

# Мазайцы



*Ну, наконец-то! А то я тут уже совсем из сил выбился! Значится так, берем свои лодки и спускаем на воду: кто больше зайцев спасет, тому баньку справлю, чаем с вареньем напою! В общем дело-то не хитрое – хватай зайца, кидай на берег. Много за раз не бери – а то тебя спасать придется. Да, и смотри куда поплывешь: тут течение сильное, воронки, заросли. Зайчишек жалко! Такие они... Эх... Нелегкая это работа – зайца тащить из болота. Кто сказал бегемота? Нее, они у нас не водятся. Есть только Гемемот, да и тот домашний. Объяснять долго не могу – мне ещё заек спасать надобно, так что разбирайтесь сами – тут всё подробно написано...*

## Цель игры

Спаси как можно больше зайцев, собирая их в лодку и выпуская на берег. Побеждает в игре тот, кто спасет зайцев на максимальное количество очков.

## Подготовка к игре:

1. Отложите в сторону карточку «Мазая», остальные тщательно перетасуйте.
2. Для подготовки поля на 3-х или 4-х игроков сначала положите 4 карточки лицом вверх так, чтобы образовался квадрат. Это стартовые карточки. Если среди них попалась карточка «Заросли» – замените ее на другую. «Заросли» уберите вниз стопки. Далее вокруг этих 4-х карточек разложите лицом вверх поле так, чтобы получился квадрат 6Х6.

Направление карточек не имеет значения. За пределами поля находится берег.

Для 2-х игроков разложите поле 5х5. Центральная карточка является стартовой и не может быть карточкой «Заросли».

3. Возьмите все оставшиеся карточки и положите их стопкой рядом с игровым полем лицом вверх. Добавьте карточку «Мазая» в нижние 4 карточки этой стопки случайным образом.

При игре вдвоем карточка «Мазая» кладется в середину стопки (то есть 14-ой).

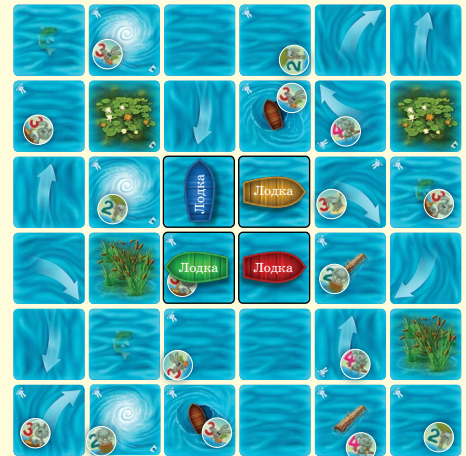
4. Возьмите карточку сверху стопки за

каждого игрока и выложите их лицом вверх в ряд возле стопки. Например, для 3 игроков в этом ряду будет 3 карточки.

5. Перемешайте жетоны с зайцами и выложите их лицом вверх в произвольном порядке на те карточки, где есть символ зайца. Жетоны выкладываются как на карточки поля, так и на открытые карточки в ряду возле стопки. Остальные жетоны положите лицом вниз рядом с полем.
6. Каждый игрок берет по одной лодке. Лодки расставляются на центральных карточках. В первую очередь определите, кто из игроков будет ходить первым. Пусть это будет тот, кто сидел на веслах в ближайшем прошлом (либо решите это любым другим способом). Вторым игроком будет тот, кто сидит слева от первого, далее – по часовой стрелке. Первым выставляет лодку на поле последний игрок. Он выбирает любую из 4-х центральных карточек и направление лодки. Единственное ограничение: нос лодки не может быть направлен на одну из центральных карточек. Последним свою лодку выставляет первый игрок. Нельзя выставлять лодки на одну карточку!

При игре вдвоем лодки выставляются на одну центральную карточку. Направление лодок должно быть диаметрально противоположным. Первым выставляет лодку второй игрок.

## Игровое поле на старте



Сброс



Столка карточек



Жетоны зайцев

Клади жетоны на карточки с моим символом!





Снял карточку – убери в сброс и открой новую!

## Порядок хода

Ход состоит из следующих обязательных этапов:

1. *Перемещение лодки.*
2. *Замена карточки на поле.*
3. *Выкладывание новой карточки.*

### 1. Перемещение лодки

Есть 4 варианта действий на *этапе Перемещения* лодки:

- А.** Передвинуть лодку вперед на одну карточку.
- Б.** Повернуть нос лодки на 90 градусов.
- В.** Передвинуть лодку на одну карточку по диагонали вперед, при этом нос лодки не меняет своего направления.
- Г.** Выгрузить зайцев. Это действие можно осуществить только находясь у берега, то есть на крайних карточках игрового поля.

