

# Привереды



ПРАВИЛА ИГРЫ



*Добро пожаловать на ферму! Животные проголодались, накорми их как можно скорее, но учти, они те ещё привереды: каждое животное питается только своей едой и отказывается есть что-либо другое!*

*Каждый раунд вместе с другими игроками ты будешь совершать 3 простых действия: открывать карту из колоды, считать, какой еды на картах нарисовано больше всего, и, наконец, шлёпать ладошкой по карте животного, которое любит эту еду. Медлить нельзя: кто быстрее шлёпнул, тот раньше всех накормил животное! А чем чаще ты кормишь животных, тем ближе ты к победе.*

*Если хочешь усложнить игру, подмечай все детали на картах: не пропускай мух и ворон, следи за леденцами и сыром. Собери друзей и проверь, у кого из вас самый острый глаз!*



**2—5 игроков**



**от 6 лет**



**5—10 мин**



## Что в коробке?

### 5 карт животных

Числа в левом верхнем углу карт показывают размер животных. Так как курочка самая маленькая, ей соответствует число 1, а крупной лошадке — число 5.



Курочка ест  
зерно



Кошка ест  
рыбу



Собака ест  
косточки



Овечка ест  
траву



Лошадка ест  
морковки

### 45 карт еды



Лицевая сторона



Рубашка

### 10 карт еды с вороной на рубашке



Правила игры, которые  
ты сейчас читаешь



## С чего начать?



**ВАЖНО!** Перед первой партией убери в коробку 10 карт с вороной на рубашке — они не понадобятся.

1. Выложи в центр стола 5 карт животных в ряд слева направо: **курочка (1)** → **кошка (2)** → **собака (3)** → **овечка (4)** → **лошадка (5)**. Проверь, всем ли участникам хорошо видно карты животных и удобно ли до них дотягиваться.
2. Перемешай все карты еды и положи их стопкой **лицевой стороной вниз** рядом с картой лошадки — это **колода еды**.
3. Можно начинать игру!

## Как играть?

Партия состоит из нескольких раундов. Каждый раунд — это один день, за который нужно накормить животных. Для этого каждый раунд игроки совершают 3 действия в следующем порядке:

## Открываем еду!

Каждый игрок берёт по 1 карте из колоды еды и держит эту карту **лицевой стороной вниз** на столе (*эти карты пока нельзя смотреть*). На счёт «три» все одновременно переворачивают свою карту и кладут её в ряд ниже животных так, чтобы всем было видно, какая еда нарисована на картах.

## Шлёпаем!

Каждое животное питается едой, которая изображена на его карте (*например, овечка ест траву*). Одновременно со всеми каждый игрок сам для себя считает, еды какого типа на открытых картах больше всего. **Еду наверху колоды тоже нужно посчитать!** *Не обращай внимания на леденцы, мух и сыр, если играешь без дополнительных правил (см. на с. 8)*. Шлёпни ровно по одной карте животного, чьей еды, как тебе кажется, больше всего, а затем **перемести эту карту из ряда к себе**. Торопись, пока никто не опередил тебя!

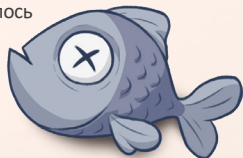
Если другой участник шлёпнул по карте животного и переместил её к себе, ты уже не можешь по ней шлёпать. Скорее выбери другое животное, чья еда открыта в этом раунде, и шлёпни по его карте. Ты можешь передумать и шлёпнуть по другой карте, однако если ты уже переместил карту животного к себе, изменить решение нельзя.

Когда каждый игрок переместит к себе по одной карте животного, переходя к следующему действию.

## Кормим животных!

Вместе посчитайте, сколько еды в этом раунде досталось каждому животному.

