Хвостиваль

Гари Ким, Йохан Го,
Хоуп С. Хван

Marie Merkh

3–6 игроков · 20 минут · 8+ лет

Правила игры

Ежегодный Хвостиваль открывает двери! Уже прибывают гости — сказочные существа со всех уголков мира. Вы — организаторы этого праздника жизни — хорошо знаете: у каждого чешуйчатого, рогатого и пернатого посетителя есть свои причуды. Сможете ли вы найти место для каждого и создать праздник без границ, или же угодите лишь избранным, рискуя нарушить гармонию?

Состав игры

▶ 69 карт

6 стартовых карт



лицо



рубашка

30 карт анкет



лицо



рубашка

27 карт гостей



лицо



рубашка

6 памяток



▶ 1 блокнот для подсчёта очков



Цель игры

Набрать как можно больше очков. Для этого собирайте подходящие вам карты анкет в своей личной стопке и размещайте гостей в зоне фестиваля в соответствии с предпочтениями каждого из них.

Подготовка к игре

1. Раздайте каждому игроку по одной случайной **стартовой карте**. Положите её лицом вверх перед собой — это начало вашей **личной стопки**. Верните неиспользованные стартовые карты в коробку.

*Числа на лицевой стороне стартовых карт определяют порядок хода в первом раунде. Также на каждой стартовой карте показан персонаж одной из шести **групп** гостей, что поможет вам быстрее определить вашу стратегию на эту партию.*



2. Перемешайте колоду **карт анкет** и уберите в коробку 5 случайных карт, не глядя на их лицевую сторону. Остальные карты разложите рубашкой вверх в виде сетки 5 × 5 в центре стола — это общая **зона фестиваля**.

Рубашка каждой карты анкет показывает двух персонажей и намекает на содержание лицевой стороны. На лицевой стороне могут быть изображены:



оба этих персонажа



один из них дважды



один из них вместе с персонажем, которого нет на рубашке



*или **Таинственный незнакомец**...*

3. Перемешайте **карты гостей** и поместите их рядом в виде колоды лицом вниз.

На лицевой стороне каждой карты гостей изображён один или два персонажа. Забирая карты анкет из зоны фестиваля, вы будете размещать вместо них карты гостей. Каждый гость, расположенный на правильном месте в соответствии со своими предпочтениями, принесёт игрокам очки в конце игры (см. раздел «Конец игры и подсчёт очков»).





4. Раздайте каждому игроку **памятку**.

5. Положите **блокнот для подсчёта очков** рядом с одним из игроков.



Подготовка к игре
с 3 участниками

Всё готово? Время встречать гостей!

Ход игры

Игра длится несколько раундов. В начале раунда откройте и выложите в ряд над зоной фестиваля карты гостей из колоды — на одну больше, чем количество игроков. (Например, при игре втроём выложите 4 карты).



Игроки ходят по очереди, начиная с игрока **с наибольшим числом** на верхней карте в личной стопке (**в первом раунде** — на стартовой карте), и далее по убыванию.

Ход каждого игрока состоит из двух актов:

1. Приём гостей ***2. Размещение гостей***

Акт 1. Приём гостей

Гости уже на пороге! Вы можете уделить особое внимание своим фаворитам, пополнив свою стопку их анкетами, или же рискнуть и угодить кому-то новому. Но помните — каждое ваше решение повлияет на успех фестиваля!

Откройте одну из **карт анкет** в зоне фестиваля. Изучите её лицевую сторону и попробуйте определить, выгодна ли она для вас.

Затем решите:

1. Вы хотите взять эту карту.
Положите её лицом вверх рядом со своей личной стопкой.

2. Вы не хотите брать эту карту.
Покажите соперникам лицевую сторону этой карты, затем верните её на то же место взакрытую. Откройте другую карту анкет из зоны фестиваля и положите её лицом вверх рядом со своей личной стопкой.

В первом раунде гость на вашей стартовой карте поможет вам сориентироваться — возможно, вам стоит искать таких же гостей на картах анкет. По ходу партии вы будете собирать гостей и из других групп. Принимая решение, проверяйте:

1) сколько таких гостей уже есть в вашей стопке;
2) сколько правильно размещённых гостей этой группы уже находится в зоне фестиваля;
3) на какие группы нацелены ваши соперники.

