

Брысь!

ЖИВОТНЫЕ ПРОТИВ ТУРИСТОВ



Вы разбили лагерь в живописном горном местечке, но некоторые лесные обитатели так и норовят перевернуть всё вверх дном!

Сбрасывайте карты животных из своего лагеря и лагерей товарищей, чтобы как можно быстрее навести порядок. Если у вас осталась лишь пара карт и вы решили, что ваши лагеря чище других, самое время сказать животным решительное «брысь!». Но не забывайте, что некоторые карты лежат закрытую, поэтому вы не узнаете заранее, какой бардак учинят находящиеся на них звери...

Состав игры

70 карт (по 5 со значениями от 1 до 13, а также 5 карт «=»).

Подготовка к игре

Обычно в «Брысь!» играют 4 или 6 туристов. На этой странице описывается подготовка для компаний из 4 или 6 туристов. **Подготовка к игре с 3 туристами и её особые правила описаны на с. 26.**

Выбор команд. Разделитесь на равные команды и сядьте за стол так, чтобы каждый турист находился между 2 соперниками.

Компоненты. Возьмите карандаш и лист бумаги, чтобы вести счёт каждой команды, **или скачайте бесплатное приложение Scram!** При игре с 4 туристами уберите 1 набор карт со значениями (1–13) и 1 карту «=». Колода должна состоять из 56 карт при игре вчетвером и 70 карт при игре вшестером.

Раздача карт. Случайным образом выберите первого туриста. Его сосед справа перемешивает колоду и выкладывает в один ряд перед каждым туристом **3 карты взакрытую и 2 карты в открытую** — это его лагерь. Вы не можете смотреть свои закрытые карты.

Колода. Положите оставшуюся колоду в центре стола. Затем возьмите верхнюю карту из колоды и положите рядом с ней в открытую, эта карта начнёт стопку сброса.

Лагерь туриста 3



Команда А

Колода



Сброс

Команда А



Лагерь туриста 1

Подготовка к игре с 4 туристами.

Лагерь туриста 2



Команда Б

Команда Б

Лагерь туриста 4



Лагерь туриста 4



Команда Б

Лагерь туриста 3



Команда А

Лагерь туриста 5



Команда А

Колода



Сброс

Лагерь туриста 2



Команда Б

Команда А

Команда Б

Лагерь туриста 6



Лагерь туриста 1



Подготовка к игре с 6 туристами.

Цель игры

Открытые и закрытые карты, лежащие перед вами и вашими товарищами по команде, — это животные, заполонившие ваши лагеря. Значение каждой карты показывает, сколько вреда причиняет животное. Суммарное значение всех карт в лагерьях вашей команды — это текущий счёт вашей команды. Чем он меньше, тем чище в лагерьях.

Цель вашей команды — **сделать так, чтобы ваши лагеря были чище, чем у соперников** (ваш счёт должен быть меньше). Это означает, что, пока не завершился раунд, вам нужно сбрасывать карты с большими значениями из лагерей вашей команды, чтобы сделать их как можно чище.

Каждый раунд завершается, когда либо заканчивается колода, либо один из туристов объявляет: **«Брысь!»**. Это даёт каждому другому туристу ещё по 1 ходу. После 4 раундов **в игре побеждает команда с наименьшим суммарным счётом**.



Ход туриста

Участники ходят по часовой стрелке, начиная с первого туриста. В свой ход вы выполняете одно из трёх действий:

- **Взять верхнюю карту из колоды;**
- **Взять верхнюю карту из сброса;**
- **«Брысь!».**

Действие взятия карты

Чаще всего вы будете брать 1 карту и сразу же её разыгрывать. **Карту можно взять из колоды или из стопки сброса.**

Если вы берёте карту из колоды, вы должны **её посмотреть втайне от других, а затем решить, что с ней сделать.** Вы можете либо **применить её эффект, либо использовать её для замены карт в лагерях** (см. следующие разделы), либо **просто её сбросить.** Вы не должны говорить и показывать товарищам по команде, какую карту взяли, если только вы не выкладываете её в открытую или сбрасываете.

Если вы берёте карту из сброса, вы можете её использовать только для замены карт в лагерях (и не можете применить её эффект). Поскольку она уже лежит в открытую, вам не нужно пытаться скрыть её от других.

Время от времени в вашем лагере может не быть карт. В этом случае в свой ход вы можете лишь взять карту из колоды (и либо применить её эффект, либо сбросить). Вы не вправе взять карту из стопки сброса.

