

# Правила настольной игры «Большая Путаница» (Mussa Pazza)

Автор игры: Ирис Росбах (Iris Rossbach)

Игра для 2-4 игроков от 4 лет

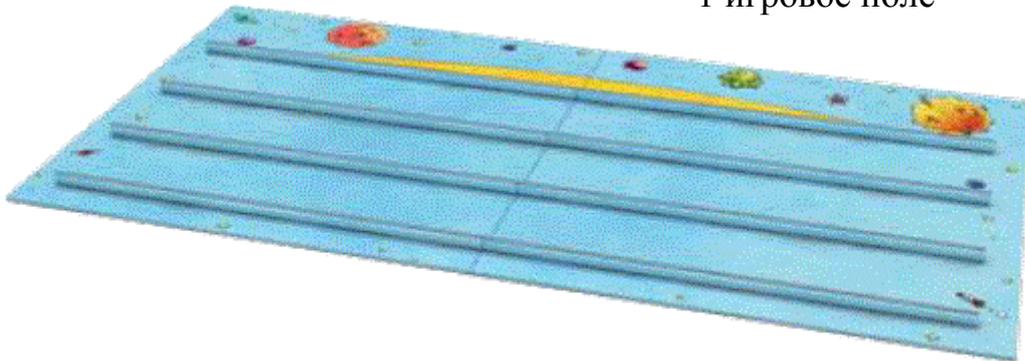
Перевод правил на русский язык: Анастасия Козлова, ООО «Игровед» ©

## Начало

Коровитяне приземлились! Но глупая корова по имени Безумная Буренка снова подшутила над своими друзьями: когда они телепортировались на Землю со своей планеты Коровитон, она нажала не ту кнопку, и неожиданно головы, туловища и ноги всех животных перепутались. Теперь всем им приходится постоянно придумывать друг другу новые имена. Животное с головой лягушки, туловищем дракона и ногами мартышки зовут «лягудратышка», какаду с головой поросенка и черепашьими ногами – «порокапаха». А как вы думаете, на кого похож «собазеброг»? Скоро вы непременно все увидите сами. Сможете ли вы помочь животным вернуть свои части тела обратно?

## Состав игры

1 игровое поле



12 деревянных  
звездочек



30 передвижных карточек (по 10  
голов, туловищ и ног)



30 карт животных и одна карта-  
пустышка



## Цель игры

В игре спрятаны эти 10 животных.



У каждого из них есть голова, туловище и ноги. В начале игры все части тел животных совершенно перепутаны. Ваша задача состоит в том, чтобы правильно собрать всех животных.

***В «Большую Путаницу» могут играть дети от 4 лет. В этом случае в игре задействованы только 5 животных и половина игрового поля. Для опытных игроков или игроков от 6 лет есть задача посложнее: игра ведется на всем поле целиком, со всеми животными и деревянными звездочками. При этом правила слегка меняются. Оба варианта игры имеют свои преимущества, попробуйте каждый из них!***

**Перед началом самой первой партии** аккуратно выдавите по насечкам все карточки из листов. Для игроков от 4 лет вставьте 4 полоски в прорези на **половине** игрового поля. (рис. 1) Для игроков от 6 лет вставьте 8 полосок в прорези на полностью развернутом игровом поле. Когда будете убирать игру в коробку, оставьте полоски на поле!

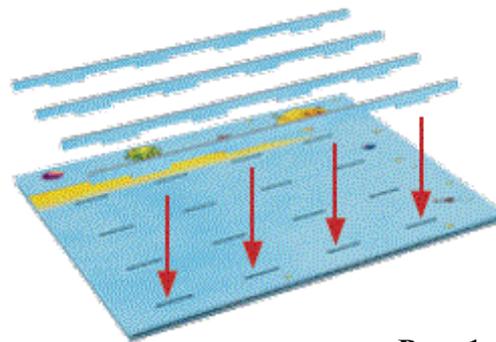


Рис. 1

### **«Большая Путаница» для игроков от 4 лет**

Вытяните одну карту животного и попробуйте собрать того, кто на ней изображен, из соответствующих передвижных карточек с частями тела.

#### **Подготовка к игре**

- Положите **сложенное** игровое поле на середину стола полосками вверх
- Выберите 5 животных, которые будут участвовать в игре
- Отберите передвижные карточки для этих животных (голова, туловища, ноги)
- Разложите 5 голов животных в верхнем ряду, а туловища и ноги в среднем и нижнем рядах так, чтобы в итоге получились самые невероятные сочетания. Три передвижные карточки, составляющие каждый такой гибрид, всегда

должны быть частями трех разных животных (рис. 2)

- Теперь выберите 15 карт с этими 5 животными (по три карты с каждым из животных)
- Добавьте к картам животных карту-пустышку, перемешайте их и выложите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Не используйте в игре карты других животных



Рис. 2

Теперь можно начинать игру! Первый ход делает самый младший игрок.