**Побеждает** животное, чьей еды оказалось больше всего. Если таких несколько, среди них побеждает животное с **наибольшим числом**: более крупных живот-



ных нужно кормить в первую очередь! Если ты шлёпнул по карте победившего животного, то в качестве награды заведи **две** любые (*не имеет значения какие*) открытые карты еды на столе — это твои **победные очки**. Держи их рядом с собой стопкой лицевой стороной вниз отдельно от других карт. Чем больше таких карт будет у тебя к концу игры, тем ближе ты к победе.

Остальные игроки забирают по **одной** любой открытой карте еды по очереди: чьё животное получило больше еды, тот раньше забирает карту. Если таких животных несколько, то при разрешении ничьей сначала карту получает участник, шлёпнувший по карте животного с большим числом. *Не все игроки получат победные очки: карт еды на всех не хватит!*

Если кто-либо ошибся и переместил к себе карту животного, чьей еды нет в этом раунде, этот участник не получает карту еды.

Если какие-либо из открытых карт еды никому не достались, верни их лицевой стороной вниз под колоду еды в случайном порядке.

В конце раунда игроки возвращают карты животных обратно в ряд по порядку чисел слева направо. Наступает новый раунд: животные снова проголодались и их нужно накормить!



## Пример



Играют четверо: Саша, Ира, Женья и Олег. Участники открывают 4 карты еды: на них 2 травы, 2 косточки, 1 зерно и 1 рыба. Ещё 1 рыба наверху колоды. Саша шлёпает по карте собаки, Ира – по карте овечки, Женья – кошки, а Олег – курочки. У кошки, собаки и овечки поровну еды (по 2), поэтому в этом раунде побеждает овечка (у неё наибольшее число среди этих трёх животных). Поскольку Ира шлёпнула по карте овечки, она забирает в победные очки 2 открытые карты, Женья и Саша – по 1, а Олегу карта не достаётся (у курочки меньше всего еды).

## Кто победил?

Партия немедленно завершается, если в начале раунда хотя бы одному игроку не хватило карты из колоды еды. Теперь вместе посчитайте, у кого сколько победных очков — отложенных карт еды. **Выигрывает тот, кто собрал больше всего карт!** Если таких участников несколько, то все они делят победу.

## Дополнительные правила

Хочешь, чтобы играть стало ещё веселее? Попробуй добавить одно из правил ниже. Можешь добавить хоть все сразу, но учти: это будет задача не из лёгких!



### Муха!

Если кто-либо перевернул карту, на которой нарисована муха, скорее **кричи «Бззз!»** и **шлёпай по ней** — муху нужно поймать. Тот, кто быстрее всех шлёпнул по карте с мухой, сразу же забирает эту карту себе в победные очки. Но животные всё ещё хотят есть! Нужно накормить их по обычным правилам, однако еда на картах с мухами **не учитывается**, потому что она испортилась.

Если все переместили к себе карту животного, а среди карт еды осталась хотя бы одна с мухой, **никто** не получает победных очков в этом раунде — муха испортила всю еду. В таком случае верни все открытые карты еды лицевой стороной вниз под колоду еды в случайном порядке и начни новый раунд.

### Недовольное животное!

Если на открытых картах еды и наверху колоды нет какого-либо **одного типа еды** (например, рыбы), то животное, которое им питается, очень недовольно. Несправедливо, когда все едят, а ты просто смотришь! В таком случае не спеши шлёпать. Необходимо **крикнуть (с недовольством)** на манер того животного, чьей еды нет на картах. Первый игрок, крикнувший верно, немедленно забирает себе **все** открытые карты еды в победные очки, а раунд завершается.





**ВАЖНО!** Правило «Недовольное животное» не работает, если таких животных два или больше: сидеть на диете в компании уже не так обидно, как в одиночестве.



Посмотри пример на с. 7. Если играешь с правилом «Недовольное животное», единственным верным решением будет крикнуть на манер лошадки, поскольку среди открытых карт еды и наверху колоды нет морковок.

