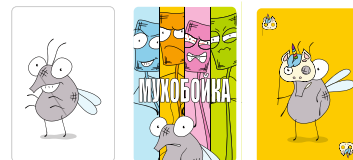


МУХОБОЙКА

Цель игры – «прихлопнуть» МУХУ и избавиться от всех своих карт на руках!

Начало игры:

Найдите карту МУХА и выложите ее на центр стола стороной 1 (см. Описание карт). Перетасуйте колоду. Раздайте по 8 карт каждому игроку. Расположите колоду рубашкой вверх рядом с картой МУХА. Переверните одну верхнюю карту и выложите ее рядом с колодой. Эта карта определяет начало игры и формирует колоду сброса. Если открылась карта, с которой нельзя начать игру (см. Описание карт), то она убирается вниз колоды и заменяется другой верхней картой. Первым ходит игрок после сдающего, и далее, по очереди по часовой стрелке.



Правила:

1. Играть можно только в свою очередь картой, совпадающей по цвету, персонажу или маске, если не указано иного (см. Описание карт и Комбинации). Например, лежит зеленая карта МУХА в маске панды, значит, можно сыграть любую зеленую карту, карту МУХА в маске панды любого цвета (розовый, оранжевый, зеленый, голубой), карту ЗОМБИ или комбинацию.
2. Если у игрока нет подходящей карты, он берет одну верхнюю карту из колоды. Если она подходит, то ей можно сыграть, если нет – карта остается у игрока, и ходит следующий игрок.
3. Если у игрока закончились все карты на руках, и при этом у него нет карты МУХА, то в свой следующий ход он берет четыре верхние карты из колоды и продолжает игру. Если ни одна из четырех карт не подходит, см. Правила п.2.
4. Если во время игры заканчивается колода, оставьте верхнюю карту из колоды сброса, а остальные перетасуйте, чтобы получить новую колоду.
5. Игра заканчивается только тогда, когда игрок, владеющий картой МУХА, избавляется от всех карт на руках, при этом карта МУХА может быть открыта любой стороной.

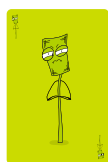
Описание карт:



МУХА
Сторона 1



МУХА
Сторона 2



МУХОБОЙКА

Этой картой вы «прихлопываете» и забираете МУХУ у соперников.

Если МУХА находится на центре стола, вы, сыграв МУХОБОЙКУ, забираете МУХУ и выкладываете ее перед собой стороной 1.

Если у вас МУХА открыта стороной 1, вы, сыграв МУХОБОЙКУ, переворачиваете МУХУ на сторону 2.

Если у вас МУХА открыта стороной 2, вы, сыграв МУХОБОЙКУ, просто избавляетесь от карты.

Если МУХА находится у другого игрока и открыта стороной 2, а вы сыграли МУХОБОЙКУ, игрок владеющий МУХОЙ должен перевернуть ее на сторону 1.

Если МУХА находится у другого игрока и открыта стороной 1, вы, сыграв МУХОБОЙКУ, забираете МУХУ и выкладываете перед собой стороной 1.



ЗОМБИ

Сыграв эту карту, сделайте еще один ход.

Карту ЗОМБИ можно играть на любую карту. На нее так же можно играть любую карту.

Если у вас есть МУХА и карта ЗОМБИ последняя, сыграв ее, вы заканчиваете игру, дополнительный ход делать не надо, т.к. вы избавились от всех карт на руках.

Важно! С нее нельзя начать игру.



КАКАШКА

Сыграв эту карту, отдайте по одной своей карте каждому игроку. Вы сами решаете кому какую карту отдать.

Если у вас на руках карт меньше, чем игроков, то вы сами решаете кому отдать по карте.

Важно! С нее нельзя начать игру.



КОРОВА

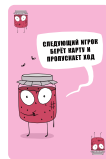
Все игроки меняются картами по кругу по часовой стрелке.

Если у вас есть МУХА, и карта КОРОВА последняя, сыграв ее, вы заканчиваете игру, меняться картами не надо, т.к. вы избавились от всех карт на руках.



МУСОРНЫЙ БАК

Следующий игрок должен взять в закрытую по одной карте у каждого игрока.



ВАРЕНЬЕ

Следующий игрок берет одну карту сверху колоды и пропускает ход.



РЫБА

Следующий игрок должен поменять все свои карты.

Для этого он пересчитывает все имеющиеся у него на руках карты, убирает их вниз колоды и набирает новые карты сверху колоды в том же количестве.

Если у него нет карт на руках, соответственно, ему нечего менять, он просто берет четыре карты сверху колоды, как указано в п.3 правил.

Важно! С нее нельзя начать игру.



МЯСО

Следующий игрок открывает все свои карты и играет в открытую до своего следующего хода.

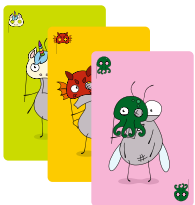


МАСКИ

Восемь различных масок, за которыми прячется МУХА. Это маски панды, кота, овцы, свиньи, пингвина, единорога, дракона и Ктулху. Эти карты могут быть сыграны в комбинациях.

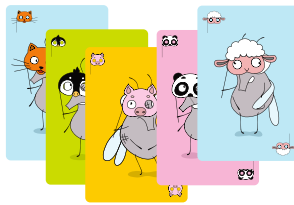
Комбинации:

Комбинации собираются только из своих карт на руках. Карты в комбинациях могут быть разных цветов, но хотя бы одна из карт должна совпадать по цвету или маске с верхней картой колоды сброса. Последовательность остальных карт в комбинациях вы определяете сами.



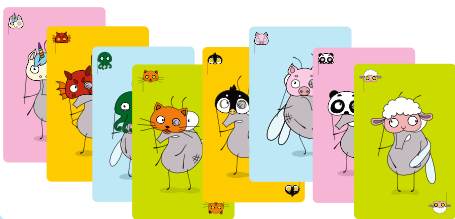
МИФИЧЕСКОЕ КОМБО

Единорог + Дракон + Ктулху
Сыграв эту комбинацию из 3 карт, вы забираете себе одну любую карту из колоды сброса.



РЕАЛЬНОЕ КОМБО

Кот + Пингвин + Свинья + Панда + Овца
Сыграв эту комбинацию из 5 карт, вы забираете МУХУ, открытую любой стороной, у ее владельца и возвращаете на центр стола стороной 1.



СУПЕР-КОМБО

Единорог + Дракон + Ктулху + Кот + Пингвин + Свинья + Панда + Овца
Сыграв эту комбинацию из 8 карт, вы забираете МУХУ, открытую любой стороной, у ее владельца и выкладываете перед собой на сторону 1.

ПС:

Мы постарались описать правила максимально понятно и затронуть в них все самые спорные моменты игры. Призываем вас полюбовно решать всплывающие вопросы, а если компромисс так и не найдется, то последнее слово всегда остается за владельцем игры. Если вы не согласны с его мнением, то купите себе МУХОБОЙКУ и все будут слушаться именно вас!

Удачи! Да прибудет с вами МУХОБОЙКА!

Комплектация: 101 игральная карта, правила.

2-8

30'

Возраст: 14+

GAMES
CORPORATION

Авторы игры: Виктория Солошенкова и Вячеслав Дрогайцев.

© 2013, 2016 GAMES Corporation.

Все права защищены.

Любое копирование преследуется по закону.

Сделано в России.

www.gamescorporation.ru