Если игрок выбрал действие **А** или **Б**, то он может (но не обязан) совершить еще одно действие **А** или **Б** на своё усмотрение.

Выгружать зайцев (действие **Г**) можно в любом количестве — хоть одного. Жетоны выгруженных зайцев переворачиваются и лежат перед игроком лицом вниз до подсчета



Хватай нас на ходу!

очков. Любое *Перемещение* (движение или поворот) в этот ход отсутствует.

### 2. Замена карточки на поле

После *этапа Перемещения* игрок берет крайнюю открытую карточку (дальнюю от стопки, на рис. «Игровое поле на старте» под номером 1) и выкладывает ее на поле вместо любой другой карточки, кроме тех, где находятся лодки или лежат жетоны с зайцами. Как именно положить карточку значения не имеет, за исключением карточек «Течение», которые кладутся в направлении, выбранном игроком.

Карточка, снятая с поля, кладется в сброс лицом вниз.

### 3. Выкладывание новой карточки

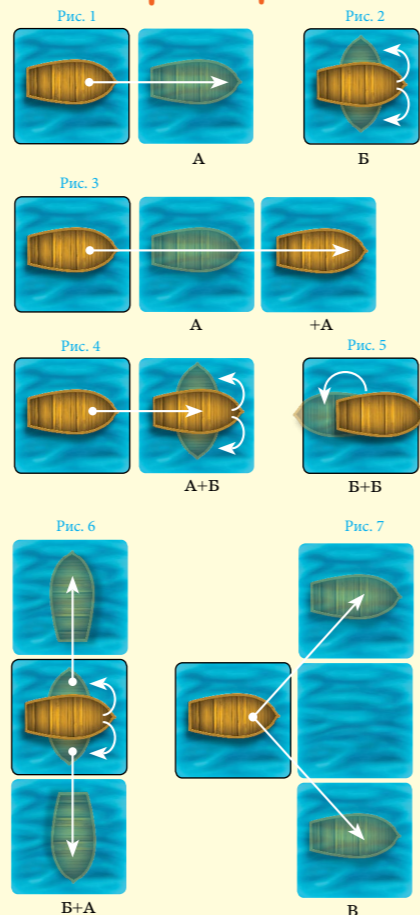
Карточки, лежащие в ряду возле стопки, сдвигаются, освобождая место, на которое выкладывается верхняя карта из стопки. Если на ней есть символ зайца, необходимо взять один из жетонов с зайцами, лежащих лицом вниз рядом с игровым полем, и положить его на карточку лицом вверх.

## Подбор зайцев

Как только игрок оказывается на одной карточке с жетоном зайца, он может (но не обязан) его забрать, и положить перед собой лицом вверх. У игрока может быть не больше 4-х жетонов, лежащих лицом вверх. Игрок не может сбросить ранее взятый жетон или заменить один на другой.

Помните, что при выгрузке жетоны зайцев переворачиваются лицом вниз.

## Перемещения

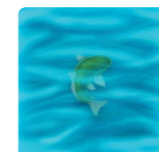


Таким образом, перемещение лодки может осуществляться:

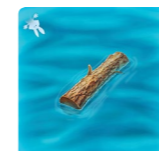
- на одну карточку прямо (рис. 1);
- поворот на месте на 90 градусов (рис. 2);
- на две карточки прямо (рис. 3);
- на одну вперед и разворот лодки на месте на 90 градусов (рис. 4);
- разворот на 180 градусов на месте (рис. 5);
- поворот на месте на 90 градусов и на одну вперед (рис. 6);
- на одну из диагональных карточек вперед без изменения направления носа лодки (рис. 7).

Черной рамкой выделено положение лодки в начале *этапа Перемещения*.

## Карточки и их свойства



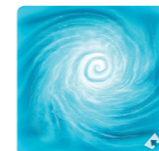
**Вода** Есть с рыбкой и без нее. Эти карточки не имеют специальных свойств.