Акт 2. Размещение гостей

А теперь самая ответственная задача — правильно разместить гостей. У каждого свои требования: изобретатели работают только парами, барды выступают в группах, а мудрым друидам нужна подходящая сцена. Получится ли удовлетворить запросы каждого?

Выберите одну из открытых **карт гостей** в ряду и положите её лицом вверх на освободившееся место в зоне фестиваля (откуда вы забрали карту анкет в предыдущем акте).

Выбирая и размещая карты гостей, старайтесь учитывать предпочтения каждой группы, описанные на странице 8 и отражённые на памятке.

После размещения карты гостей передайте ход игроку со следующим по убыванию числом на верхней карте в личной стопке.



Дождитесь, когда все игроки завершат оба акта, и положите карты анкет, полученные в этом раунде, поверх своих личных стопок. (Складывайте новые карты со смещением поверх предыдущих, чтобы другим игрокам было хорошо видно всех гостей в вашей стопке.) Затем сбросьте оставшуюся карту гостей, откройте новый ряд и начните следующий раунд.

Если карт гостей в колоде недостаточно, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

В новом раунде очерёдность хода будет определяться числами на картах анкет, лежащих наверху личных стопок.

Пример 1: *Алиса ходит первой (так как её стартовая карта имеет наибольшее число). Она открывает* ***карту анкет*** *из зоны фестиваля. Это карта 20 с* ***Чародейкой*** *и* ***Бардом****. Алиса забирает её, так как на её стартовой карте изображена* ***Чародейка****, и она надеется набрать много очков за эту группу. Алиса кладёт новую карту рядом со стартовой (1).*



Стартовая карта



Новая карта



Затем она выбирает ***карту гостей*** *с* ***Чародейкой*** *и* ***Бардом*** *и размещает её на свободном центральном месте в зоне фестиваля, где оба персонажа смогут принести очки (2). Ход переходит к игроку со следующим по убыванию числом на стартовой карте — к Кириллу.*

Пример 2: *Кирилл открывает* ***карту анкет****, на которой изображены* ***Воин*** *и* ***Бард****. На его стартовой карте изображён* ***Друид****, так что собирать* ***Воинов*** *или* ***Бардов*** *ему пока не нужно. Он показывает соперникам лицевую сторону этой карты, а затем переворачивает её и открывает вторую. Повезло! Это карта 8 с двумя* ***Друидами****. Кирилл кладёт эту карту лицом вверх рядом со своей стартовой (3).*



Стартовая карта



Новая карта



Затем он выбирает ***карту гостей****. Карт с* ***Друидами*** *в ряду нет, поэтому Кирилл решает взять карту с* ***Чародейкой*** *(зная, что Алиса собирает их) и кладёт её на свободное место, которое не подходит для* ***Чародеек*** *(4)! Таким образом, эта* ***Чародейка*** *не принесёт дополнительных очков Алисе или кому-либо ещё при подсчёте. Грязный приём, но... каждый сам за себя!*

После этого ход переходит к игроку с наименьшим числом на стартовой карте — к Марку. Он тоже выбирает ***карту анкет*** *(5) и размещает* ***карту гостей*** *на фестивальной площади (6).*

По завершении хода Марка все игроки кладут полученные в этом раунде карты анкет поверх своих личных стопок.

В конце первого раунда их зона фестиваля выглядят так:



Игроки добавляют полученные карты анкет в личные стопки, сбрасывают оставшуюся в ряду карту гостей, открывают новый ряд из колоды карт гостей, после чего начинается следующий раунд.

Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается, когда все места в зоне фестиваля заполнены картами гостей. *(В последнем раунде при игре с 3, 4 или 6 участниками, когда в зоне фестиваля осталась лишь 1 карта анкет, не сбрасывайте оставшуюся карту гостей из ряда, а выложите её вместо последней карты анкет.)*

Впишите имена игроков в блокнот для подсчёта очков, а затем подсчитайте очки и определите, кто лучше всех справился с организацией праздника!