Значение
Очки
в конце
раунда.



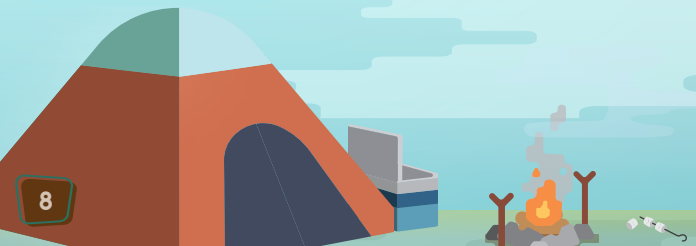
Эффект карты
Доступен, если
карту взяли из колоды
и немедленно
применили этот эффект.

Структура карты.

Применение эффекта карты

На картах со значениями от 5 до 13 есть эффекты. Взяв из колоды карту с эффектом, вы можете не заменять карты в лагерях, а применить её эффект. Для этого вы в открытую помещаете карту в стопку сброса, а затем полностью применяете её эффект.

Эффекты карт позволяют втайне от других смотреть закрытые карты, переворачивать, сбрасывать и менять местами карты в лагерях. Если в тексте эффекта не сказано иное, вы можете применить его к любому лагерю или к верхней(-им) карте(-ам) колоды. См. раздел «Уточнения» на с. 23.





Маша берёт из колоды карту 6 и решает применить её эффект «Посмотрите 2 карты» (А). Она кладёт её в открытую в стопку сброса (Б) и втайне от других смотрит карту в своём лагере (В) и ещё одну карту в лагере Лёши, своего товарища по команде (Г). Посмотрев, она возвращает карты взакрытую на прежние места.

Замена карт в лагерях

Вне зависимости от того, откуда вы взяли карту (из колоды или сброса), **вы можете заменить 1 или несколько карт в лагерях вашей команды, убрав карты с одинаковым значением в стопку сброса** и поместив в свой лагерь эту новую взятую карту. Так вы можете избавляться от карт в лагерях вашей команды и уменьшать свой суммарный счёт.

Вы не можете применить эффект взятой из колоды карты, если собираетесь использовать её для замены 1 или нескольких карт в лагерях.

Вы всегда можете сбросить 1 любую карту из своего лагеря и положить на её место взятую карту. Однако если вы хотите заменить более 1 карты (и хотите сделать это в лагерях товарищей по команде), вы должны верно определить набор карт с одним и тем же значением. (Это может быть любое значение, оно не зависит от значения взятой карты.)

Поскольку часть карт в лагерях лежит взакрытую, это может оказаться сложнее, чем кажется, а если вы выберете набор карт с неодинаковыми значениями, то получите штраф! См. подробнее на с. 13.



Для замены карт в лагерях выполните следующие шаги:

1. **Возьмите карту из колоды или стопки сброса, которую хотели бы оставить в своём лагере.**
2. **Выберите любую 1 карту у себя в лагере** (открытую или закрытую) и сдвиньте её вверх, не убирая из лагеря.
3. **Затем вы можете сдвинуть любое количество других карт в своём лагере и лагерях товарищей по команде.** Выбирая закрытые карты, вы не вправе их смотреть.
4. **Переверните закрытые сдвинутые карты и проверьте, на всех ли сдвинутых картах указано одно значение.** Если у всех одинаковое значение, сбросьте их в открытую. Если **не** у всех из них одинаковое значение, вам не удалось заменить карты: оставьте их все в лагерях владельцев в открытую.
5. **Добавьте карту, взятую на 1-м шаге, в свой лагерь** взакрытую, если взяли её из колоды, или в открытую, если взяли её из сброса. Если вы успешно заменили карты, положите эту новую карту на место какой-либо из своих сброшенных. Затем вы и ваши товарищи по команде придвигаете карты в своих лагерях друг к другу, чтобы заполнить возможные пустоты. Если вам не удалось заменить карты, положите свою новую карту с любого конца вашего лагеря.

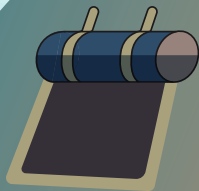


Маша берёт из колоды карту 4 (А) и решает заменить карты в лагерях. У неё есть открытая карта 8, и она знает, что у Лёши, её товарища по команде, такая карта тоже есть (Маша подсмотрела её ранее). Маша сдвигает обе карты 8 (Б, В) и переворачивает Лёшину карту (Г). Так как у всех сдвинутых карт одно значение, Маша сбрасывает их (Д, Е) и помещает взятую карту 4 в свой лагерь взакрытую (Ж).

