

ЗАЗЕРКАЛЬНОЕ ЧАЕПИТИЕ

Количество игроков: 2-4 игрока
Возраст: от 8 лет
Продолжительность: 15-30 минут

Состав игры

- 60 карт – по 10 карт каждого из 6-ти персонажей; карты двусторонние: с одной стороны изображён персонаж, а с другой – его зеркальное отражение (в рамке)
- 1 карта Алисы
- правила игры

Цель игры

В конце игры игроки получают баллы, исходя из количества собранных карт каждого персонажа (смотрите таблицу баллов ниже): игрок с наибольшим количеством баллов становится победителем.

Подготовка к игре

Два игрока: используются все карты Персонажей. Игра длится 5 раундов.

Три игрока: уберите по 2 карты каждого Персонажа. Игра длится 3 раунда.

Четыре игрока: используются все карты Персонажей. Игра длится 3 раунда.

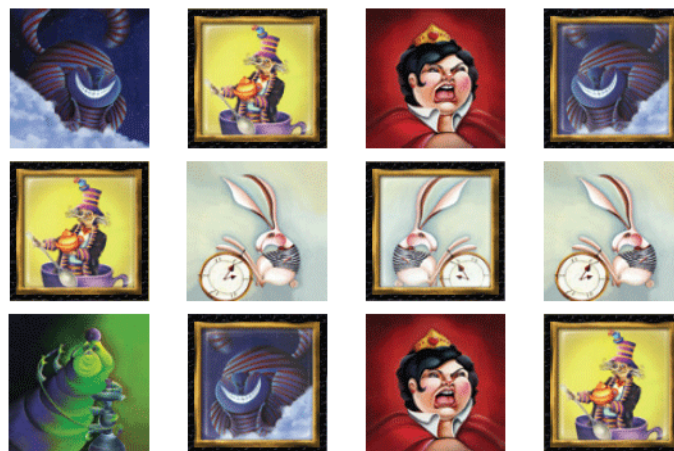
Случайным образом выберите первого игрока для первого раунда. Он получает карту Алисы, затем перемешивает и формирует колоду из остальных 60 карт (48, если в игре участвует три игрока). В последующих раундах первым игроком становится участник игры, получивший в предыдущем раунде карту Алисы.

Перед началом каждого раунда первый игрок раскладывает на столе карты, руководствуясь количеством игроков:

- два игрока: 3 x 4 карты
- три игрока: 4 x 4 карты
- четыре игрока: 4 x 5 карт

Карты должны лежать через одну: карта персонажа, карта отражения, карта персонажа, карта отражения и т.д.

Пример подготовки при игре вдвоём:



Игровой процесс

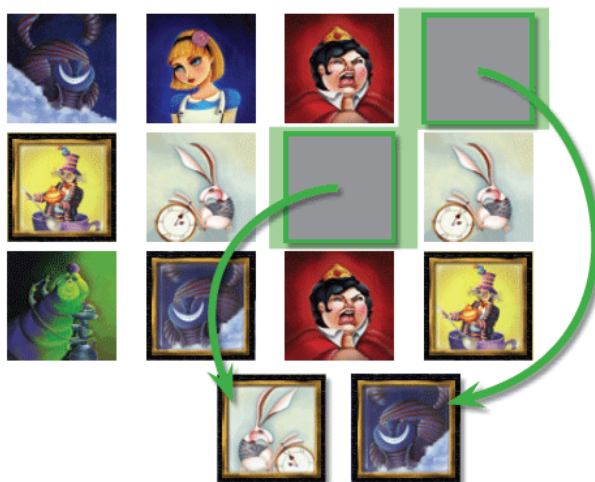
- Игрок с картой Алисы начинает действовать первым. Он забирает одну из выложенных на столе карт и кладёт на её место карту Алисы.

Пример: Карта Алисы находится у Артура. Он забирает отражение Безумного Шляпника и кладёт на его место Алису.



- Следующий игрок (по часовой стрелке) может взять одну или две карты. Если он хочет взять больше одной карты, то может взять только соседние карты (находящиеся друг относительно друга по вертикали, горизонтали или диагонали).

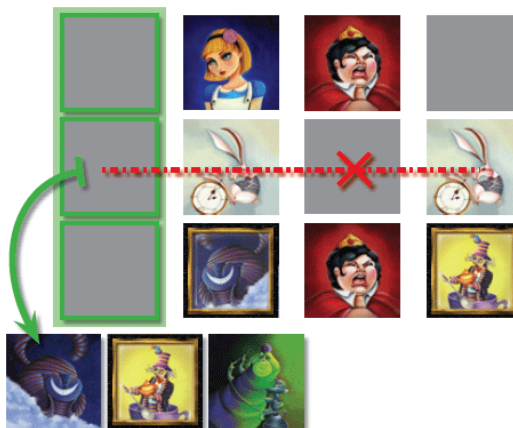
Пример: Нина берёт отражение Чеширского Кота и отражение Белого Кролика.



Начиная с третьего по счёту игрока каждый игрок может взять одну, две или три карты. Эти карты должны быть соседними и располагаться друг относительно друга по вертикали, горизонтали или диагонали. Две карты, разделённые пустым местом, не считаются соседними. Если игрок хочет взять три карты, они должны находиться на одной прямой линии.

Каждый игрок должен взять во время своего хода хотя бы одну карту.

Пример: Снова ход Артура. Он может взять одну, две или три карты. Он хочет взять отражение Безумного Шляпника и 2 Белых Кролика, но не может этого сделать, так как между двумя Белыми Кроликами пустое место. Артур может взять только отражение Безумного Шляпника и одного Белого Кролика. Вместо этого он решает взять Чеширского Кота, отражение Безумного Шляпника и Гусеницу.



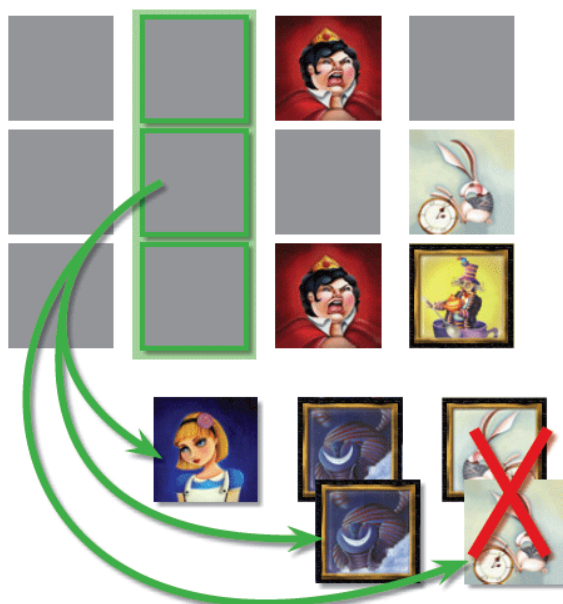
Игроки кладут полученные карты перед собой, располагая их колонками (Гусеница под Гусеницей, Белый Кролик под Белым Кроликом и т.д.). Карты должны располагаться перед игроками в том же положении, в каком лежали в центре стола (стороной персонажа вверх или стороной отражения вверх).

Пример: На текущий момент игры у Артура есть два отражения Безумного Шляпника, один Чеширский Кот и одна Гусеница (а). А у Нины есть одно отражение Чеширского Кота и одно отражение Белого Кролика (b).



Если игрок берёт карту того персонажа, карта которого у него уже есть, и эта карта расположена противоположной стороной вверх, то обе эти карты сбрасываются: то есть у игрока одновременно не могут находиться персонаж и его отражение. Иногда игроку за один ход приходится сбросить больше пары карт. Сброшенные карты убираются из игры.

Пример: Сейчас ход Нины и она решает взять Алису, Белого Кролика и отражение Чеширского Кота. У неё уже есть отражение Белого Кролика, поэтому она сбрасывает 2 карты Белого Кролика и у неё остаётся карта Алисы и два отражения Чеширского Кота)



Взять карту Алисы: Игроки могут брать карту Алисы наряду с другими картами. Игрок, который взял карту Алисы, будет действовать первым в следующем раунде.

Раунд заканчивается, когда на столе не останется карт. Затем первый игрок снова выкладывает на стол карты и начинается новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается после пяти (2 игрока) или трёх (три или четыре игрока) раундов. Каждый игрок подсчитывает баллы, руководствуясь следующей таблицей:







Количество карт каждого персонажа	0	1	2	3	4	5+
Баллы	5	1	3	6	10	15

Игрок с картой Алисы получает в конце игры дополнительные 4 очка.

Игрок, набравший больше всех баллов, становится победителем.

Пример подсчёта баллов:

0 Близнецов = 5 баллов
 0 Королев Червей = 5 баллов
 2 Белых Кролика = 3 балла
 4 Чеширских Кота = 10 баллов
 6 Безумных Шляпников = 15 баллов
 карта Алисы = 4 балла
Сумма = 42 балла

	X 0 →	5
	X 0 →	+ 5
	X 2 →	+ 3
	X 4 →	+ 10
	X 6 →	+ 15
	X 1 →	+ 4
		<hr/>
		= 42