

ХУГЕРМУГЕР СИКВЕЛ

Цель игры – победить, избавившись от всех своих карт первым!

Начало игры:

Перетасуйте колоду и раздайте по восемь карт каждому игроку. Расположите колоду на центре стола рубашкой вверх. Переверните три верхние карты колоды и выложите их рядом с ней. Эти карты определяют начало игры и формируют три колоды сброса. Если открылись карты **Битва** и/или **АнтиБитва**, то они убираются вниз колоды и заменяются другими верхними картами. Первым ходит сдающий, и далее, по очереди по часовой стрелке.



Правила:

1. Играть можно только в свою очередь и только одной картой того цвета, которого нет на колодах сброса (не распространяется на «специальные» карты). Например, на трех колодах сброса открыты зеленая, синяя и красная карты, значит, можно играть только желтую или «специальную» карту. Или на колодах сброса открыты красная, желтая и «специальная» карты, значит, можно играть зеленую, синюю или «специальную» карту.

2. Если у игрока нет подходящей карты, он берет одну верхнюю карту из колоды и пропускает ход. Далее ходит следующий игрок.

3. Каждая новая карта вносит новое задание, которое должно тут же выполняться. Карты играют на любой из трех колод сброса. Все задания выполняются одновременно и всеми игроками сразу, если не указано иного. Например, открыты карты с заданиями: морщиться, щелкать пальцами, говорить «Х» вместо «Г». Значит, все игроки морщатся, если что-то говорят, заменяют «Х» на «Г» и при этом щелкают пальцами! Или, например, открыты карты с заданиями: скалиться, заткнуть ухо, сказать слово на букву «Х». Значит, все игроки скалятся, затыкают ухо, и каждый игрок, перед тем как сделать ход, должен сказать слово на букву «Х».

4. Задание, указанное на карте всегда выполняется до тех пор, пока карта открыта. Как только карта будет закрыта следующей картой, задание отменяется и вступает в силу новое задание. Если на карте нет задания, она просто меняет цвет и отменяет задание.

5. Задания «закончить фразу» и «сказать слово» каждый игрок выполняет перед тем как сделать ход!
Важно! При выполнении заданий «закончить фразу», «сказать слово», «издавать звук» нельзя повторяться!

6. Если игрок нарушил правило, не выполнил задание, сыграл не ту карту, повторился и пр., и был замечен в этом, он должен взять одну верхнюю карту из колоды.

7. Если во время игры заканчивается колода, оставьте верхние карты колод сброса, а остальные перетасуйте, чтобы получить новую колоду.

8. Игра заканчивается, когда один из игроков избавляется от всех своих карт на руках.

Описание карт:

В **ХУГЕРМУГЕР СИКВЕЛ** есть два типа карт: «основные» и «специальные».

«**Основные**» карты – это карты 4х цветов: **зеленый**, **желтый**, **красный** и **синий**. На некоторых из них указаны задания.



«Специальные» карты:



Отмена задания – карта белого цвета. Ее можно играть на любую карту. Она отменяет задание только той карты, которую закрыла. Не распространяется на карту **Битва**.



Битва – карта черного цвета. Ее можно играть на любую карту. Сыграв карту **Битва**, игрок бросает вызов любому другому игроку и они вдвоем выполняют задание, указанное на карте. В это время они участвуют только в битве и задания с колоды сброса на них не распространяются. Для остальных игроков (тех, кто не участвует в битве) игра не останавливается и они продолжают играть согласно правилам. Битва заканчивается, только если есть победитель и проигравший. Проигравший битву игрок, берет сверху колоды 2 карты, если не указано иного. Как только битва завершена, ее участники возвращаются в игру.



АнтиБитва – карта серого цвета. Ее можно сыграть только в том случае, если игрока вызвали на битву. Таким образом, он не участвует в битве, а выбирает игрока, который будет участвовать вместо него.

Нельзя выбирать игрока, сыгравшего карту **Битва**.

Если на игрока перенаправили карту **Битва** и у него на руках тоже есть карта **АнтиБитва**, то он так же может ей отбиться и выбрать игрока, который будет участвовать в битве вместо него. Карту **АнтиБитва** можно сыграть на любую из трех колод сброса, а не только на карту **Битва**.

ПС:

Мы постарались описать правила максимально понятно и затронуть в них самые спорные моменты игры, но **ХУГЕРМУГЕР СИКВЕЛ** подразумевает под собой абсолютное веселье и кавардак, который будет твориться во время игры. Поэтому 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 экземпляр **ХУГЕРМУГЕР СИКВЕЛ** и все будут слушаться именно вас!

Удачи! Да прибудет с вами **ХУГЕРМУГЕР СИКВЕЛ**!

Комплектация:

101 игральная карта, правила.



3-10



30'

Возраст: 14+

GAMES
CORPORATION

Авторы игры: Вячеслав Дрогайцев и
Виктория Солошенкова.

© 2014, 2017 GAMES Corporation.

Все права защищены.

Любое копирование преследуется по закону.

Сделано в России.

www.gamescorporation.ru