**Крикнуть на манер животного можно только 1 раз за раунд и только если ты ещё не шлёпнул по карте животного.**



*Для взрослых и серьёзных. Если игрок чувствует себя неловко, когда ему нужно кричать на манер недовольного животного, вместо этого он может просто выкрикивать **название** этого животного.*

Нет зерна 🌾 для курочки	Кричи <b>КО-КО-КО!</b> или «Курочка!»
Нет рыбы 🐟 для кошки	Кричи <b>МЯУ!</b> или «Кошка!»
Нет косточек 🦴 для собаки	Кричи <b>Гав-гав!</b> или «Собака!»
Нет травы 🌿 для овечки	Кричи <b>Ме-е-е!</b> или «Овечка!»
Нет морковки 🥕 для лошадки	Кричи <b>И-а-а-а!</b> или «Лошадка!»

*Игроки также могут дать всем животным имена и звать их по именам.*

Если кто-либо крикнул неверно и любой игрок указывает на это («Нет, не „мяу!“ или «Есть рыба!»), раунд продолжается по обычным правилам или пока не отыщется недовольное животное.

**В конце раунда обязательно проверь, было ли недовольное животное.** Если все переместили к себе карту, не заметив недовольного животного, **никто** не получает победных очков в этом раунде — нельзя оставлять голодное животное без внимания! В таком случае верни все открытые карты еды лицевой стороной вниз под колоду еды в случайном порядке и начни новый раунд.

## Леденец!

Если кто-либо перевернул карту, на которой нарисован леденец, то вся еда того же цвета, что и леденец (*включая еду наверху колоды*), **не учитывается** в этом раунде. Сладкое животным есть вредно!

Если играешь с правилом «Недовольное животное», то помни, что из-за леденца не учитывается какой-либо тип еды.



## Ворона!

**ВАЖНО!** Если хочешь сыграть с этим правилом, то перед началом партии замешай в колоду еды 10 карт с вороной на рубашке.



Если в начале раунда все игроки взяли по карте и наверху колоды еды оказалась ворона, **все остальные правила отменяются**. Теперь нужно накормить ворону! Игроки переворачивают свои карты как обычно. Посчитай, сколько кусочков сыра на открытых

картах еды и наверху колоды, затем найди животное с таким же числом. Громко крикни **Кар-р-р!** и шлёпни по карте этого животного — оно приглашает ворону в гости. Тот, кто успел быстрее всех шлёпнуть по верной карте животного, забирает себе **все** открытые карты еды в победные очки, а раунд завершается.

Не забудь, что сыр может быть не только на открытых картах еды, но и наверху колоды — в лапках у вороны. Если в этом раунде больше 5 кусочков сыра или сыра нет вовсе, скорее кричи **Кар-р-р!** и шлёпай по колоде еды.



### Пример



Играют четверо. Участники открывают 4 карты еды и видят 2 кусочка сыра. Ещё 1 кусочек держит в лапках ворона наверху колоды. Всего в этом раунде 3 сыра. Тот, кто быстрее всех крикнет «Кар-р-р!» и шлёпнет по карте животного с числом «3» (это карта собаки), заберёт себе все 4 открытые карты еды в победные очки.

## Кто сделал эту игру?

### Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Авторы игры:** Izbushka Games (Ольга Ильченко, Станислав Краснов).

**Главный редактор:** Александр Ляпустин.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатирова.

**Редактор:** Мария Аверичева.

**Арт-директор:** Джамиль Исимов.

**Художник:** Кирилл Чернов.

**Верстальщик:** Михаил Кузнецов.

**Корректор:** Полина Ли.

Выражаем благодарность тестировщикам, в особенности Дмитрию Мелик-Давыдову, Григорию Егорову, Игорю Харитонову, Алексею Давыдову и Александру Панфилову.



[crowdgames.ru](http://crowdgames.ru)



*Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания CrowdGames. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).*