

ЛЕММИНГИ

Лемминги бегут купаться! Но самый хитрый лемминг норовит последним остаться на берегу, чтобы первым вернуться в воду и обиду.

У игроков скрытые роли: они не знают кто за какого лемминга играет. Кроме того, роли могут меняться по ходу игры!

Цель игры: все другие лемминги должны оказаться в воде, а ваш единственный остаться на берегу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Выложите карты земли как указано на картинке.
2. Все 6 фишек леммингов расположите в норе в случайном порядке друг на друге одной стороной.
3. Найдите 6 карт скрытых ролей и раздайте всем игрокам по одной. Игроки смотрят свои карты и держат их тайно от других. Ниспользуемые карты ролей уберите в коробку, они не участвуют в игре.
4. Оставшиеся карты перемешайте одной колодой и раздайте каждому по 3 карты.
5. Положите колоду рубашкой вверх в удобном для всех месте.

Все игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Первый игрок — тот, кто скажет первым, что он ходит первым.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок обязан разыграть или отправить в сборо 1 или 2 карты с руки. В конце хода игрок восполняет руку до 3 карт, это означает окончание хода игрока.

ДВИЖЕНИЕ ЛЕММИНГОВ

Лемминги движутся с помощью карт движения соответствующего леммингу цвета. В колоде есть одинарные и двойные карты движения.



При разыгрывании двойной карты движения игрок выбирает, какой цвет играть. Когда сыграна карта, лемминг выбранного цвета передвигается на 1 шаг (карту) в любую сторону **вместе со всеми стоящими на нем леммингами**. Если перед ним на земле уже стоит лемминга, то лемминг забирается на верхнего.

Карты "Примок", "Взгук" и "Роже и Дулетта" — в отличие от карт движения перемещают только самых лемминго, в стоящие на них остаются на месте.



Прыгучь с обрыва, лемминги купаются, а игроки чьих леммингов скинули, продолжают играть, не подавая вида — ведь все только начинается! Пока игра не закончилась, на плавающих леммингов можно играть все карты, в том числе "Назад", "Прыжок" и т.д. для того чтобы вернуть лемминга на землю. В воде лемминги не могут стоять друг на друге, поэтому плавают и выпрыгивают обратно по одному.

Важное правило про карты движения:

Если для карты движения лемминг соответствующего цвета уже в воде, то такую карту можно сыграть, чтобы подвинуть любого лемминга. Для двойных карт движения лемминги обоих цветов должны быть в воде.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если в конце хода игрока на земле остается один лемминг — игрок с ролью этого лемминга побеждает.

До окончания хода игроки могут играть карты, на которых написано «Вход любого игрока».

В игре нельзя играть намеренно на победу другого игрока! В спорных ситуациях в игре правя ездатели коробки:

При игре вдвоем рекомендуется убрать карты "Обмен" в коробку.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Игроки разбираются на столы в зависимости от количества участников по 4 — 6 игроков. Рассадка меняется каждые 2 партии. Количество партий 4 или 6. В каждой партии каждый игрок может применить только 1 закладку.

Закладки — специальные обозначенные промокарты с особыми свойствами, которые уничтожаются после применения!

Как получить закладки — [смотрите на странице игры](http://www.esopolisuzdome.com/lemmingz)

Подсчет очков в каждой партии победивший игрок получает 1 очко. Проигравшие игроки ничего не получают. Игра на победу другого игрока может привести к дисквалификации.

В конце турнира идет подсчет очков.

Если игроков с максимальным числом очков несколько, среди них может быть назначен финальный раунд.