Теперь в лагере Лёши остаются открытые карты 4 и 2, а в лагере Маши — закрытая карта 4, значение которой известно лишь Маше.

6. Если вам не удалось заменить карты, проверьте, получаете ли вы дополнительный штраф.

- Если на 3 сдвинутых вами картах разные значения, возьмите ещё 1 карту из колоды и, не глядя на неё, положите взакрытую с любого края вашего лагеря.
- Если на 4 сдвинутых картах разные значения, возьмите ещё 2 карты из колоды и, не глядя на них, добавьте в свой лагерь взакрытую.
- Если на 5 и более сдвинутых картах разные значения, возьмите ещё 3 карты из колоды и, не глядя на них, добавьте в свой лагерь взакрытую.





У Коли есть карта 11, и он подозревает, что значение одной из закрытых карт Риты, его товарища по команде, тоже 11. Сверху стопки сброса лежит карта 7, Коля берёт её (А), а после сдвигает свою карту 11 (Б) и закрытую карту Риты (В). Он переворачивает эту карту, и оказывается, что её значение 10 (Г). Ой-ой! Коля ничего не сбрасывает, а в открытую добавляет карту 7 себе в лагерь (Д) и сдвигает обратно свою карту 11 (Е) и Ритину карту 10 (Ж), которая остаётся открытой.

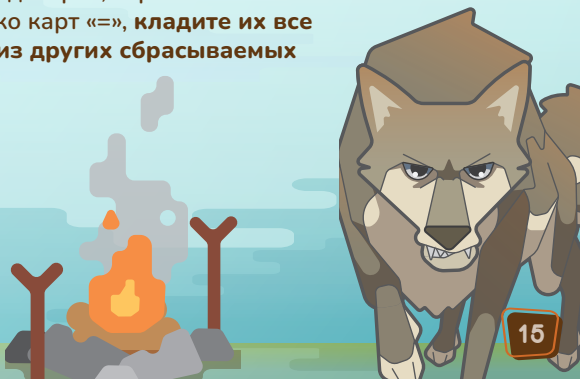
Сброс карты

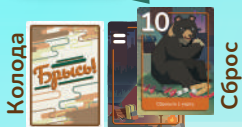
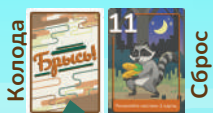
Иногда карта, которую вы взяли, не подходит ни для применения эффекта, ни для добавления в лагерь. В этом случае **вы можете просто положить её на верх стопки сброса** в открытую, заканчивая ход.

Карты «=»

Карта со знаком равно = (вместо значения) **всегда совпадает по значению с другими выбранными вами картами**. Первой картой, которую вы выбираете, может быть карта «=» (при условии, что остальные выбираемые карты совпадают друг с другом по значению).

Каждый раз, сбрасывая 1 или несколько карт «=», **кладите их все под низ других сбрасываемых карт**.





Маша берёт из колоды карту (А) и решает заменить карты в лагерях. Она сдвигает закрытую карту из лагеря Лёши (Б), своего товарища по команде, и собственную карту «=» (В). Она переворачивает Лёшину карту, её значение — 10 (Г). Поскольку Машина карта «=» совпадает по значению с чем угодно, она сбрасывает её (Д) и Лёшину карту 10 (Е), причём кладёт карту «=» под «десятку». Затем Маша добавляет взятую карту (Ж) в свой лагерь.

Действие «Брысь!»

Если в начале вашего хода у вас в лагере **2 карты или менее** (и вы уверены, что счёт команды соперников больше, чем у вас), вы можете выполнить действие «Брысь!» и тем самым объявить о том, что раунд подходит к концу.

Когда вы выполняете действие «Брысь!», **ваш ход немедленно заканчивается** (вы не можете взять или разыграть карту на том же ходу, когда выполняете это действие). Каждый другой турист делает 1 последний ход, после чего раунд завершается и все подсчитывают очки. На этом последнем ходу нельзя выполнить действие «Брысь!».

Внимание! Если вы объявите «Брысь!», а счёт вашей команды не будет наименьшим, вас ждут последствия при подсчёте очков!



Конец раунда

Конец раунда наступает в 2 ситуациях:

- Один из туристов выполняет действие «Брысь!». Каждый другой турист делает ещё 1 ход, и раунд завершается.
- В начале хода какого-либо туриста в колоде нет карт. Раунд завершается немедленно.

