

Карточная игра «Лемминги»

Автор: Влад Капитан. Художник: Катя Коновалова.

Количество игроков: 2-6

Время партии: 10-20 минут.

Жанр: Игра для вечеринок, быстрая карточная игра

Цель игры: Игроки должны скинуть всех леммингов в воду, а своего зверька оставить на берегу.

Подготовка к игре: Раздайте всем игрокам по одной карте скрытых ролей в закрытую. Если остались неиспользуемые карты ролей, уберите их в коробку. Затем раздайте игрокам по 2 карты из колоды. Выложите 4 карты земли. Всех шестерых леммингов расположите в норе — слева от карт земли.

Ход игры: Все игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Первым ходит тот, кто первым скажет, что он ходит первым.

В свой ход игрок сначала берёт одну карту из колоды, затем может разыграть одну или две карты с руки или не играть ничего. Но в конце хода на руке должно остаться максимум 4 карты. Если карт больше, то игрок обязан разыграть или отправить в сброс лишние карты.

Движение леммингов: Лемминги двигаются слева направо (от норы к обрыву) с помощью карт движения соответствующего цвета. Когда сыграна карта, лемминг этого цвета передвигается на один шаг вперёд.

При розыгрыше двойных карт движения игрок сам выбирает какой цвет играть, верхний или нижний. Если на земле уже стоят другие лемминги, то лемминг забирается на голову верхнему. А если у лемминга на голове кто-то стоит, то он движется вместе с ними.

Прыгнув с обрыва, лемминги купаются, и игроки, чьих леммингов скинули, продолжают играть, не подавая вида — ведь всё только начинается! Вернуть лемминга на берег можно картами «Назад», «Прыжок» и «Вжух!».



Карты действий:

Карты действий делают то, что на них написано.

Окончание игры: Игра заканчивается, когда на земле остаётся один лемминг — он побеждает.

Если все лемминги находятся в воде — ничья.

Очень важное правило:

Если у игрока в руке есть карты движения вперёд, которые он не может играть, т.к. лемминги этих цветов в воде, то игрок может сыграть эту карту, чтобы подвинуть лемминга любого другого цвета, находящегося ближе всего к норе. Если таких несколько, то любого из них.

В воде и в норе лемминги находятся в произвольном порядке. Там не важно, кто из них сверху.

Комментарии к некоторым картам:

«Ну уж нет!» — нельзя играть, если на земле остался один лемминг, или все оказались в воде.

«Назад!» — играют как карты движения, но в обратную сторону. Нельзя с помощью карт «Назад» вернуться в нору.

«Хаос» — игрок, сыгравший эту карту, открывает две карты из колоды и показывает их всем. Если первой картой выпала «Ну уж нет», то она отменяет «Хаос», если «Ну уж нет» выпала второй, то отменяет первую.

«Вжух!» — действует на любых леммингов — и в воде, и в норе. Лемминги меняются местами без стоящих у них на голове леммингов.

«Прыжок» — действует на любых леммингов — и в воде, и в норе. Лемминг прыгает без стоящих у него на голове леммингов. В нору прыгать нельзя.

