

Эдуардо Гарсия
Маргин

Рамзес Боске,
Матиас Касорла

ВОЙНА И СЫР



ПРАВИЛА ИГРЫ

Добраться до сыра быстрее соперников, раздобыть побольше кусочков нужного цвета, да ещё и к соседям успеть сунуть нос...

Жизнь очаровательных персонажей «Войны и сыра» в подземных туннелях полна опасностей и неожиданных поворотов.

Каждый раунд вам предстоит (втайне от остальных игроков) раздавать задания своим подопечным: одни будут искать сыр, другие – отвоёвывать его у соперников, третьи – защищать ценнейшие припасы, а кто-то – растить потомство.

Главное, чтобы сыра на всех хватило.

Побеждает игрок с наибольшим количеством сытых и довольных грызунов к концу игры.

КОМПОНЕНТЫ

- 🧀 **85 жетонов с крысами**
(55 жетонов с одной крысой и 30 жетонов с двумя крысами)
- 🧀 **80 разноцветных кусочков сыра**
(11 белых, 4 чёрных, 44 жёлтых, 11 оранжевых, 4 фиолетовых и 6 синих)
- 🧀 **6 планшетов с канализацией**
- 🧀 **6 ширм**
- 🧀 **48 карт**
(14 карт событий, 9 карт с сыром, 12 карт кланов, 6 карт с кладбищем, 6 карт-памяток, 1 карта активного игрока)
- 🧀 **1 маркер активного игрока**
- 🧀 **1 мешочек для сыра**
- 🧀 **Правила игры**



Издано по лицензии LAST LEVEL DISTRIBUCIONES, SL © 2018. Все права защищены, ни один элемент этого продукта нельзя использовать без особого письменного разрешения авторов. Ratland («Война и сыр») и логотип игры – зарегистрированные торговые марки. Реальные компоненты могут отличаться от изображенных.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- Каждый игрок берёт себе **планшет с канализацией, ширму, 7 жетонов с одной крысой и 2 кусочка жёлтого сыра**. Планшет с канализацией игрок кладёт на стол перед собой и закрывает ширмой. Свои жетоны крыс и кусочки сыра он кладёт в кладовку (в правом нижнем углу планшета).
- Оставшиеся жетоны с крысами сложите в общий запас.
- Оставшиеся кусочки сыра положите рядом.

- Соберите маркер активного игрока.
- Подготовьте **колоду событий**:

В игре **2 типа карт событий: стартовые события** (рубашка с закрытым люком) и **завершающие события** (рубашка с открытым люком).



Случайным образом **выберите 4 завершающих события** и добавьте к ним карту «Конец игры». Перемешайте эти 5 карт и положите в центр стола рубашкой вверх.

Затем случайным образом выберите и **перемешайте 5 карт стартовых событий**. Положите их сверху на 5 отложенных карт завершающих событий рубашкой вверх.

Это будет колода событий. Уберите лишние карты обратно в коробку. Игра будет продолжаться **от 5 до 9 раундов**.

- Теперь **перемешайте карты с сыром** и положите их рубашкой вверх в центр стола. Для первых игр мы рекомендуем расположить карты с сыром в стопке в восходящем порядке (от 1 до 9), положив сверху карту с номером один (номер указан в правом верхнем углу карты).



Активным игроком становится тот, кто последним видел крысу или любого другого грызуна. Если договориться не получается, то активным игроком становится самый младший участник. Обозначьте его картой активного игрока или маркером активного игрока, на ваш вкус.

ХОД ИГРЫ

Количество раундов в игре может быть разным (от 5 до 9), и каждый из них состоит из **7 коротких фаз**.

В начале каждого раунда (за исключением первого) карта или маркер активного игрока переходит к следующему игроку по направлению часовой стрелки.

Все спорные ситуации решаются **в пользу активного игрока**, поэтому всё время важно отслеживать, кто именно активный игрок. Если активный игрок не имеет отношения к спорной ситуации, она разрешается в пользу игрока, сидящего слева от активного игрока, если и он не задействован в споре, то в пользу следующего игрока слева от активного и так далее.

Каждую фразу игроки разыгрывают одновременно.

РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ 7 ФАЗ:

ФАЗА 1 – СОБЫТИЕ И СЫР

Откройте верхнюю карту события (См. «**Карты событий**» на стр. 9) и верхнюю карту с сыром, на которой указано, какой сыр можно добыть в туннелях (См. «**Виды сыра**» на стр. 7).



