

Правила предназначены для прочтения взрослыми детям.

# Волк, коза и капуста



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Видя козу, волк забывает грозу. А пусть козла в огород, он всю капусту умнёт. Заручитесь помощью верной овчарки и сделайте так, чтобы и волки были сыты, и козы целы!

### СОСТАВ ИГРЫ



6 планшетов лодок



8 карт размещения



40 карт пассажиров



12 карт событий



1 планшет острова

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше очков, перевозя животных и капусту.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите **планшеты лодок** на стол парами, а **планшет острова** положите чуть в стороне.
2. Перемешайте **карты размещения** и положите их **лицевой стороной вниз** посередине стола.
3. Каждый игрок берёт **10 карт пассажиров** одного цвета, среди которых: 1 пастушья овчарка, 2 волка, 3 козы и 4 капусты.
4. Перемешайте вашу колоду пассажиров, возьмите из неё на руку **4 случайные карты**. **Держите их в тайне от соперников**.
5. Каждый игрок берёт **3 карты событий** своего цвета: «Дуновение ветра», «Кораблекрушение» и «Морскую болезнь» — и выкладывает перед собой **лицевой стороной вниз**. На свои карты событий можно смотреть в любой момент.

Пример подготовки к игре на троих игроков



Решите, кто из игроков ходит первым. Ход передаётся по часовой стрелке.

### ХОД ИГРЫ

В свой ход раскройте **верхнюю карту** колоды размещения, выполните её действие и сбросьте.

### КАРТЫ РАЗМЕЩЕНИЯ

**Разместить в определённой лодке**

Выберите **одну карту** пассажира с руки и **покажите** её остальным игрокам. Затем положите её **лицевой стороной вниз** на одну из лодок того типа, который изображён на карте размещения.

**Разместить в любой лодке**

Всё как выше, но вы сами выбираете, на лодку какого типа положить карту пассажира.

### КАРТЫ СОБЫТИЙ

Теперь при желании вы можете разыграть одну из ваших карт событий, если они у вас остались. Если разыграли событие, то сбросьте его.

**Кораблекрушение**

Выберите лодку и раскройте все карты на ней. **Сбросьте с неё все карты капусты**. Затем **переместите всех животных** по одному за раз с этой лодки на любые другие. Не забудьте перевернуть карты животных **лицевой стороной вниз**, когда кладёте их на новые лодки. Вы не можете поместить больше трёх пассажиров в одну лодку. Разбившаяся лодка временно выбывает из игры.

**Дуновение ветра**

Выберите лодку. Она немедленно **отправляется к острову**, даже если на ней ещё не собрались 3 пассажира. Таким образом вы можете отправить и пустую лодку, если захотите.





## Морская болезнь

Выберите лодку и раскройте все карты на ней. Все карты животных с неё возвращаются владельцам на руки. Карты капусты оставьте на борту и переверните обратно лицевой стороной вниз.



## КОНЕЦ ХОДА

В конце хода любая лодка, на борту которой есть три пассажира, отправляется к острову. Раскройте карты пассажиров и примените правило «Пищевой цепочки» (см. ниже).



«Съеденных» пассажиров сбросьте, оставшиеся карты выложите на острове лицевой стороной вниз для подсчёта очков в конце игры.

Доплывшая до острова лодка выбывает из игры (точно так же, как и потерпевшая кораблекрушение). Если из игры выбыли две лодки одного типа, немедленно верните их пустыми обратно в игру.

В игре всегда должна быть хотя бы одна лодка каждого типа.

Доберите карты пассажиров: в конце хода у вас должно быть 4 такие карты на руке. Когда у вас закончится колода пассажиров, вы больше не сможете добирать карты.

Если вы в свой ход раскрыли последнюю карту размещения, в конце хода перемешайте все сброшенные карты размещения и выложите их лицевой стороной вниз.

Это новая колода размещения.

## ПИЩЕВАЯ ЦЕПОЧКА

Это правило используется только тогда, когда лодка прибывает к острову.

Волки едят коз, козы едят капусту (волки капусту не едят, они что, сумасшедшие?).



Пастушья овчарка стережёт коз и капусту.

На лодке с овчаркой пассажиры друг друга не едят. Ваша капуста в безопасности!



Один волк способен съесть двух коз, а одна коза — две капусты.

Цвет не имеет значения. Ваш волк вполне может съесть вашу же козу.

Если в одной лодке есть все три типа пассажиров (не считая овчарки), то коза ест капусту, а затем волк ест козу.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков сыграл последнюю карту пассажира, игра заканчивается в конце его хода. Сложите все очки на картах вашего цвета, находящихся на острове. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает! При ничьей выигрывает претендент, у которого на руке осталось больше всего карт. При сохранении ничьей побеждает претендент, у которого съели меньше всего коз.

## УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРОКОВ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

Эти два правила можно применять вместе или раздельно.

1. Не обращайте внимания на очки на картах. Выигрывает тот, кто доставил на остров больше всего пассажиров.
2. Карты пассажиров выкладываются на лодках лицевой стороной вверх, одна verso другой. Видна будет только верхняя карта на каждой лодке.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Валери Фуркад и Жан-Филипп Марс  
Иллюстрации: Алисия Гапиньска

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:  
ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Птопов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Главный редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Евгения Некрасова  
Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша  
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова  
Корректор: Ольга Португалова  
Предпечатная подготовка: Иван Суховой  
По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



© 2012 MJ Games.  
All rights reserved.