

## Правила настольной игры «Пикник в курятнике»

### (Nick Hack in Gackelwack)

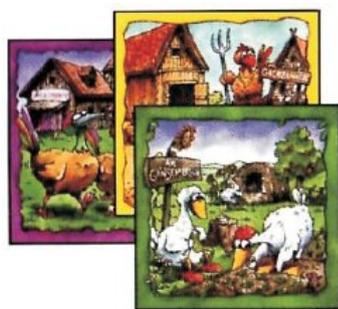
Автор игры: Стефан Дорра (Stefan H. Dorra)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

*Весёлое куриное пиршество для 2-6 больших и маленьких цыплят и незваных лис от 8 лет*

«Дай зерна!» – хором кричат домашние птицы со всех близлежащих ферм, склонившись над пустыми кормушками. Цесарки, фазаны, утки, гуси и индейки – сколько их ни корми, они вечно голодны. Но в «Пикнике» их ждёт настоящее пиршество! Лиса, кстати, тоже вечно голодная, но в её меню зерно не входит...

### Компоненты игры



6 птичьих дворов



42 карты птиц  
6 разных цветов и  
значений



18 карт лис  
6 разных цветов и  
значений



78 кубиков зерна  
3 цветов (39 зелёных,  
26 синих, 13 жёлтых)



1 кубик



*Примечание. Синим текстом будут описаны изменения в правилах при игре вдвоём-втроём.*

### Цель игры

Цыплята, гуси и утки вырастут большими и толстыми, если вы будете кормить их много и часто. Хитрюга-лиса, уже поджидающая неосторожных птичек, тоже скажет вам за это спасибо... В конце игры победит тот, у кого будут самые откормленные птицы и самое питательное зерно!

### Подготовка к игре

Поместите 6 птичьих дворов посередине стола рядом друг с другом. Замешайте птиц и лис в одну колоду. Раздайте по 5 карт каждому игроку, он берёт их в руку и никому не показывает. Положите оставшиеся карты на стол лицом вниз, это запас (см. картинку на стр. 2).

**2+3** При игре вдвоём или втроём раздавайте по 6 карт каждому игроку.

Высыпьте 78 кубиков зерна в коробку, потрясите её (чтобы кубики хорошо перемешались) и поставьте рядом с птичьими дворами. Положите рядом с коробкой кубик.

## Ход игры

**Фаза 1. Зерно** – каждый птичий двор получает свежее зерно!

В начале каждого раунда игроки обеспечивают птичьи дворы едой. Один из игроков не подсматривая вытаскивает из коробки пригоршню кубиков зерна и кладёт – опять же не подсматривая – по кубику на каждый птичий двор (см. картинку ниже). Любые оставшиеся в руке кубики игрок возвращает обратно в коробку.

### Подготовка к игре и фаза зерна



Разные кубики имеют разную питательную ценность.

-  1 жёлтый кубик => питательная ценность 3 => 3 победных очка.
-  1 синий кубик => питательная ценность 2 => 2 победных очка.
-  1 зелёный кубик => питательная ценность 1 => 1 победное очко.

**Фаза 2. Поиск еды** – карты играютсся в закрытую!

Вы слышите, как урчат животы голодных птиц и лис? Чтобы прокормить живность, игроки выбирают по одной карте из руки и кладут их перед собой лицом вниз.

При игре вдвоём или втроём каждый игрок выкладывает 2 карты лицом вниз.

**2+3** Игроку запрещается выкладывать две карты одного цвета (независимо от того, птицы это или лисы или и те, и другие).



Выложив карты, игроки открывают их. Теперь всем видно, на каких птичьих дворах будут трапезничать птицы.

Цвет карты определяет, на какой птичий двор пойдёт обедать разыгранная птица (см. пример слева).

Утка (синяя карта) отправится на синий птичий двор.

Цыплёнок (жёлтая карта) пойдёт на жёлтый.

Фазан (фиолетовая карта) найдёт пропитание на фиолетовом. И так далее...

