

# ПРАВИЛА ИГРЫ



ЧЕТЫРЕ  
ХВО(ТА)

СТАРТ

ВидеоЭзор правил игры!  
смотрите на сайте  
[WWW.TAILSGAME.RU](http://WWW.TAILSGAME.RU)





← **ЖИРАФ**

## - История -

В джунглях кладоискатели нашли волшебное яйцо, из которого вылупились 4 змейки – 4 разноцветных хвоста, торчащих в разные стороны.

Ваша задача – вырастить настоящих питонов – **Хосе, Жирафа, Лионеля или Хью!**

Игра проста в правилах, очень увлекательна, прекрасно развивает мышление и сообразительность, тренирует память и будет интересна как новичкам, так и опытным геймерам. До самой последней карты не понятно, кто станет победителем, и чей же питон окажется самым длинным. Игра рассчитана на двух, трех и четырех участников.

Подбирайте комбинации, выстраивайте стратегию, выращивайте своего питона!



← **ЛИОНЕЛЬ**

**ЧЕТЫРЕ  
ХВОСТА**

# ХОСЕ →



**Задача игры** – составить самого длинного питона из карт и выяснить, чей же хвост длиннее.

**Цель игры** – набрать больше очков, чем ваши соперники.

#### Описание игры:

Играют от 2-х до 4-х человек. Каждый выращивает питона своего цвета, обеспечивает его веселыми кроликами, лечит бинтами, распутывает узлы и защищает в непроходимых джунглях. Можно мешать питонам других игроков, запутывая им хвосты, отправляя кусачих москитов или колючки кактусов, а также забирать у них целебные бинты, которые всегда пригодятся вашей змейке. Важно максимально удобно расположить своего питона на игровой площадке – так, чтобы он не перепутался с питонами других игроков и не упал с игрового поля.

*Совет: если ваш стол для игры меньше квадратного метра, рекомендуется выбрать пространство побольше или играть на полу.*

# ХЬЮ →

ЧЕТЫРЕ  
ХВО(ТА)



## - ЗНАЧЕНИЕ КАРТ -

У каждого питона 19 персональных карт.

Разберем их значение на примере рыжего питона Хью.

Карты, приносящие очки:

**Прямая и угловая.**

Это основные карты для выращивания питонов.



**Кролик.**

Их очень любят питоны, кролики тоже не против такой любви.



ЧЕТЫРЕ  
**XBO(TA)**

**Друг:** ленивец, хамелеон, обезьяна и панда. Самые добрые обитатели джунглей, дружат абсолютно со всеми питонами. Выкладывают на игровое поле рядом с питоном, чтобы получить дополнительные очки. Максимум очков набирается, когда питон полностью обвивает хвостом карту Друг.

Если в ходе игры чужой питон соприкасается с одной из сторон вашей карты Друг, ему так же начисляются очки. В данном примере шоколадный и голубой питоны получают по 2 очка, потому что оба прикоснулись к карте Друг (хамелеон). **Нельзя перекрывать хвост картой Друг.**

Может случиться ситуация, когда питон упрется в карту Друг и не сможет его обползти.



**Пример:**



## **Бинт.**

Самая полезная карта, **играется многократно**: ее можно кидать как на конец хвоста, так и вместо любой карты в своей змейке или змейке соперника. Например, игрок меняет карту Узел или Колючки на карту Бинт, если их форма совпадает. **Карты, которые заменили, отправляются в сброс.**



*Совет: в свой ход можно забрать Бинт из змейки соперника или своей, положив вместо него карту, которая подходит по цвету и форме, и оставив Бинт себе для нужного случая.*



Чаще всего картой Бинт меняют направление своего хвоста – например, если вы попали в тупик, и ваша змейка замкнулась, врезавшись в свой хвост, хвост соперника или край стола (игрового поля). Для того, чтобы исправить ситуацию и пойти в другую сторону, нужно воспользоваться подходящей картой Бинт: Прямая или Угловая могут изменить направление, а любая карта, которую заменили, отправится в сброс. Можно заменить и крайний Бинт на Бинт другой формы, в этом случае меняемая карта также отправляется в сброс.