ФАЗА 2 – КРЫСЫ

Поставьте ширму и определите, куда направятся ваши крысы в этом раунде:

- 🐭 туннель с выходом на свалку (искать сыр),
- 🐭 туннель с выходом в город (искать сыр),
- 🐭 туннель с выходом в поле (искать сыр),
- 🐭 кладовка соседа слева (покушаться на чужие припасы),
- 🐭 кладовка соседа справа (покушаться на чужие припасы),
- 🐭 собственная кладовка (защищать свой сыр),
- 🐭 спальня (увеличивать численность своего клана).



В любой момент игры можно спросить у любого соперника, сколько у него кусочков сыра. Тот, кому задали такой вопрос, обязан честно на него ответить.

После того как все игроки направят своих крыс, уберите ширмы в сторону.



ФАЗА 3 – НАПАДЕНИЕ

Разыграйте нападения (если кто-то решает напасть). Для этого сравните количество нападающих крыс с количеством крыс, защищающих кладовку этого игрока. Если нападающих крыс больше, то атакующий игрок отвоёвывает столько кусочков сыра, на сколько нападающих крыс больше, чем крыс-защитников.



Если у защищающегося игрока в кладовке столько же крыс или больше, сыр остаётся на месте. Если на кладовку нападают с двух сторон, защитники отражают эти атаки по очереди. В результате нападения крысы не погибают.

Если два игрока нападают одинаковым количеством крыс, то первым получает сыр активный игрок (если он задействован в споре) или игрок, сидящий ближе всех к активному слева (если активный игрок не имеет отношения к спорной ситуации).

Поскольку все нападения разыгрываются одновременно, в расчёт идёт только тот сыр, который был у игроков в начале этой фазы. Если два клана крыс отвоёвывают сыр у одного и того же игрока, а у него не хватает сыра, разделите его запасы сыра поровну между нападающими (выдавайте по одному кусочку, начиная с игрока, клан которого атаковал большим количеством крыс).



Пример: у Юры 3 кусочка сыра, и он направил в кладовку двух крыс, чтобы их защищать. Игрок слева, Настя, нападает на него 4 крысами, а игрок справа, Полина, – 5 крысами. Получается, Юра должен отдать 5 кусочков сыра, но у него в кладовке столько нет. В этом случае нападающие разбирают весь сыр, по одному кусочку за раз, начиная с Полины (она атаковала большим количеством крыс). Полина получает два кусочка, Настя – один.

ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ боковые трубы используются как для нападений, так и для защиты. Крысы, направленные в трубу к соседу справа, отражают атаки соперника, направившего крыс в ту же трубу. Результаты нападений с обеих сторон определяют количество сыра, которое игроки отвоёвывают друг у друга.

Пример (при игре вдвоём): Юра направил в трубу справа 3 крыс и 4 крыс в трубу слева. Полина направила 4 крыс в трубу слева и 2 крыс в трубу справа. В этом случае Полина забирает один кусочек сыра у Юры, а Юра – 2 кусочка сыра у Полины. Таким образом, Полина отдаёт Юре 1 кусочек сыра.

ФАЗА 4 – ПОПОЛНЕНИЕ

Численность клана вырастает на столько крыс, сколько отправилось в спальню. Появившихся крыс также отправляют в спальню.

Игрок может в любой момент игры обменять два жетона с одной крысой на один жетон с двумя крысами из запаса.



Пример: если у Юры в спальне три крысы, в эту фазу в его клане появятся 3 новые крысы.

Крыс игроки добавляют до тех пор, пока не закончится их общий запас. Количество крыс в клане ограничено только их общим количеством в игре. Если в ходе этой фазы в общем запасе закончатся крысы, очередность определяется следующим образом: сначала пополняет свой клан игрок с наименьшим количеством крыс, а последним – игрок с наибольшим количеством крыс.

ФАЗА 5 – ВОЗВРАЩЕНИЕ

Каждый игрок передвигает отравившихся и заплутавших в предыдущем раунде крыс в кладовку.

ФАЗА 6 – ПОИСКИ СЫРА

Игроки начинают с туннеля, который ведёт на свалку. Положите в мешочек столько кусочков сыра, сколько указано на верхней строчке карты с сыром (то есть на свалке). Затем игроки достают из мешочка столько кусочков, сколько крыс они направили в этот туннель.