## Ход игры

Игроки делают ход по часовой стрелке. В свой ход вы переворачиваете одну карту животного лицевой стороной вверх и передвигаете карточки так, чтобы голова, туловище и ноги этого животного совпали. (рис. 3)

Рис. 3



### Правила передвижения:

- Вы можете передвигать карточки не более трех раз за ход
- «Передвижение» означает, что вы всегда можете сдвинуть только самую крайнюю карточку любого ряда. С ее помощью вы сдвигаете все остальные карточки в ряду ровно на одно поле вперед (рис. 4)
- Карточка, выпадающая с конца ряда, перемещается в противоположный конец того же ряда (рис. 5)
- Вы можете передвигать карточки **справа налево** и **слева направо**.
- Вы можете каждый раз передвигать разные ряды или несколько раз один и тот же ряд (рис. 5)

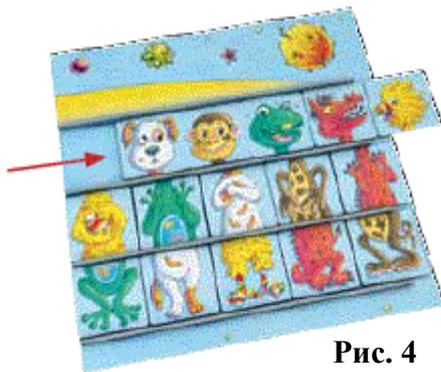


Рис. 4

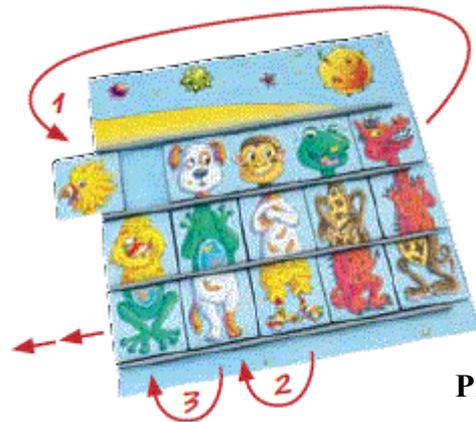


Рис. 5

- Как только животное полностью собрано, ваш ход успешно завершен

Если после не более трех передвижений животное собрано целиком, в награду вы получаете карту с этим животным и выкладываете ее перед собой. Теперь начинается ход следующего игрока.

Если же после трех передвижений животное не собрано полностью, вы кладете карту животного обратно на прежнее место. Теперь будет ходить ваш сосед слева. При желании он может открыть ту же самую карту.

### **Карта повторяющегося животного**

Если вы вытягиваете карту с животным, которое есть на игровом поле в уже полностью собранном виде, вы переворачиваете карту и возвращаете ее на место. Затем вы сразу же открываете следующую карту (и так до тех пор, пока не выпадет другое животное).

### **Карта-пустышка**

Если вы вытягиваете карту-пустышку, вы можете начать собирать любое животное, которое еще не полностью собрано на игровом поле. Если вам это удастся, вы кладете карту-пустышку перед собой.

### **Окончание игры и определение победителя**

Игра заканчивается тогда, когда последнее животное собрано и карта переходит к игроку.

Если на последней карте изображено животное, которое уже полностью собрано на игровом поле, вытянувший ее счастливец просто забирает карту себе, и игра завершается.

Побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт животных. Разумеется, карта-пустышка также учитывается при подсчете. В игре может быть более одного победителя.

### **«Большая Путаница» для игроков от 6 лет**

Передвигая карточки, попробуйте собрать всех выбранных животных.

## Подготовка к игре

- Игра ведется на развернутом игровом поле, с участием всех животных
- Разложите все головы животных в верхнем ряду. Выложите туловища и ноги в нижних рядах так, чтобы получились самые невероятные сочетания. Ни одно туловище в среднем ряду не должно сочетаться с головой над ним или ногами под ним
- Карта-пустышка в игре не участвует
- Перемешайте 30 карт животных и выложите их на стол колодой, лицевой стороной вниз. Откройте 10 карт и выложите их на посадочную площадку над верхним рядом передвижных карточек. Животные одного вида выкладываются друг на друга слегка внахлест, а животные разных видов выкладываются в ряд.
- Каждый игрок берет по три деревянных звездочки

*Деревянные звездочки* позволяют вам двигать карточки более трех раз за ход. За каждую деревянную звездочку, которую вы отдаете в свой ход, вы можете передвинуть карточку еще **один раз**. Так что за всю партию каждый игрок может по желанию дополнительно сдвинуть карточки в общей сложности 3 раза. Истраченные деревянные звездочки возвращаются обратно в коробку.

Посадочная  
площадка



## **Ход игры**

Игроки делают ход по часовой стрелке. В свой ход вы пытаетесь собрать на игровом поле одно из выложенных на посадочной площадке животных так, чтобы голова, туловище и ноги этого животного совпали. В этой игре также действуют «Правила передвижения» для карточек с частями тела.

Если после передвижений полностью собрано одно или несколько животных, вы забираете себе все карты с законченными животными и выкладываете их перед собой. Теперь начинается ход следующего игрока.

Если в конце хода ни одно животное не собрано полностью, вы не получаете карту животного и ход переходит к следующему игроку. Вы также не получаете карту, если собранное вами животное отсутствует на посадочной площадке.

## **Восполнение посадочной площадки**

Когда карта животного переходит с посадочной площадки к игроку, вы тут же кладете на ее место новую карту, взятую из колоды. Если в колоде уже слишком мало карт, вы выкладываете те, что остались.

## **Окончание игры и определение победителя**

Как только раскрыта последняя карта в колоде, у каждого игрока остается еще один ход, после чего игра завершается. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт животных. В случае ничьей побеждает тот игрок, у которого на руках осталось больше деревянных звездочек. В игре может быть более одного победителя.