Но Бинтом нельзя менять направление крайней карты в хвосте соперника. Можно положить Бинт последней картой, сделав ее крайней, чтобы изменить направление хвоста или завести соперника в тупик (исключение: командная игра в парах).

**ЧЕТЫРЕ  
ХВОСТА**

Пример:



Решение 1



Решение 2

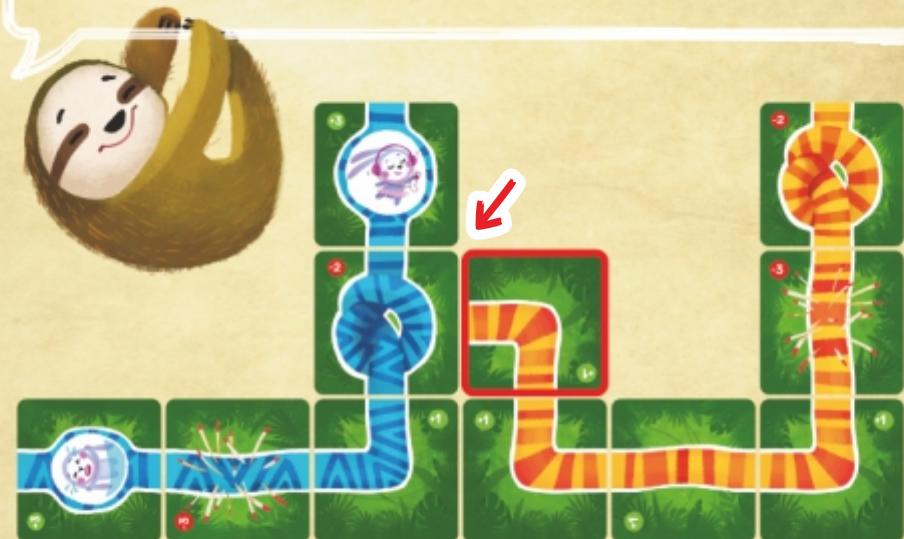


**Бинт-перекресток.** Помогает в особенно сложных ситуациях: когда ваш питон врезался в соперника или в свой собственный хвост. Ход этой картой дает возможность вашему питону проползти под собственным хвостом или хвостом питона соперника. Будьте внимательны, когда кидаете эту карту. У вас не должны появиться лишние ответления – **хвосту питона только один!**



Карта Бинт-перекресток может принести до 4-х очков (по 2 очка в каждую сторону). В отличие от обычного Бинта, карта используется только один раз. **Если вам нечем ходить, но есть карта Бинт-перекресток, а хвост соперника попал в тупик, вы обязаны кинуть эту карту, чтобы помочь ему.**

*Совет: можно рисковать и искусственно запутывать своего питона, чтобы набрать максимальное количество очков за одну карту.*



ЧЕТЫРЕ  
**XBO(TA)**



2



3



## ЧЕТЫРЕ ХВО(ТА)





**Шляпа.** Сомбреро, шлем викинга, шляпа со стрелой или индейский роуч с разноцветными перьями – любой из головных уборов подходит вашему питону (но только один). Каждая карта дает свое количество дополнительных очков. Может сложиться такая ситуация, что вам придется подкинуть карту Шляпа на Голову чужого питона.



**Голова.** Ключевая карта, выкладывается в конце игры (как Шляпа и Москиты), когда и на руках, и в колоде уже закончились карты, которыми можно сыграть.

Если вы выложили карту Голова себе или сопернику, значит, питон считается выращенным. Но на этом игра не заканчивается! Вы можете ходить дальше, отправляя соперникам карты Москиты, а также набрать дополнительные очки, надев одну из Шляп питону на голову или подкинув карту Бинт. Карта Голова тоже является прямой, и ею можно заменить крайний прямой Бинт. Но Бинтом нельзя заменить Голову. Это дает возможность выложить Голову в конце игры, когда вас заперли в тупик. Если у вас на руках чужая Голова, настанет момент, когда вам придется ее выложить.