Очередность определяется следующим образом: первым достаёт сыр тот, кто направил в этот туннель меньше всех крыс, а последним – тот, кто направил в этот туннель больше всех крыс.



Если два игрока направили в один туннель одинаковое количество крыс, очерёдность определяется в пользу активного игрока. Если активный игрок не имеет отношения к спорной ситуации, она разрешается в пользу игрока, сидящего слева от активного, и так далее.

Пример: игроки направили на свалку 3, 2, 6 и 5 крыс. Игрок, направивший 2 крысы, достаёт из мешочка 2 кусочка сыра. Следующим достаёт сыр из мешочка игрок с 3 крысами, затем игрок с 5 крысами. Последним достаёт сыр игрок, направивший на свалку 6 крыс, но ему сыра не хватает, поскольку в мешке осталось только 2 кусочка. Эти кусочки игрок забирает себе.

Если в игре участвуют **5–6 игроков:** кладите в мешочек по 1 дополнительному кусочку сыра каждого вида, указанного на карте.

Пример: если на карте с сыром указано 6 кусочков жёлтого сыра, 5 кусочков белого и 1 кусочек чёрного сыра, то в итоге в мешочке будет 7 кусочков жёлтого, 6 кусочков белого и 2 кусочка чёрного сыра.

Если в игре участвуют **от 7 до 10 игроков** (такое вполне возможно, если взять две коробки): в начале каждого раунда открывайте 2 карты с сыром вместо одной. Положите в мешочек столько кусочков сыра, сколько указано на двух картах. Если в игре участвуют **11 или 12 игроков**, играйте по правилам для 5–6 игроков, описанным выше, то есть кладите в мешочек по 1 дополнительному кусочку сыра каждого вида, указанного на картах.

Когда все крысы побывают в туннеле, вытащите оставшийся сыр из мешочка. **Повторите то же самое для города и поля.**

ВИДЫ СЫРА:



Вкусный кусочек сыра.

Положите этот кусочек сыра в свою кладовку.



Очень питательный сыр, заменяет два кусочка жёлтого сыра.

Верните этот кусочек сыра в общий запас и положите два кусочка жёлтого сыра в свою кладовку.



Сыр-мираж. Верните этот кусочек сыра в общий запас.



Этот сыр лишает памяти, крыса забывает про родственников и теряется в одном из туннелей.

Верните одну из своих крыс в общий запас. Верните этот кусочек сыра в общий запас.



Крыса отравилась. Поместите крысу в медпункт. В фразу 7 («Кормление») эту крысу нужно кормить наравне с остальными. В следующем раунде вы не можете её куда-нибудь направить, и она пробудет в медпункте до фразы 5 («Возвращение»). Верните этот кусочек сыра в общий запас.



Этот сыр вызывает галлюцинации, крыса отправляется бродить по воображаемым туннелям.

Поместите такую заплутавшую крысу на место для заплутавших крыс на карте с кладбищем и не кормите в фразу 7 («Кормление»). В следующем раунде вы не можете её куда-нибудь направить, и она останется на этой карте до фразы 5 («Возвращение»). Верните этот кусочек сыра в общий запас.

ФАЗА 7 – КОРМЛЕНИЕ

Чтобы клан выжил, игрок должен накормить своих крыс сыром (количество кусочков зависит от численности клана). Чтобы узнать, сколько сыра вам нужно, используйте карту-памятку.



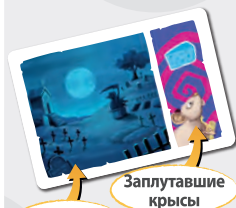
1-3 крысы	0
4-6 крысы	1
7-9 крысы	3
10-12 крысы	4
13-15 крысы	5
16-18 крысы	6
19-20 крысы	7
21-22 крысы	8
23-24 крысы	9
+1 крыса	

Карта-памятка

Пример: если у Юры в клане 26 крыс, ему нужно 11 кусочков сыра (для 24 крыс нужно 9 кусочков + по 1 кусочку за каждую дополнительную крысу).

Если у игрока недостаточно сыра, чтобы прокормить свой клан, он кормит своих подопечных всем имеющимся сыром (и сбрасывает его в общий запас), а затем отправляет на кладбище по 1 крысе за каждый кусочек сыра, которого ему не хватило.

