

Нет, ребята, охота в каменном веке — не развлечение, а точный расчёт!
 Без разведки — никакой охоты. Заметишь сусликов да белок — готовь лук да стрелы.
 Увидишь медведей — хватай рогатину. А на мамонтов подымай всё племя,
 будем гнать их к обрыву. Главное — не нарваться на кого покрупнее...

Вождь Мудрый лось
 100001 год до нашей эры

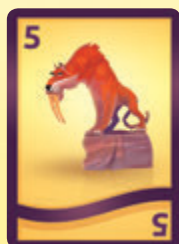


Заврики

Карточная игра для 2–7 (и более!) первобытных охотников

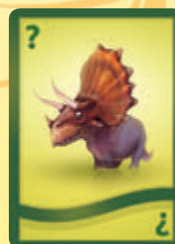
Состав колоды из 49 карт

- 2 мамонта
- 3 пещерных медведя
- 4 большерогих лосей
- 5 саблезубых котов
- 6 длинноухих зайцев
- 7 полярных белок
- 8 человекообразных сусликов
- 9 гигантских мышек
- 5 завриков



Саблезубый кот

Цифра 5 показывает, сколько таких карт в колоде.



Заврик

Каждый заврик обладает уникальным свойством. Свойства описаны в конце правил.

Правила игры

«Заврики» — игра про первобытных охотников, которые отправились отслеживать добычу. Охотники соревнуются, кто раньше увидит и правильно сосчитает дичь.

Цель игры — избавиться от всех карт со своей руки.

Подготовка к игре

Сосчитайте игроков (охотников) и воспользуйтесь таблицей, чтобы подготовить колоду к игре. После подготовки карты из колоды поровну раздаются всем охотникам.

Сколько охотников?	Кого убрать из колоды?	Сколько добавить завриков?	Сколько карт в колоде?	Сколько раздать каждому охотнику?
2	белок сусликов мышек	4 любых	24	12
3	сусликов мышек	3 любых	30	10
4	мышек	5 любых	40	10
5	мышек	5 любых	40	8
6	—	4 любых	48	8
7	—	5 любых	49	7

Если охотники нетерпеливы или вам лень отбирать карты для колоды, можете перемешать все карты и равномерно раздать игрокам. Можете так же поступить, если за столом собралось больше 7 охотников. В этом случае у кого-то окажется на одну карту больше или меньше, но в этой игре количество карт не играет решающей роли. Главное — мастерство охотника!

Охотники смотрят свои карты, но не показывают другим охотникам. Ваши карты — ваш самый главный секрет!

Тот охотник, который последним видел динозавра (на картинке, в кино или живъём), становится главным охотником.

«Вижу стадо!»

Главный охотник выбирает от 1 до 4 любых карт со своей руки, кладёт их на стол рубашкой вверх и говорит: «Вижу стадо!» После этого охотник уточняет, каких зверей и в каком количестве. Например: «Три зайца!» Нельзя говорить: «Две белки и суслик», — вся дичь в обнаруженном стаде должна быть одной породы. Нельзя называть завриков — это не звери.

Охотник не обязан класть на стол именно трёх зайцев. Среди выложенных карт зайцев может вообще не оказаться! Охотник мог тайно положить, допустим, медведя, лося и какого-то заврика, но сообщает, что заметил трёх зайцев.

Карты, выложенные главным охотником, образуют стадо.

Следующие охотники

Следующий по кругу охотник оценивает глазомер того, кто ходил перед ним. Действительно ли в стаде те звери, которых назвали? Охотник может или проверить, кто в стаде, или уточнить, что на самом деле зверей в стаде даже больше, чем заметили до него.

«Ты не прав!»

Если охотник желает проверить, кто в стаде, он заявляет своему предшественнику: «Ты не прав!» После этого он может открыть по своему выбору одну карту из тех, которые выложил предыдущий охотник.

Если открыт зверь той породы, которую назвал главный охотник, то открывший карту забирает всё стадо в свою руку, потому что ошибся — предыдущий охотник был прав!

Если открыт зверь иной породы, то всё стадо забирает на руку предыдущий охотник, который был не прав.

Если открыт заврик, то действуют свойства заврика, описанные в конце правил.

Обратите внимание, что забрать нужно всё стадо, а не только те карты, которые выложил предыдущий охотник.

«Их больше!»

Если охотник не желает проверять, кто в стаде, он обязан сообщить, что в стаде даже больше зверей, чем заметили до него: «Их больше!» После этого охотник должен выбрать от 1 до 4 любых карт со своей руки и в закрытую положить их на стадо сверху (они становятся частью стада). Охотник не обязан класть карты именно тех зверей, из которых состоит стадо. Например, если это стадо зайцев, он может выложить мамонта и заврика, сказав: «Ещё два зайца!»

После этого настает черёд следующего по кругу охотника. Он проделывает то же самое.

Новое стадо

Когда охотник забирает стадо в руку, то следующий по кругу за ним становится новым главным охотником и обнаруживает новое стадо (см. «Вижу стадо!»).