## - КАРТЫ, ОТНИМАЮЩИЕ ОЧКИ -



**Колючки кактуса.**  
Карта может быть как прямой, так и угловой. Ее лечит только карта Бинт.



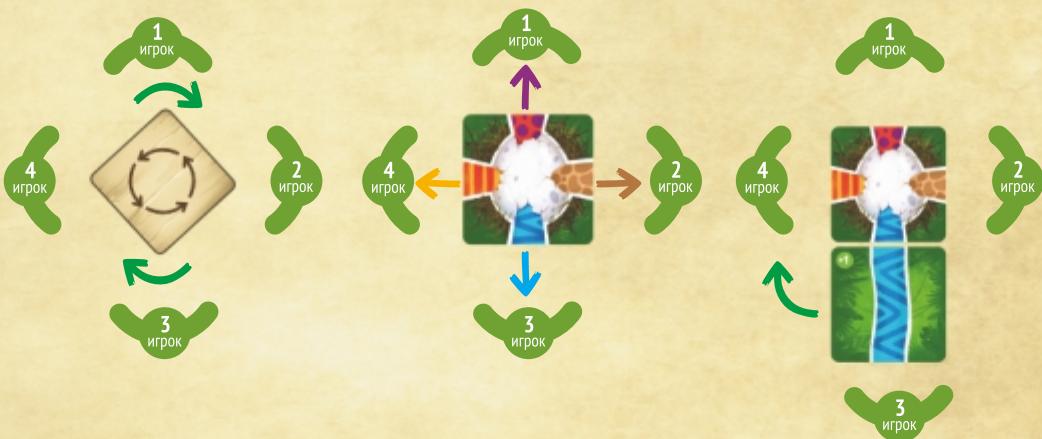
**Узел.**  
Ваш питон завернулся в узел? Можно распутать его с помощью карты Бинт (стр 6).

**Москиты.** Их стоит опасаться, ваши соперники могут выпустить их неожиданно в самом конце игры. От укусов не спасают даже Бинты. Москиты кусают только Голову, как с правой, так и с левой стороны, как показано в примере. Может возникнуть такая ситуация, когда придется выложить карту Москиты рядом с Головой своего же питона.

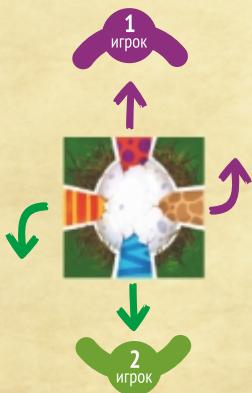


## - МЕХАНИКА ИГРЫ -

Колода перемешивается, и каждому игроку раздается по 7 карт. Кarta с яйцом выкладывается в центр стола или другого игрового поля рубашкой вверх, раскручивается и переворачивается картинкой вверх. Четыре хвоста питонов разного цвета указывают в четыре разные стороны. Игрок выращивает питона того цвета, в который окрашен направленный на него хвост. Кarta с яйцом неподвижно лежит до конца игры.



Если вы играете вдвоем и собираете по два питона, то выбор цвета определяется по следующему принципу:



Первым ходит тот, кто раздавал карты. Он выкладывает карту на стол, присоединяя ее к нужному хвосту (к хвосту своего питона или питона соперника). Далее по часовой стрелке ходят остальные игроки.

ЧЕТЫРЕ  
ХВО(ТА)



**После каждого своего хода игрок берет одну карту из колоды.**

Если игроку нечем ходить, и у него на руках остались только **карты, которые играют исключительно в конце игры (Головы, Шляпы, Москиты)**, он должен пропустить ход и взять одну карту из колоды.

Важно стратегически правильно выкладывать хвост своего питона на столе, чтобы его не перекрыли другими хвостами или чтобы он не уперся в край игрового поля.

Если вам все же заблокировали ход, то выпутаться из ситуации можно, меняя направление движения с помощью карты с бинтом. Выложите ее вместо последней карты, а мешающую карту отправьте в сброс.

**Если у вас нет карт с нужным цветом, то необходимо выложить карту, которая подходит другому игроку.** Конечно, выгоднее кидать карты Колючки и Узлы или заворачивать хвост противнику в неудобную ему сторону, подальше от вашего питона. **Либо в свой ход вы можете забрать из своего питона или питона соперника карту Бинт, положив вместо нее другую карту, подходящую по цвету и направлению** (за исключением карты Бинт-перекресток, ее нельзя вынимать из питона).