Лисы тоже подкармливаются на дворах

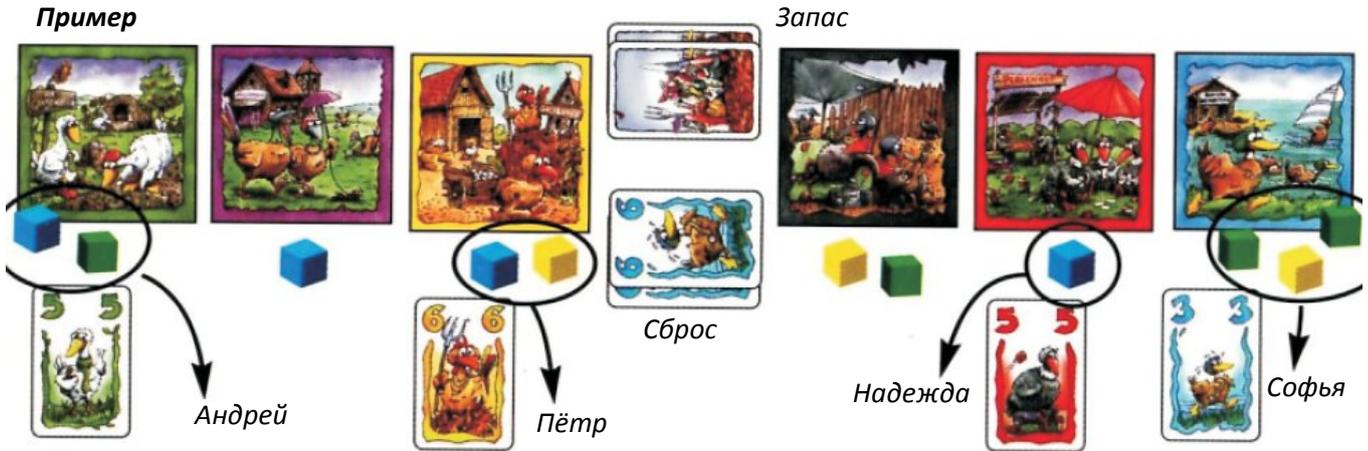
соответствующего их картам цвета (см. описание фазы 4 на стр. 4).

**Фаза 3. Кормёжка птиц зерном**

**1. Тот, кто пришёл один, ест один**

Если на птичий двор пришла только одна птица (цыплёнок, утка, индейка, фазан, гусь или цесарка), всё зерно достаётся ей (см. пример на стр. 3). Игрок, выложивший карту,

оказавшуюся на птичьем дворе единственной, забирает все кубики этого двора и кладёт их перед собой.



**Пример.** Гусь Андрея, цыплёнок Петра, цесарка Надежды и утка Софьи – единственные птицы на дворах, поэтому они съедают всё запасённое на этих дворах зерно. Зерно на фиолетовом и чёрном птичьих дворах остаётся на месте до следующего раунда, поскольку никто из игроков не сыграл фиолетовую карту (фазан) или чёрную карту (индейка).

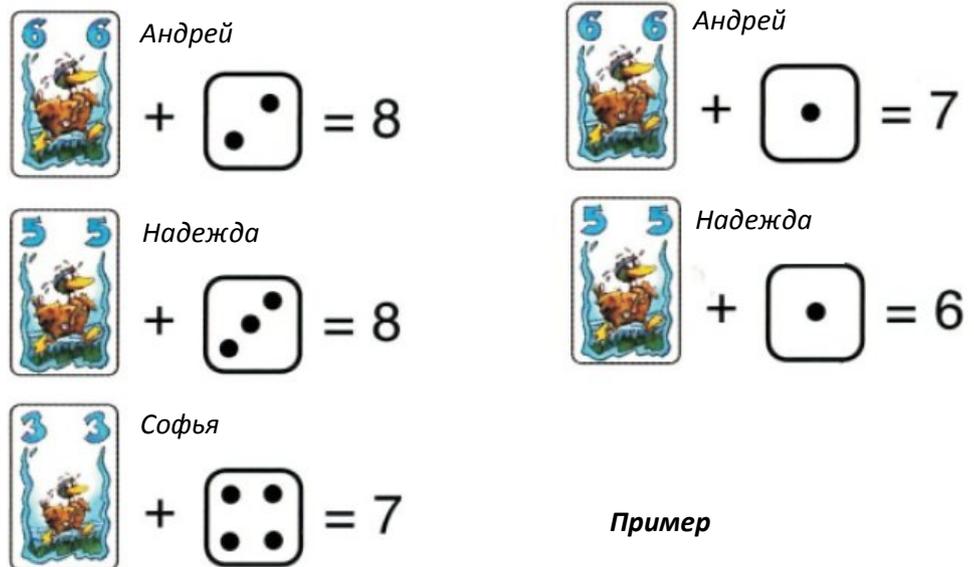
Накормив птиц, игроки откладывают сыгранные ими карты в стопку сброса лицом вверх (см. в примере выше).