- Сначала проверьте, сколько персонажей каждой группы правильно размещено в зоне фестиваля. Запишите значения в левую колонку блокнота для подсчёта очков — это **множители групп**:

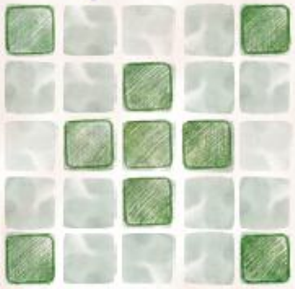
Повелители стихий





Запишите количество **диагональных пар *Повелителей стихий***, умноженное на 2. *(Каждый Повелитель стихий может быть частью лишь одной пары.)*

Друиды





Запишите количество ***Друидов*** **в указанных местах** зоны фестиваля.

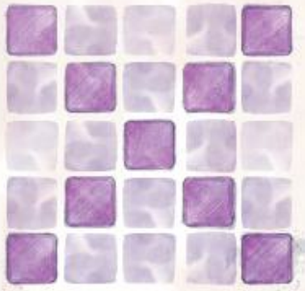
Изобретатели





Запишите количество **вертикальных и горизонтальных пар *Изобретателей***, умноженное на 2. *(Каждый Изобретатель может быть частью лишь одной пары.)*

Чародейки





Запишите количество ***Чародеек*** **в указанных местах** зоны фестиваля.

Барды





Запишите количество **ортогонально прилегающих *Бардов*** в самой большой области. *(Даже один Бард считается областью. Если есть несколько областей одинакового размера, считайте только одну из них.)*

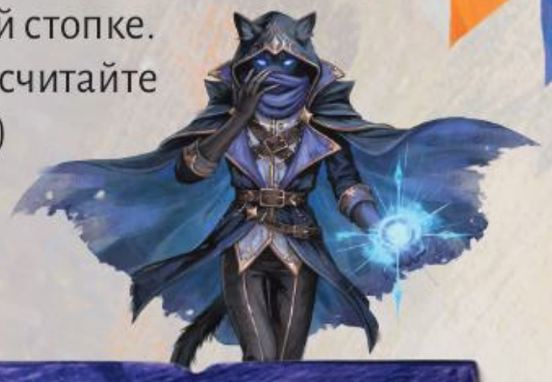
Воины





Запишите количество ***Воинов*** **в указанных местах** зоны фестиваля.

- Посчитайте количество персонажей каждой группы в вашей личной стопке. (Если вам довелось получить анкету ***Таинственного незнакомца***, посчитайте его как 1 дополнительного персонажа любой группы на ваш выбор.) Затем умножьте эти значения на множители групп и запишите произведения в столбце под вашим именем.
- Чтобы узнать свой счёт, сложите произведения за все группы.



Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков!
Ничья? В таком случае победа достаётся тому, кто собрал больше ***разных групп гостей****.*
Если ничья сохраняется, разделите триумф и начинайте подготовку к следующему празднику!

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Сначала игроки проверяют, сколько персонажей каждой группы правильно размещено в зоне фестиваля, и записывают множители групп:

Повелители стихий ..... 3 × 2 = **6**
Изобретатели ..... 3 × 2 = **6**
Барды **7**
Чародейки **5**
Друиды **4**
Воины **5**

За время игры Алиса собрала в личной стопке столько анкет:

Повелители стихий **2**
Изобретатели **1**
Барды **4**
Чародейки **5**
Друиды **2**
Воины **1**



*Кроме того, она получила 1 **Таинственного незнакомца**, которого решила посчитать как дополнительного **Изобретателя**.*

Для каждой группы Алиса умножает значение в левом столбце на количество анкет этой группы в своей стопке и записывает результаты в своём столбце.
Затем она складывает результаты за все группы и получает свой итоговый счёт.

Алиса набрала 90 очков!



Издатель:

Авторы игры: Гари Ким, Хоуп С. Хван, Йохан Го
Художник: Marie Merkh
Продюсер: Владимир Грачёв
Арт-директор: Анастасия Воропина
Графический дизайнер и верстальщик: Сергей Агапов
Выпускающий редактор: Маргарита Наташина
Тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Андрей Рамодин
Руководитель студии разработки: Александр Киселёв
Благодарность за помощь в тестировании: Джейсон Гейзлер, Дарья Горохова, Анна Лукашева, Артур Меликбекян, Мария Челнокова, Алексей Зыбин, Дарья Гурьева



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru