

Scan this code if
you don't feel like
reading the rules!



✿ Alexandre Aguilar & Jules Messaud
🌀 Gorobei



MOUSTACHE

RULEBOOK

МОУСТАСНЕ

Игра Alexandre AGUILAR & Jules MESSAUD
3–6 игроков – Возраст 10+ – примерно 20 минут

ОПИСАНИЕ и ЦЕЛЬ игры

“Усы” – это игра на взятки, в которую играют командами. Правила будут меняться по ходу игры. В каждом раунде судьба будет определять, кто входит в вашу команду и какие новые правила будут добавлены в игру. По окончании 4 раундов побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков!

Что означает игра на ВЗЯТКИ?

В игре на взятки каждый игрок разыгрывает одну карту из своей руки рубашкой вверх в центр стола. Игрок с самой сильной картой получает все карты, которые были разыграны в этот ход: **это то, что мы называем “выигрыш взятки”!**

Компоненты

- a** 47 карточек с животными (44 карточки с номиналом от 0 до 10, 4 разных мастей (зеленый, розовый, оранжевый и синий) и 3 карточки с джокерами (единорог, обезьяна и голубь).
- b** 6 карт команд
- c** 6 подсказок
- d** 16 карт правил, разделенных на 2 колоды (белая и черная)
- e** 12 жетонов трофеев (по 3 на раунд)



ПОДГОТОВКА

- 1 Подготовьте 4 карточки с правилами, которые будут использоваться в текущей игре, взяв случайным образом 2 белые и 2 черные положите их рядом рубашкой вверх. Этот ряд карточек будет открываться на протяжении всех раундов!



Если это ваша первая игра, уберите карточки с правилами с символом 🍷 Не стесняйтесь добавлять их обратно после того, как сыграете в эту игру несколько раз!

- 2 Положите жетоны-трофеи рубашкой вверх (с указанием их номера) поверх карточек с правилами.



ROUND I



ROUND II



ROUND III



ROUND IV

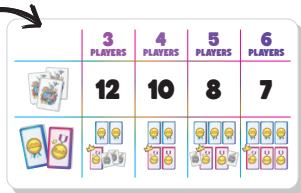
- 3 Раздайте игрокам карты подсказок









Пример подготовки для 4 игроков

1 Подготовка к РАУНДУ

- Раскройте крайнюю левую карточку с правилом. Каждый раз, когда открывается карточка, новое правило действует до конца игры. В каждом раунде к существующим правилам будет добавляться новое.
- В зависимости от количества игроков, возьмите карты команд, указанные на обратной стороне карточки игрока. Раздайте каждому игроку по 1 случайной карте. Затем раскройте карты, чтобы узнать, кто будет вашими товарищами по команде в этом раунде!
- Перетасуйте карты с животными рубашкой вверх. В зависимости от количества игроков раздайте каждому игроку по карты, указанному на обратной стороне карточки. Отложите оставшиеся карты рубашкой вниз до конца раунда.



	3 PLAYERS	4 PLAYERS	5 PLAYERS	6 PLAYERS
	12	10	8	7
				

Примечание: вам не разрешается сообщать своим товарищам по команде, какие карты у вас на руках!

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ для игры 3 или 5 ИГРОКОВ

При раздаче карт игроки меньшей команды получают карты джокеров (о которых мы расскажем позже):

- ▶ для 3 игроков, один игрок получает 9 карт животных и все 3 карты джокера.
- ▶ для 5 игроков, 2 игрока из малой команды получают по 7 карт с животными и по 1 карте джокера, выбранной случайным образом (не зная, какой джокер достался их товарищу по команде!)



2 ОПИСАНИЕ РАУНДА

Игроки будут разыгрывать несколько взяток, пока у них не закончатся все карты.

Игрок, у которого есть карта команды с короной, начинает первый кон раунда.



3

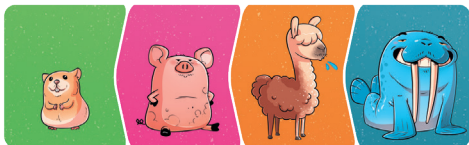
Описание КОНА



- Первый игрок выкладывает в центр стола 1 карту лицом вверх. Затем, по возможности, по часовой стрелке, каждый из остальных игроков разыгрывает по 1 карте того же цвета. Если у вас нет карт основного цвета (и только в этом случае!), вы можете разыграть карту любого другого цвета.
- Как только все игроки разыграют по 1 карте, игрок с самой сильной картой выигрывает все карты в кону и кладет их перед собой рубашкой вверх.

Самая сильная карта сначала определяется по масти, а затем по номиналу:

ЗЕЛЕННЫЕ карты являются самыми слабыми, за ними следуют **РОЗОВЫЕ**, затем **ОРАНЖЕВЫЕ** карты и, наконец, **СИНИЕ** карты (посказки игроков напоминают вам об этом). Если было разыграно несколько карт самого сильной масти, то взятка достается карте этой масти с наибольшим номиналом.



- Игрок, выигравший взятку, начинает следующую взятку.