**Бревно** Если игрок оказывается на этой карточке, его *этап Перемещения* немедленно заканчивается.



**Заросли** На эту карточку нельзя переместиться. Лодки игроков и жетоны зайцев не могут оказаться на этой карточке.



**Водоворот** Эффект этой карточки срабатывает сразу же на *этапе Выкладывания* карточки на поле и только в этот момент.

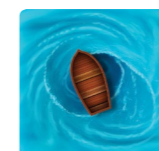
Все зайцы, находящиеся на карточках вокруг выложенной, включая диагональные, смещаются по кругу на одну клетку по или против часовой стрелки. Направление определяет игрок, который выложил «Водоворот». Жетоны зайцев, которые попадают в «Заросли» или на берег снимаются с поля и отправляются к остальным жетонам лицом вниз.



**Болото** Эффект этой карточки срабатывает сразу же на *этапе Выкладывания* карточки на поле и только в этот момент.

Все зайцы, находящиеся на карточках вокруг выложенной, включая диагональные, попадают в «Болото» («стягиваются» на эту карточку). После следующего *этапа Перемещения* игрока, выложившего «Болото», все жетоны зайцев с этой карточки снимаются с поля и отправляются к остальным жетонам лицом вниз.

Свойства карточек «Водоворот» и «Болото», выложенных в начале игры на игровое поле не работают.



**Воронка** Эффект действует постоянно и срабатывает в конце *этапа Перемещения* игрока, примыкающей к Воронке, включая диагональные, перемещается на Воронку, при этом нос лодки не меняет своего направления.

Если игрок заканчивает *этап Перемещения* на карточке, находящейся в зоне действия двух или более Воронок, то он может выбрать, какая воронка его «затянет». Если ход закончен непосредственно на карточке «Воронка», то эффект других карточек «Воронка» на лодку игрока не действует.

Если игрок заканчивает *этап Перемещения* на карточке, находящейся в зоне действия двух или более Воронок, то он может выбрать, какая воронка его «затянет». Если ход закончен непосредственно на карточке «Воронка», то эффект других карточек «Воронка» на лодку игрока не действует.



**Течение** Течение бывает «Прямое» и «Боковое». Эффект действует постоянно и срабатывает в тот момент, когда лодка игрока оказывается на карточке «Течение». Это означает, что лодка немедленно перемещается по стрелке (в том числе по диагонали), при этом нос лодки не меняет своего направления.



Если на *этапе Перемещения* игрок выбрал **А** или **Б** и лодка оказалась или находится на карточке «Течение», то после «сноса», игрок может произвести второе передвижение так, как и планировал, но уже с нового места.

Если лодка оказалась на карточке «Течение» после второго передвижения, то этап перемещения игрока закончится на той карточке, куда «снесло» лодку.

Одно «Течение» действует на лодку только один раз за ход. Если лодка игрока повторно оказывается на той же карточке «Течения» в рамках одного *этапа Перемещения*, то ее эффект не действует.

**Берег или Заросли.** Если течение должно «снести» лодку на берег (за пределы игрового поля) или на карточку «Заросли», то *этап Перемещения* игрока немедленно заканчивается и лодка остается на карточке «Течения».

**В начале хода.** Эффект «Течения» не срабатывает в начале хода при условии, что на *этапе Перемещения* игрок выбрал **А**, **В** или **Г**. Если игрок решил (или вынужден) сделать поворот (то есть выбрал **Б**), то эффект карточки «Течение» срабатывает.

**Другое Течение.** В том случае, если карточка, на которую «снесло» лодку игрока, тоже является «Течением», то срабатывает и ее эффект.

Свойства карточек «Воронка» и «Течение» работают постоянно и независимо от того, выложена карточка в начале игры или в процессе.



**Карточка конца раунда/игры «Мазай»** Эта карточка не выкладывается на поле. Она означает окончание раунда или игры в целом.



Когда выгружаешь нас – не двигаешься!

## Раунды

Как только в конце хода игрока на этапе Выкладывания новой карточки в стопке открывается карточка «Мазай», она немедленно кладется крайней в ряду (дальней от стопки).

На этапе *Замены карточки* на поле следующий игрок выполняет действия:

1. Выбирает и объявляет на карточках какого типа будут выложены жетоны зайцев.

На карточки «Заросли» и «Болото» жетоны зайцев не выкладываются – их выбирать нельзя. Если выбраны карточки «Вода», то они есть двух типов (с рыбкой и без нее). Надо указать, какой тип выбран. С карточками «Течение» необходимо выбрать: «Прямое» или «Боковое».

2. Выкладывает случайным образом лицом вверх на все карточки выбранного типа жетоны с зайцами.

3. Все оставшиеся карточки, включая сброс, кроме карточки «Мазая» и карточек, лежащих на игровом поле, перемешиваются и кладутся стопкой рядом с игровым полем лицом вверх. Карточка «Мазая» снова кладется в нижние 4 карточки стопки случайным образом.

