

ЗИЕГЕН КРИЕГЕН



Автор: **Гюнтер Буркхарт**

Для 3 - 6 игроков в возрасте от 8 лет

Длительность: приблизительно 15 минут



КОМПОНЕНТЫ



50 карт козчиков, изображающих от 1 до 5 козлиных мордочек



Рубашка



12 карт холма (со значениями от 1 до 8)



Рубашка

1 деревянный маркер
(в виде козлика)



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки берут взятки и пытаются собрать достаточное количество козчиков, представленных в виде черных символов козлиных мордочек, изображенных на картах.

Одновременно в центре стола понемногу растет холм, размер которого определяет лимит козчиков на конец игры. Игроки, собравшие в финале игры козчиков больше чем позволяет лимит, не могут победить. Однако, если вам удалось собрать больше всех козчиков и не выйти за рамки лимита, то победа за вами!



ПОДГОТОВКА

Тщательно перетасуйте карты козликов. Каждому игроку раздается по 8 карт, которые не должны видеть другие игроки. Количество раздаваемых карт не зависит от количества игроков. Все оставшиеся карты козликов возвращаются в коробку до конца игры.

Карты холмов также тасуются и кладутся посередине стола в стопку рубашкой кверху. Маркер в виде козлика ставится рядом со стопкой.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Младший участник ходит первым. Остальные игроки ходят в порядке очереди по часовой стрелки.

Каждый игрок выкладывает лицевой стороной вверх по одной карте. Эти сыгранные карты - по одной от каждого игрока - называются "взяткой". Игрок, выложивший во взятке карту минимального достоинства, берет карту холма сверху стопки и помещает ее в центр стола лицевой стороной кверху. Он самостоятельно определяет, какое из двух изображенных на карте значений будет использовано в игре, для чего присоединяет карту к уже выложенной и/или помещает маркер в виде козлика на соответствующее значение.

Игрок, выложивший карту самого большого достоинства, забирает взятку и кладет выигранные карты перед собой в стопку рубашками кверху. До конца игры карты в этой стопке просматривать нельзя. Кроме этого, получивший взятку игрок ходит первым при определении следующей взятки.

Карты холма открываются только после первой, второй, третьей и четвертой взятки. Во время всех остальных взятки карты к холму не добавляются. Когда открывается первая карта холма, игрок ставит маркер в виде козлика на одно из значений по своему выбору. Вторая, третья и четвертая карты холма докладываются к первой с правой стороны под углом 90° (смотри пример далее).

Вторая карта холма должна быть помещена следом за той половиной, на которой стоит маркер в виде козлика. Игрок может самостоятельно выбирать какой частью за козликом выкладывать карту. В рассматриваемом примере игрок может решить использовать часть с номером 3 или часть с номером 7, соответственно увеличивая общее число козликов на холме до 7 или 11. После чего маркер в виде козлика ставится на холм таким образом, чтобы он не заслонял числа и все игроки всегда могли видеть суммарную величину холма.

Пример добавления карты холма:

2 возможных варианта

1-я карта холма



2-я карта холма



1



2



Третья карта расширяет холм, составленный из первой и второй карт. Четвертая карта холма завершает его.

В итоге холм состоит из четырех карт, определяющих максимальное число козлиных мордочек, которые может собрать каждый игрок к концу игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как забирается 8-я взятка.

После чего каждый игрок складывает все мордочки козчиков на своих взятках (смотри пример далее). Если сумма превышает лимит козчиков, то игрок не может одержать победу. Участник, набравший наибольшее количество мордочек козчиков и не вышедший за пределы лимита, побеждает в игре. Если два или более игроков имеют одинаковые результаты, то может быть более одного победителя. Игрок, который вообще не получил мордочек козчиков, может победить в игре, если все остальные превысили лимит. Если лимит превысили все, то в игре нет победителей.

Пример финального подсчета очков:



$$1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 \text{ козлиных мордочек}$$

Лимит козчиков: 17 (4 + 7 + 1 + 5)



На своих взятках Светлана собрала 18 козлиных мордочек. Антон собрал 17 мордочек. Владислав собрал 12, а Ирина всего 4.

Светлана проигрывает, потому что полученное ею число превосходит лимит. Побеждает Антон, потому что он собрал больше всех остальных игроков, уложившихся в рамки лимита.

Игроки также могут решить отыграть количество раундов, равное числу участников. Записывая на листе бумаги количество козлиных мордочек полученное после каждого раунда. Игрок превысивший лимит раунда, получает 0 очков. Игрок не получивший во время раунда взяток, получает количество очков равное числу на котором стоит маркер в виде козлика. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков по итогам оговоренного числа раундов.



Если у вас есть комментарии, вопросы или предложения, пожалуйста свяжитесь с нами:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Перевод и верстка:
sNOwBODY.org.ua



Специально для
магазина настольных игр
DesktopGames.com.ua