Пример кона для 4 игроков:
 Мэри начинает розыгрыш, разыгрывая **розовую свинью номиналом 2**. Нора выбирает ведущую масть и разыгрывает **розовую свинью номиналом 8**. На данный момент у нее самая сильная карта. Алекс разыгрывает **зеленого хомяка номиналом 3**, потому что у него нет поросят (и, очевидно, он не хочет выигрывать этот трюк, разыгрывая более сильную масть). У Джима тоже нет розовых карточек, поэтому он разыгрывает **синего моржа номиналом 1** и выигрывает кон.

Конец РАУНДА



- После последнего кона, когда все карты разыграны, каждая команда подсчитывает количество звездочек на выигранных картах, следя за соблюдением всех правил, установленных раскрытыми карточками правил.

- Команда, которая выиграла наибольшее количество звезд, выигрывает раунд. В случае ничьей выигрывает команда, выигравшая карту с короной 👑



- Каждый игрок победившей команды получает по 1 призовому жетону, выбранному случайным образом из 3 жетонов, соответствующих текущему раунду. Вы можете посмотреть на свои собственные жетоны, но вы должны держать их перед собой в закрытую до конца игры. Верните все оставшиеся жетоны в коробку, не глядя на них.

Новый РАУНД

- Начните новый раунд, следуя правилам подготовки, описанным выше. Не забудьте открыть карточку с новыми правилами этого раунда. Она будет добавлена к тем, которые уже были открыты.

КОНЕЦ игры

После 4 раундов каждый игрок подсчитывает общую свои призовые жетоны. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. В случае ничьей вам придется сыграть еще одну игру! 😊



ДЖОКЕРЫ

В играх с 3 или 5 игроками вы можете разыграть карту джокера вместо карты животного, если хотите, даже если у вас есть карта основного цвета.

Есть 3 карты джокера, каждая из которых влияет на текущий кон:

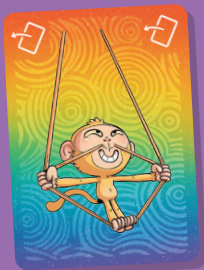


ГОЛУБЬ

В конце кона сбросьте все карты, использованные в кону. В конце раунда очки за них не начисляются. Игрок, выигравший кон, по-прежнему может начать следующий кон.

ЕДИНОРОГ

Единорог всегда выигрывает кон, независимо от того, какие другие карты были разыграны. Однако, если кто-то разыграл голубя, карты из взятки все равно сбрасываются. Не связывайтесь с голубями!



ОБЕЗЬЯНА

В конце кона обезьяна выбирает 1 из разыгранных карт и крадет ее, добавляя в стопку своей команды.

Примечание: если кто-то начинает кон с карты джокера, карта следующего игрока определяет ведущую масть кона.



Пояснение к КАРТАМ ПРАВИЛ

Белые карты



Звездочки на **зеленых картах** считаются отрицательными.

За каждую звездочку на ваших **зеленых картах** вы теряете 1 звезду вместо того, чтобы получить одну.



Вы должны положить **розовые карточки** перед собой рубашкой вверх.

Эти карты остаются частью вашей руки, но ваши оппоненты теперь знают некоторые из ваших карт!



ВАЖНОЕ ПРАВИЛО: всегда выкладываете карточки правил слева направо.



В начале раунда передайте **3 карты из своей руки** игроку слева от вас.

Выберите 3 карты из своей руки и передайте их игроку слева от вас, прежде чем просматривать карты, которые вы получите от игрока справа от вас.

Команда, набравшая **наибольшее количество синих карточек** в конце раунда, **теряет 5 звезд.**

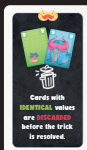


В случае ничьей ни одна из команд не теряет ни одной звезды.

Черные карты

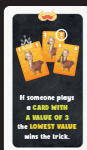


Карты номиналом **2** выигрывают взятку **независимо от их цвета.** Если во время одного и того же розыгрыша разыгрывается несколько карт номиналом 2, выигрывает сильнейший цвет. Тем не менее, если кто-то разыгрывает единорога, он все равно выигрывает взятку.



Карты с **одинаковыми значениями сбрасываются до того, как будет определен победитель кона.**

Эти карты не учитываются при определении победителя и не считаются выигранными после его раскрытия. Если все карты в кону сброшены, игрок, который начал этот кон, также начинает следующий.

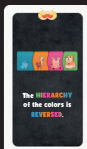


Если кто-то разыгрывает карту номиналом **3**, то выигрывает та, у кого **наименьшее значение.**

Если во время одного и того же розыгрыша разыгрывается хотя бы 1 карта номиналом 3, выигрывает карта с наименьшим значением (самого яркого цвета).

Если игрок не может последовать масти, его карта становится новой ведущей **мастью.**

Когда игрок не может "последовать масти" (т.е. он не может положить карту ведущего цвета), цвет его карты становится новой ведущей мастью. Это означает, что ведущая масть может меняться несколько раз во время одного и того же кона.



Иерархия цветов меняется на противоположную. Теперь синие карты являются самыми слабыми, за ними следуют оранжевые карты, затем розовые карты и, наконец, зеленые карты.



For (even) more information about the rule cards:



A game by Alexandre AGUILAR & Jules MESSAUD. Illustrated by Gorobei.
© [2025] Lumberjacks Studio. All rights reserved.
Game development: Thomas Cosmeftoy
Graphic design: Supacat Axel Mahé
English Translation and Proofreading: Jo Lefebvre and Alexander Caves for The Geeky Pen
Thanks to all the playtesters, whether they had a mustache or not.