После окончания раунда каждый турист переворачивает закрытые карты в своём лагере (если они остались), затем каждая команда складывает все значения на картах в своих лагерях. Получившаяся сумма — счёт команды в текущем раунде.

Если раунд завершился из-за опустевшей колоды, каждая команда просто записывает свой счёт и прибавляет его к результату прошлых раундов. Однако если раунд закончился из-за действия «Брысь!», применяются дополнительные правила.

- Если у команды, объявившей «Брысь!», счёт меньше, чем у соперников, или такой же, она получает 0 очков в текущем раунде.

- Если у команды, объявившей «Брысь!», счёт больше, чем у соперников, она добавляет 10 очков к своему результату в текущем раунде.

Команда, не объявившая «Брысь!», подсчитывает очки как обычно.



Команда с наименьшим счётом побеждает в раунде. Турист из этой команды с наименьшим личным счётом становится первым туристом в следующем раунде. В случае ничьей претендент, сидящий ближе по часовой стрелке к прошлому первому туристу, начинает следующий раунд.

Игра длится 4 раунда, если туристов четверо, и 3 раунда, если их шестеро.

Очки за карты «=»

Подсчитывайте очки за карты «=», как если бы на каждой из них было то же значение, что и у карты с наименьшим значением в вашем лагере. Если у вас только карты «=», считайте, что их значение 0.



Лёша



1 очко

Команда А

Коля

0 очков

Команда Б



Сброс

Команда Б



4 очка

Рита

Команда А



4 очка

Маша

В конце раунда **команда А** получает **5 очков** (Машина карта «=» приносит 1 очко), а **команда Б** — **4 очка**. Поскольку у команды Б меньше счёт, а у Коли из этой команды наименьший личный счёт, именно **он начнёт следующий раунд**.

Конец игры

В конце последнего раунда команда с наименьшим суммарным счётом побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает команда с меньшим счётом в последнем раунде. Если по-прежнему ничья, побеждает команда с меньшим счётом в предпоследнем раунде и так далее. Если ничья складывалась в каждом раунде, животные захватили все лагеря, а вы все проиграли.



Общение

Вы не можете обсуждать то, что увидели на какой-либо закрытой карте (включая только что взятую карту), даже если думаете, что ваши товарищи по команде её уже видели. Вы не можете спрашивать товарищей по команде, что изображено на закрытой карте.

Вы не можете намекать или подсказывать товарищу по команде, что выбрать, когда он заменяет карты в лагерях или применяет эффект карты.

Вы можете говорить, какие карты вы смотрели или не смотрели. Например, можете показать на карту и сообщить: «Я знаю её значение».

Вы можете обсуждать открытые карты и их значения.

Вы можете обсуждать стратегию, если это не делает доступной и не намекает на информацию о закрытых картах.



Уточнения и напоминания

Когда вы заменяете карты в лагерьях

Вы не можете сбросить только что взятую карту вместе с другими картами.

Для сброса вы выбираете хотя бы 1 карту из своего лагеря. Если вы хотите сбросить только 1 карту, то это должна быть карта из вашего лагеря.

Вы должны сдвинуть все карты, которые хотите заменить, до того как перевернёте закрытые карты.

Когда вы сбрасываете карты «=», кладите их под остальные сбрасываемые карты, если они есть.



Когда вы разыгрываете карту и применяете её эффект

Если вы смотрите закрытую карту, всегда делайте это втайне от других.

Если вы переворачиваете закрытую карту, она становится видна всем и **остаётся открытой до конца раунда.**

Если вы сбрасываете карты, кладите их в стопку сброса в открытую. Не применяйте их эффекты. Если вы разыграли карту 9, чтобы сбросить 2 карты с разными значениями, сначала положите в сброс карту с большим значением, а поверх неё — с меньшим. **Сбрасывая карту «=», всегда кладите её под остальные сбрасываемые карты.**

Меняя местами карты, вы можете выбирать как открытые, так и закрытые карты. Каждая карта, которую получает турист, должна занять место его перемещённой карты. После обмена закрытые карты остаются закрытыми. Если вы разыграли карту 12, вы можете «посмотреть» открытую карту, чтобы обменять её.

Если вы помещаете карту в лагерь (карты 9 и 13), кладите её в открытую с любого края лагеря, вместо того чтобы сбросить.



