторым (если, конечно, он сам не ошибся в крике).*

Если вы **ОШИБЛИСЬ** в крике, изобразите обезьянку: почешите голову рукой и выкрикните «У-а-у-а». После этого продолжайте игру.

***Вариант игры** (перед началом партии договоритесь, будет ли применяться это правило). Если вы ошиблись в крике, возьмите одну карту из вашей победной стопки и положите её под низ стопки сброса. Если у вас ещё нет победной стопки, изобразите обезьянку, как описано выше.*

Когда один из игроков забирает себе стопку сброса, раунд заканчивается. Этот игрок ходит первым в следующем раунде.

Если во время раунда у вас в личной колоде кончились карты, вы всё равно остаётесь в игре. Свой ход вы пропускаете, но вам разрешено хлопнуть рукой по стопке сброса, если выполняется одно из трёх условий, описанных выше.



## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Если по окончании раунда у кого-то из игроков не осталось карт в личной колоде, игра немедленно завершается.

Если во время раунда у всех игроков не осталось карт в личных колодах, игра также немедленно завершается. В этом случае никто не получит карты из стопки сброса в свою победную стопку.

## **ПОДСЧЁТ ОЧКОВ**

Как только игра завершена, пора подсчитывать очки. Все игроки сдвигают свои победные стопки и сравнивают их высоту. У кого стопка выше, тот и победил. Если высота стопок кажется одинаковой, пересчитайте карты — победителем становится тот, у кого их больше. Если карт поровну, игроки делят победу.



**АВТОР ИГРЫ:** Инон Кон  
**ХУДОЖНИК:** Михаэль Менцель  
© 2014 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,  
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany.  
All rights reserved.



[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

## **РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»**

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:** Михаил Акулов, Иван Попов

**РУКОВОДСТВО РЕДАКЦИЕЙ:** Владимир Сергеев

**ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК:** Ирина Гусакова

**РЕДАКТУРА:** Александр Киселев, Валентин Матюша

**ВЕРЕТКА:** Дарья Смирнова

**КОРРЕКТУРА:** Ольга Португалова

**ВОПРОСЫ ИЗДАНИЯ ИГР:** Николай Пегасов

([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя  
запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель  
на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)