**Во время хода, вместо того, чтобы выращивать своего питона, можно подкинуть подходящую карту сопернику.**

Решайте сами, какую стратегию выбирать.



## **- КОНЕЦ ИГРЫ -**

**Игра заканчивается, когда:**

Колода опустела, питоны выращены, и у игроков закончились возможные карты для хода. Если питон запутался в хвостах и остался без Головы и Шляпы, то он так же участвует в подсчете очков.

**Игра длится, пока есть возможность ходить!**

**ЧЕТЫРЕ  
ХВОСТА**



**По желанию, после игры можно определить, чей питон:**

- **самый длинный** (по количеству карт),
- **самый дружелюбный** (по количеству очков за карты Друг),
- **самый запутанный** (по количеству Узлов),
- **самый здоровый** (по количеству Бинтов),
- **самый вкусный** (по количеству укусов Москитов),
- **самый кроликолюбивый** (по количеству Кроликов).

## **- КАК ИГРАТЬ? -**

### **Если 2 игрока:**

Рекомендуется выращивать по 2 питона каждому игроку. Побеждает один питон, набравший максимум очков, либо же в конце игры суммируются очки за двух питонов. Можно выращивать по одному питону в зачет, а очки за остальных 2-х питонов засчитываться не будут.



### **Если 3 игрока:**

Если вы играете втроем, то лишнего питона также можно выращивать вне зачета. Очки за него засчитываться не будут, зато так вы избавитесь от ненужных карт и помешаете соперникам его хвостом. Но следите, чтобы этот питон не стал самым длинным.

### **Если 4 игрока:**

Это идеальный вариант. Каждый, играя сам за себя, выращивает по одному питону. Либо это командная игра в парах: игроки в команде садятся напротив и действуют сообща (но не переговариваясь), помогая друг другу выращивать общих питонов и запутывать змеек соперников. В конце игры командные очки суммируются. Побеждает пара, набравшая большую сумму.



## - Подсчет очков -

Необходимо сложить очки каждой змейки. Выигрывает тот, кто набрал больше очков.

**Яйцо.** Первая карта, за нее очки не начисляются.



**Прямые** +1 очко за карту.

**Угловые** +1 очко за карту.

**Кролики** +3 очка за карту.

**Друг** (ленивец, хамелеон, обезьяна и панда) +2 очка за каждую сторону, к которой прикоснулся питон (максимум 8 очков за карту).

**Бинт** +2 очка за карту.

**Бинт-перекресток** +2 очка за каждое направление (одна карта приносит 4 очка).

**Голова** +10 очков за карту.

**Шляпа:** сомбреро +3 очка, индейский роуч с перьями +5 очков, шлем викинга +4 очка, шляпа со стрелой +6 очков.

**Колючки** -3 очка за карту.

**Узел** -2 очка за карту.

**Москиты.** В зависимости от количества москитов на карте -1/-2/-3/-4 очка за карту.

### Комплектация

Яйцо. 1 карта.

Прямые. По 5 карт каждого цвета. 20 карт.

Угловые. По 5 карт каждого цвета. 20 карт.

Кролик. По 4 карты каждого цвета (2 угловые и 2 прямые). 16 кроликов.

Друг (ленивец, хамелеон, обезьяна и панда). 4 карты.

Бинт. 4 угловые карты и 4 прямые. 8 карт.

Бинт-перекресток. 4 карты.

Голова. 4 карты.

Шляпа. 4 карты.

Колючки. По 2 карты каждого цвета (1 угловая карта и 1 прямая). 8 карт.

Узел. По 2 карты каждого цвета (1 угловая карта и 1 прямая). 8 карт.

Москиты. 4 карты.

ИТОГО: 101 карта в колоде (волшебное яйцо и 100 игральных карт).



**НАЧНЕМ  
ИГРУ!**



Электронная версия правил игры  
[www.tailsgame.ru](http://www.tailsgame.ru)



**WELL  
DONE!**