Советы

Один из лучших способов запомнить закрытые карты — повторять про себя значения известных вам карт слева направо. Например, вы узнали, что первые 3 ваши закрытые карты — это 1, 8 и 1. Повторите про себя несколько раз: «Один, восемь, один».

Неплохая тактика — **добавить в свой лагерь карту с тем же значением, что и у товарища по команде.** На будущем ходу вы могли бы сбросить обе эти карты (или даже больше).

Эффектами карт 11 и 12 можно поменять местами верхнюю карту из колоды и карту из любого лагеря.

Эффектами карт 5 и 6 можно смотреть верхние карты колоды.

Эффектом карты 12 можно посмотреть 2 верхние карты колоды и при желании поменять их порядок!

Выполнять действие «Брысь!» безопаснее, когда в колоде остаётся меньше карт 11, 12 и 13.



Правила для 3 туристов

При игре втроём первая команда состоит из двух туристов (дуэт), а вторая — из одного (соло). Все садятся так, чтобы турист-соло оказался посередине.

Уберите 1 набор карт со значениями (1–13) и 1 карту «=» (в игре будет 56 карт). Выложите **3 карты взакрытую и 2 в открытую перед каждым туристом из дуэта**. Выложите **6 карт взакрытую и 2 в открытую перед соло-туристом**. Он становится первым туристом начального раунда.

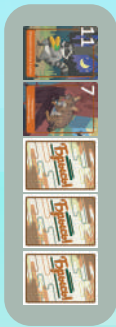
Во время игры соло-турист делает ход после каждого соперника.

Если соло-турист выполняет действие «Брысь!», он не получает ещё 1 ход. Вместо этого каждый турист из дуэта делает 1 последний ход по часовой стрелке.

Если турист из дуэта выполняет действие «Брысь!», соло-турист делает 2 последних хода, а другой турист из дуэта — 1 ход.

Игра длится 3 раунда. Если обе команды набрали одинаковый результат, побеждает соло-турист!

Лагерь туриста 2



Команда Б

Колода



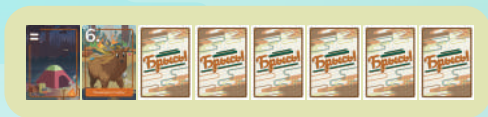
Сброс

Команда Б



Лагерь туриста 3

Команда А



Лагерь туриста 1

Подготовка к игре с 3 туристами.

Порядок хода: турист 1, турист 2, турист 1, турист 3, турист 1, турист 2, турист 1 и так далее — соло-турист делает ход после каждого туриста из дуэта.



Узру тестировали

Дакота Олспач, Кейдж Олспач, Тони Олспач, Джонатан Каспер, Райан Клэпп, Энисса Данауэй, Карисса Данауэй, Джейкоб Данауэй, Джози Данауэй, Энджела Годел, Лайла Годел, Трип Годел, Элли Голд, Брайан Грубауг, Рене Харрис, Аланна Келси, Пэтти Ли, Рич Ли, Натан Маккиан, Райан Мур, Кевин Падула, Робин Пэйр, Сэм Пэйр, Мэнни Родригес, Стив Сэмсон, Дэвид Саттерфилд, Линдсей Шлёссер, Грег Шлёссер, Адам Шуберт, Джон Шэфер, Сью Шэфер, кап. Марк Сливоски, Марк Смит, Крис Рэй.

Автор

Тед Олспач — автор многих настольных игр, среди которых «Замки безумного короля Людвига», One Night Ultimate Werewolf, «Пригород», Silver, Maglev Metro, Ultimate Werewolf и Werewords — игра-финалист премии Spiel des Jahres в 2019 году.

Художник

Мозкит — художник-фрилансер из Индонезии, создающий двухмерные цифровые изображения. @moeqit в социальных сетях.



Генеральный директор: Тед Олспач. Исполнительный директор: Тони Олспач.
Управление лицензированием: Рене Харрис. Директор по маркетингу: Элли Голд.
Управление маркетингом: Линдсей Шлёссер. Организация торговых выставок: Кевин Падула.
Руководитель клиентской службы: Райан Мур. Старший графический дизайнер: Аланна Келси.
Разработка цифровых приложений: Стивен Мелтон, Джонатан Каспер и Эрик Кобёрн.
Обеспечение контроля качества: Натан Маккиан. Редактор: Джефф Фрэзер.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов
Редактор: Елена Шкуткова
Переводчик: Александр Петрунин
Корректор: Ольга Саратовцева
Верстальщик: Антон Марков