

Правила настольной игры

«Пятнистая история»

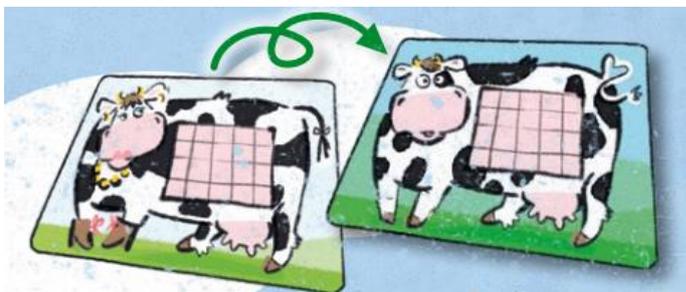
(Flick Fleck)

Автор игры: Michael Kallauch

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 4 лет

Компоненты



4 двусторонних планшета игроков (8 разных коров)



120 жетонов с пятнами

Пятнистая паника! Рано утром коровы проснулись и обнаружили, что все их пятна таинственным образом исчезли незнамо куда. Может, это малодушные ковбои их умыкнули под покровом ночи? Или их просто дождиком смыло? Что бы там ни было, пятна нужно отыскать!

Приготовились!

Каждый игрок выбирает себе по корове и кладёт её перед собой. Жетоны с пятнами положите в центр стола стороной с пятнами вниз.

Начали!

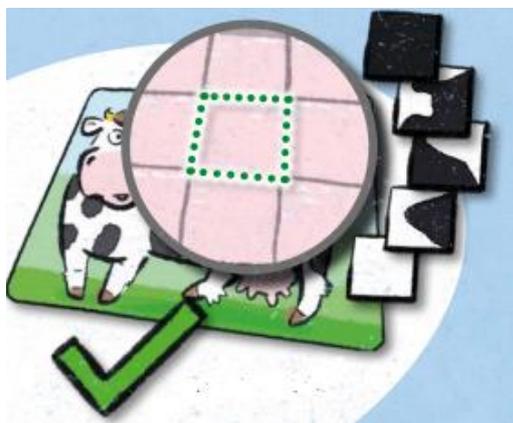
Каждый раунд проходит следующим образом. Вы хором кричите «Здорово-корова!» – и сразу после слова «корова» каждый из вас хватается один из жетонов с пятнами и переворачивает его. Теперь каждый игрок должен украсить этим пятном свою корову, поместив на неё жетон. Положить его можно на любую свободную клетку своей коровы, но нужно следовать правилу: чёрный и белый цвет на границе жетонов не должны соприкасаться! Стыкуйте чёрный с чёрным, а белый с белым.

Например:

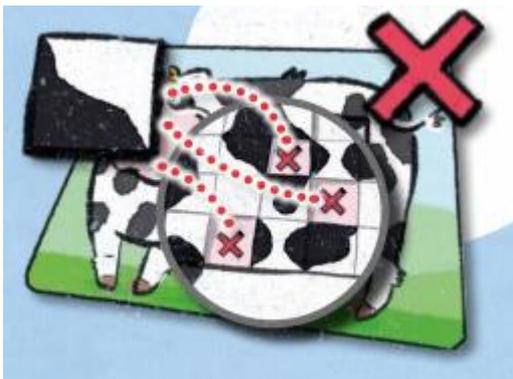


*Чёрное – рядом с чёрным, белое – рядом с белым.
Коровка-красотка!*

Нельзя класть чёрное рядом с белым – это ошибка!



В данном случае в центр можно положить любой жетон.



Если вы открыли жетон, который никуда не можете положить, вы пропускаете ход. Увы, взять другой жетон нельзя.

Когда все украсили своих коров – можно начинать новый раунд: «Здорово-корова!»

Конец игры

Как только кто-то из игроков полностью закрывает жетонами корову, игра заканчивается его победой. В игре может быть несколько победителей.

Короволомка

Хотите задачку посерьёзнее? Разложите жетоны на столе стороной с пятнами вверх и выбирайте их с умом!

Дополнительные варианты игры

- 1) Сколько пятен у вашей коровы? Побеждает участник, собравший самое большое количество пятен у коровы.
- 2) Гигантское пятно. Побеждает игрок, у коровы которого самое большое пятно.
- 3) Зебра. Побеждает игрок, у коровы которого больше полосок!
- 4) Можете вообще нарушить правила и стыковать белое с чёрным – придумайте свои правила!