

# Правила настольной игры «Три в Одним» (Wollmilchsau)

Автор игры: Лисбет Бос

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав

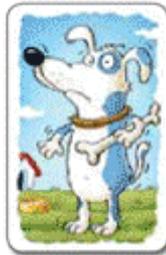
Кто бы ни хотел бы иметь универсальное животное? Вы зовете его и получаете все, что ни пожелаете. В случае с нашими универсальным животными вы должны действовать быстро и правильно называть животных, которых хотите получить. Так что будьте внимательны и ничего не пропускайте. Потому как, если вы позовете не то животное, от вас разбегутся все ваши питомцы. Так что вы должны быть на стороже и вовремя отхватить лакомый кусочек за чужой счет. Кто же окажется самым внимательным?

## Компоненты

66 карт  
1 кубик



11x



11x



11x



11x



11x



11x

## Цель игры

Игрок, быстрее всех назвавший требуемое животное, либо получает его карту, либо может обезопасить полученные им ранее карты. Побеждает игрок, который к концу игры соберет больше карт.

## Подготовка к игре

Хорошо перетасуйте и разделите карты животных на две приблизительно одинаковые стопки, которые выкладываются лицевой стороной вверх. Возьмите верхнюю карту одной из стопок и поместите ее в середину этой же стопки (стопка с котом на иллюстрации выше).



## Как играть

Не имеет значения, кто из игроков будет кидать кубик. Как только кубик останавливается, все игроки, одновременно, отвечают на вопрос: какое животное сейчас нужно найти? Тот, кто знает ответ, как можно быстрее называет животное. После чего начинается новый раунд...

### Какое животное ищем?

**Основное правило №1: Искомое животное изображено на брошенном кубике!**

**Основное правило №2: Вы не можете называть животное, которое изображено на одной из лежащих в центре стола карт!** Если изображенное на кубике животное также находится на одной из лежащих в центре стола карт, игроки должны назвать имя одного из скрытых в данный момент животных. Игрок, первым позвавший одно из них подходящих животных, выигрывает раунд.

**Основное правило №3: Вы не можете называть животное, которое верно позвали последним.**



*Пример: На кубики выпало изображение собаки. Первый игрок, который позвал собаку, побеждает в раунде.*

*Так как кот изображен на одной из карт, игроки не могут звать кота. Игрок, который первым позовет мышь, свинью или корову, побеждает в раунде. В данном примере вы также не можете звать собаку, согласно правилу №3...*

*...так как последним животным, которое верно позвали, была собака, игрок в следующем раунде не может снова звать собаку.*



### **Что может сделать победитель раунда?**

Назвав подходящее животное раньше остальных, вы можете...

1. взять одну карту сверху одной из лежащих в центре стола стопок и положить ее перед собой лицевой стороной вверх.

**или**

2. обезопасить все открыто лежащие перед собой карты, перевернув их рубашками вверх.

Новые карты, которые вы будете выкладывать перед собой лицевой стороной вверх, хранятся отдельно от перевернутых карт, которые вы уже обезопасили.

### **Позвали неверное животное?**

Позвав животное ошибочно, вы должны отдать все карты, лежащие перед вами лицевой стороной вверх. Вы кладете их рубашками вверх рядом с лежащими в центре стола открытыми стопками, образуя тем самым стопку сброса. Эти карты в игре больше не участвуют. Если перед вами лежат только находящиеся в безопасности карты, вы должны перевернуть все эти карты, снова открыв их (теперь они снова не в безопасности).

### **Несколько игроков одновременно назвали искомое животное!**

Если несколько игроков одновременно позвали любое (или одно и то же) подходящее животное, в раунде будет сразу несколько победителей. Каждый из них может взять по карте.

**Важно!** Если одновременно были названы сразу несколько подходящих животных, в следующем раунде нельзя будет вызывать самое большое из них. (Соблюдайте следующий порядок: корова, свинья, овца, собака, кот и мышь)

### **А что если все игроки неверно назовут животное?**

В этом случае ни один игрок не получает карту. Все карты, лежащие перед игроками лицевой стороной вверх, перекладываются в стопку сброса, а в следующем раунде основное правило №3 не действует.

### Открывается лежащая рубашкой вверх карта

Как только появится лежащая рубашкой вверх карта, вы переворачиваете ее. Затем вы делите эту стопку на две приблизительно равные части и выкладываете одну из них рядом с другими, в качестве третьей стопки (см. иллюстрацию справа). Теперь игра требует еще больше внимания, так как стало доступно еще больше животных.

### Завершение игры и определение победителя

Игра заканчивается, как только из центра стола забирается последняя карта. Теперь каждый игрок складывает вместе свои карты, как находящиеся в безопасности, так и лежащие открыто. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