«Они вымерли!»

Если у охотника на руке скопились все звери одной породы, которые есть в игре (допустим, 4 лося или 7 белок), он обязан немедленно скинуть их в отбой — эти карты выходят из игры. Охотник должен сообщить товарищам о вымирании редкого вида зверей. Например: «Лося вымерли!» (Такова суровая жизнь: первобытные люди истребили немало видов животных в ледниковый период.)

Завриков сбросить нельзя, даже если они все скопились на одной руке (разве они не вымерли задолго до каменного века?).

Для удобства охотников на картах зверей цифрой обозначено, сколько всего таких зверей в природе.

Конец охоты

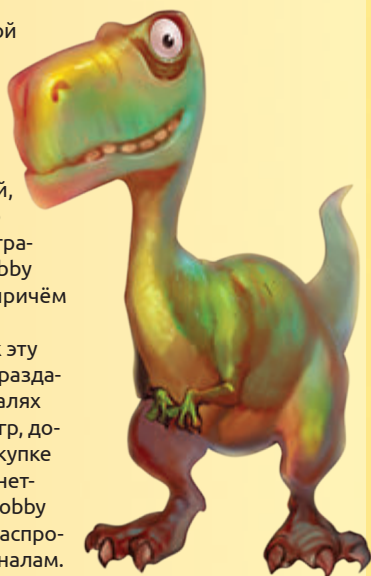
Если охотник, сказав «Их больше!», выложил с руки свои последние карты, то следующий за ним охотник обязан сказать «Ты не прав!» и открыть одну из его карт. Если после такой проверки охотник, выложивший последние карты, не получает карт в руку, то он побеждает. (В противном случае игра продолжается, а проверявший становится главным охотником.)

В редких случаях может случиться, что все звери в руке игрока «вымрут». Если после сброса вымерших зверей в руке игрока не останется карт, то он побеждает.

«Промокарта»

В вашей коробке с игрой «Заврики» не оказалось карты тираннозавра? Ничего страшного, её и не должно быть в коробке. В «Завриков» можно играть без неё, но с ней, пожалуй, интереснее! Это промокарта, она распространяется издательством Hobby World отдельно от игры, причём совершенно бесплатно.

Как получить в подарок эту промокарту? Промокарта раздаётся на игротехах, фестивалях и выставках настольных игр, добавляется к заказу при покупке игр в официальных интернет-магазинах издательства Hobby World и, вероятно, будет распространяться и по другим каналам.



Заврики

Все заврики обладают двумя свойствами. Эти свойства вступают в силу, когда охотник говорит «Ты не прав!» и открывает заврика.

Охотник забирает заврика в руку и становится главным охотником. Эта способность одинакова для всех завриков.

С остальными картами стада что-то происходит. Что именно — зависит от заврика. Описания карт адресованы тому охотнику, который открыл заврика.



Бронтозавр

Заберите этого заврика на руку. Предыдущий охотник забирает на руку оставшееся стадо. Вы главный охотник. Бронтозавр — самый вредный заврик. Он огромный, и его легко заметить другим охотникам. От него лучше избавиться побыстрее.



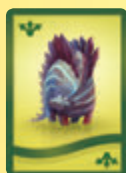
Птеродактиль

Заберите этого заврика и всё стадо на руку. Вы главный охотник. Птеродактиль — самый полезный заврик. Он маленький и хитрый, охотники часто путают его с дичью.



Трицератопс

Заберите этого заврика на руку. Охотник по вашему выбору забирает на руку оставшееся стадо. Вы главный охотник.



Стегозавр

Заберите этого заврика на руку. Начиная со следующего за вами охотника и далее по кругу, каждый забирает на руку верхнюю карту стада, пока оно не закончится. Вы главный охотник.



Плезіозавр

Заберите этого заврика на руку. Вы главный охотник. Стадо остаётся на месте, не открывайте другие карты стада. Вы начинаете («замечаете») новое стадо со зверями другой породы и кладёте карты поверх старого стада. Вы не можете заметить зверей той же породы, что были в старом стаде. Если охотнику придётся забирать стадо, он должен забрать все карты и из старого, и из нового стада.



Тираннозавр

Заберите этого заврика на руку. Сбросьте оставшееся стадо в отбой. Вы главный охотник. После того как тираннозавр съел стадо, некоторые звери не смогут вымереть, поскольку на руке невозможно будет собрать их полный комплект.

Автор игры: **Николай Пегасов**

От автора: Основа игровой механики, использованной в «Завриках», происходит из народной карточной игры, которая известна во всём мире в десятках вариаций и имеет названия Cheat, I Doubt It, «Верю — не верю» и т. п. Автор выражает благодарность **Тимофею Бокарёву**.

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов, Иван Попов**

Редактура: **Александр Киселев**

Дизайн и верстка: **Роман Грыныха, Иван Суховой**

Иллюстрации: **Илья Комаров**

Корректор: **Ольга Португалова**

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».

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

© 2013 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. www.hobbyworld.ru