При игре вдвоем пропустите этот пункт и просто положите карточку «Мазая» вниз стопки.

Игрок, выполняющий вышеназванные действия, замену карточки на поле в этот ход не осуществляет. Следующий игрок ходит как обычно.

## Количество раундов

Для 3-х и 4-х игроков рекомендуемое количество раундов – три\*. То есть карточки перетасовываются трижды, при этом два раза за игру осуществляется массовое добавление жетонов зайцев на поле. При появлении карточки «Мазая» в третий раз наступает фаза окончания игры.

Для двух игроков игра ведется до конца стопки, а массовое добавление осуществляется один раз при появлении карточки «Мазая», лежащего в середине стопки.

\* По договоренности количество раундов может быть увеличено. При этом может не хватать жетонов зайцев. Ведите запись, подводя промежуточные итоги по перевернутым жетонам после каждого раунда. После записи результатов положите жетоны лицом вниз рядом с игровым полем.

## Окончание игры

Появление в стопке карточки «Мазай» в третий раз означает, что этот круг ходов – последний. То есть игроки просто завершают данный круг, до равного количества ходов в партии. Если «Мазай» появился на этапе *Выкладывания новой карточки* последнего игрока, то игра немедленно заканчивается.

При игре вдвоем при появлении карточки «Мазая» во второй раз означает, что, либо игра тут же заканчивается, либо второй игрок делает последний ход.

Далее игроки считают свои очки на жетонах зайцев. При подсчете очков учитываются все жетоны, включая те, что еще не выгружены и лежат лицом вверх (находятся в лодке).

## Определение победителя

Побеждает игрок с максимальным числом очков. В случае ничьей – тот, у кого больше жетонов. Если опять ничья – тот, у кого на конец игры было меньше всего зайцев в лодке (жетонов, лежащих лицом вверх).

## Дополнительные (продвинутое) правила

Все нижеперечисленные дополнительные правила могут быть использованы в полном объеме или частично и в любом сочетании на усмотрение игроков.

Их использование делает игру сложнее, но интереснее.

1. Среди карточек, на которых есть символ зайца, есть по одной такой же, но без символа. Выкладывая её на поле, игрок должен снять жетоны зайцев со всех

карточек этого же типа и отправить к остальным жетонам лицом вниз.

2. Игрок может использовать на *этапе Замены карточки* на поле любую из открытых карточек (включая верхнюю в стопке), в случае если он выбрал действия А или Б на этапе перемещения и совершил их только один раз.
3. Одновременно в лодке (жетонов, лежащих лицом вверх) может находиться зайцев суммарно максимум на 9 победных очков в любом сочетании. В этом случае правило 4-х жетонов не действует.
4. Игрок может «стащить» одного (но не более) любого зайца из лодки соперника без потери действий на *этапе Перемещения*. Для этого действия игрок должен переместить свой лодку на карточку, на которой стоит лодка другого игрока. Правило действует и в том случае, если лодки «встретились» за счет свойств карточек «Течение» или «Воронка». Нельзя «стащить» зайца в начале хода, то есть из лодки, находящейся на той же карточке, с которой игрок начинает этап перемещения.

## Двое на двое

В игру «Мазайцы» можно играть «двое на двое». Рассадка – через одного.

Партнеры могут передавать друг другу любое количество зайцев, находясь на одной карточке, без потери действий на *этапе Перемещения* (перебрасывать на ходу).

Если второе массовое добавление зайцев при открытии карточки «Мазай» достается той же команде, которая осуществляла первое добавление, то «Мазай» кладется не крайней в ряду (дальней от стопки), а предпоследней. Жетоны зайцев на поле будет добавлять на *этапе Выкладывания* новой карточки игрок другой команды.

В игре «двое на двое» игроки могут также использовать Дополнительные правила.

*Ну, все понятно? Тогда вперед! Да, и не забудьте, я жду вас в гости. Баньку справлю и чаем с липовым медом напою.*

*И еще... стихотворение-то Николая Алексеевича Некрасова прочитайте!*

Авторы: Сергей Голубкин, Евгений Масловская и Павел Овчинников, художник Дмитрий Капустин.

© Издательство «Геменот», www.gemenot.ru, 2013 г. Особая благодарность Ирине Овчинниковой.

Авторы благодарят за участие в тестировании игры: А. Белякова, П. Овчинникова, Г. Масловского, С. Овчаренко, Петра Данишевского, Татьяну Лапину и др.