## **2. Обычно птицы едят вместе...**

Часто бывает, что несколько игроков одновременно выкладывают птиц одного цвета. Эти игроки должны решить сами, какое зерно кому достанется. Если они пришли к соглашению, то просто забирают свою часть зерна. Однако если поделить зерно путём переговоров не получается, их спор разрешается кубиком.

### **Дуэль на кубиках**

Игроки, выложившие карты одного цвета, по очереди бросают кубик и прибавляют выпавшее значение к цифре на разыгранной ими карте. Игрок с наибольшим суммарным результатом признаётся победителем дуэли и получает всё зёрно. В случае ничьей игроки перебрасывают кубики, пока не определится победитель.



**Пример.** Андрей, Надежда и Софья выложили синие карты. Они не смогли поделить зерно мирным путём, поэтому их ждёт дуэль. Андрей выкинул на кубике  $\text{e}_2$ , Надежда –  $\text{e}_2$ , а Софья –  $\text{e}_4$ . Суммарный результат Андрея и Надежды 8, они вынуждены продолжить дуэль. Суммарный результат Софьи всего лишь 7, зерна она не получит.

Андрей и Надежда продолжают дуэль, и оба выкидывают на кубике . Таким образом, всё зерно достаётся Андрею (7 больше, чем 6).

### Внимание! Шустрая птица

Среди представителей каждой породы птиц имеется одна особо шустрая птица (значение карты «-2»). Как и в случае с обычными птицами, она съедает всё зерно, оказавшись на птичьем дворе в полном одиночестве. Однако если на дворе оказывается кто-то ещё, она хватается за зелёный кубик зерна и убегает, не обращая внимания на делёжки еды, дуэли и лис. Игрок, выложивший шуструю птицу, забирает зелёный кубик со двора соответствующего цвета (если, конечно, он там есть), до того как остальные игроки начинают выполнять какие-либо действия на этом птичьем дворе. Полученный зелёный кубик игрок кладёт перед собой на стол – к другим собранным кубикам.



Хватает  
зелёный  
кубик!



Накормив птиц, игроки откладывают сыгранные ими карты в стопку сброса лицом вверх.

## Фаза 4. Кормёжка лис птицами

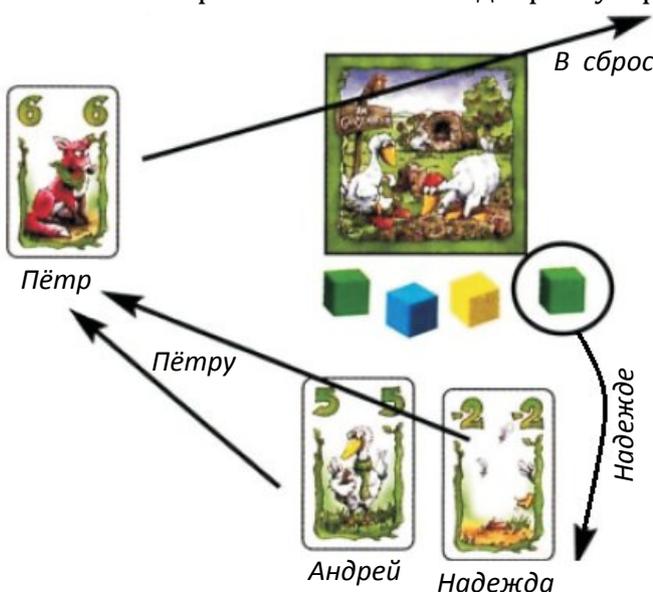
### 1. Нет птицы – нет обеда

Зерно лис не интересует, они предпочитают есть птиц. Лиса, наведавшаяся на пустой птичий двор, уходит ни с чем. Игрок, выложивший лису, сбрасывает карту лицом вверх. Зерно остаётся на месте.

### 2. Лиса наедается до отвала

Лиса, оказавшаяся во дворе с птицами, съедает всех птиц. Игрок, выложивший лису, забирает карты всех «съеденных» птиц и кладёт их перед собой. Зерно остаётся на месте.

Если лиса встречается на птичьем дворе шустрой птицей (карта со значением «-2»), игрок, выложивший лису, обязан взять карту шустрой птицы себе (положить её перед собой). Разумеется, игрок, выложивший шуструю птицу, успеваает перехватить зелёный кубик (если на дворе он был), до того как птицу успеваает перехватить лиса. Все остальные кубики остаются на месте. Игрок, выложивший лису, сбрасывает карту лицом вверх.



**Пример.** Лиса Петра пришла обедать. Пётр забирает гуся Андрея и шустрого гуся Надежды, после чего сбрасывает лису. Шустрый гусь Надежды успеваает принести хозяйке зелёный кубик.

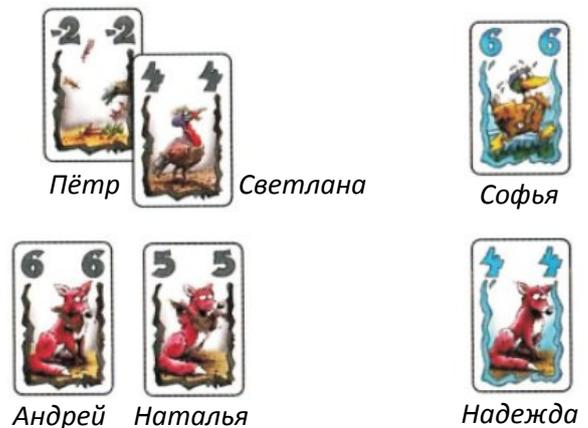
### 3. Лисы не умеют делиться

Лисы известные эгоисты – птицей они не делятся. Если во дворе с птицами оказывается несколько лис, птицы достаются только одной из них. Кто именно пообедает дичью, решит дуэль на кубиках, которая проводится точно так же, как и птичья дуэль за зерно (см. стр. 3):

каждый игрок бросает кубик и прибавляет выпавший результат к цифре на выложенной карте лисы (см. пример ниже).



**Пример.** Надежда, Наталья и Андрей одновременно играют карты лис. Софья играет утку (со значением «+6»). Светлана – индейку (со значением «+4»). А Пётр – шустрюю индейку (значение «-2»). Синяя лиса Надежды лакомится синей уткой Софьи, эту карту Надежда забирает себе. Андрей и Наталья должны выяснить на дуэли, кому достанутся индейки Петра и Светланы. Однако перед этим шустря индейка Петра успеваает стащить для него зелёный кубик. Всё остальное зерно остаётся на месте. Наталья выкидывает на кубике , а Андрей – , дуэль, таким образом, выигрывает Наталья (10 против 8), она забирает двух индеек.



## Новый раунд

Получив добытую еду (зерно – птицами, птиц – лисами), игроки сбрасывают лицом вверх любые оставшиеся на столе карты лис и птиц. Затем на птичьих дворах выкладывается новое зерно, как было описано на странице 2. Всё не съеденное, оставшееся с прошлого раунда зерно остаётся на месте. Таким образом, раунд за раундом количество зерна на некоторых птичьих дворах будет увеличиваться.

Каждый игрок получает 1 карту из запаса лицом вниз.

**(2+3)** При игре вдвоём или втроём игроки получают по 2 карты из запаса лицом вниз.

Если карты в запасе кончились, перемешайте сброшенные карты и положите их на стол лицом вниз, это новый запас.

## Конец игры

Когда на птичьих дворах в последний раз выкладывается свежее зерно, начинается последний раунд, после него возможности заполучить зерно и птиц у игроков уже не будет. Игра заканчивается с окончанием последнего раунда. Игроки складывают победные очки за собранное зерно (каждый кубик ценится по-разному) и птиц (их победные очки – это цифры на картах).

Игрок с наибольшим числом очков смог одолеть голод, поэтому он объявляется победителем. А те, кто остались голодными, могут сыграть снова, потому что нет ничего достойного в том, чтобы быть голодным. Приятного аппетита!