На кладбище крысы попадают только из канализации (напомним, что заплутавших крыс кормить не надо, соответственно и на кладбище их отправить нельзя).



Кладбище

Заплутавшие крысы

Пример: у Полины 11 крыс и 2 кусочка сыра. В фазе «Кормление» ей нужно 4 кусочка сыра, чтобы прокормить всех своих крыс. Но, увы, у неё есть только 2 кусочка сыра. Она использует весь свой сыр, но поскольку 2 кусочков ей не хватает, 2 крысы отправляются на кладбище.

В конце игры вы теряете очки за крыс, находящихся на кладбище.

КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается сразу, как только в колоде событий открывается эта карта. Не доигрывая раунд, сразу переходите к подсчёту очков.

Все игроки получают по 1 очку за каждую крысу (включая отравившихся и заплутавших крыс) и вычитают по 1 очку за каждую крысу на кладбище (умершую от голода).

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

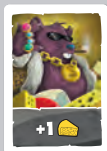
В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством кусочков сыра в кладовке. Если претендентов на победу по-прежнему несколько, они делят её между собой.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

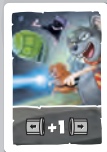
Эффект карты события применяется только в текущем раунде.

СТАРТОВЫЕ СОБЫТИЯ:

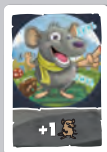
Первые 5 карт событий. На рубашке этих карт закрытый люк.



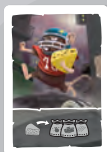
ДОСТАТОК: Каждый игрок сразу добавляет кусочек сыра в свою кладовку.



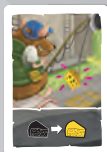
МАССОВЫЕ АТАКИ: К каждой атаке в этом раунде добавляется одна крыса. Эффект применяется, только если игрок направил в трубу хотя бы одну крысу.



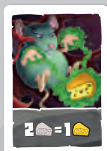
ПРИЕЗД ДАЛЬНОГО РОДСТВЕННИКА: Каждый игрок сразу добавляет по одной крысе к своему клану. Её можно будет направить в этом раунде согласно обычным правилам.



КРЫСА В ШЛЕМЕ: Каждый раз, когда игрок вынимает из мешочка сыр, он может вернуть один кусочек обратно в мешок, не применяя его эффект. Это относится ко всем трём туннелям.



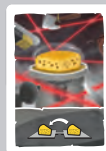
ПОЛУЧИЛОСЬ! Чёрный сыр превращается в жёлтый.



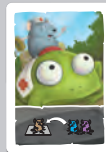
ДОКТОР СЫР: Игроки могут обменять каждые 2 кусочка белого сыра на 1 кусочек жёлтого, если нашли их в одном и том же туннеле.

ЗАВЕРШАЮЩИЕ СОБЫТИЯ:

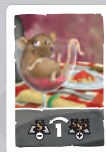
Оставшиеся события с открытым люком на рубашке.



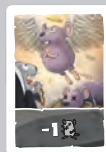
НАДЁЖНОЕ МЕСТЕЧКО: Каждый игрок может спрятать один из своих кусочков сыра в спальне.



КАК РАЗ ВОВРЕМЯ: Отравившихся и заплутавших крыс можно направить согласно обычным правилам в этом раунде.



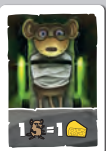
ДОБРЕНЬКАЯ КРЫСА: Игрок с наибольшим количеством крыс обязан сразу отдать одну из них игроку с наименьшим количеством крыс (это не может быть отравившаяся или заплутавшая крыса).



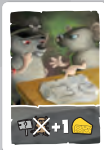
ВОСКРЕШЕНИЕ КРЫСЫ: Каждый игрок сразу перемещает одну из своих крыс с кладбища в общий запас.



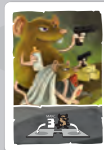
КОНЕЦ ИГРЫ: Игра сразу заканчивается, и начинается подсчёт очков: +1 очко за каждую крысу в клане (в том числе за отравившихся и заплутавших крыс) и -1 очко за каждую крысу на кладбище.



МОЛЧАНИЕ КРЫСАТ: Во время фазы 7 («Кормление») игроки могут обменять 1 крысу на 1 кусок сыра.



БЕЗДЕЙСТВИЕ: Во время фразы 6 («Поиски сыра») каждый игрок получает по 1 кусочку жёлтого сыра за каждый туннель, в который он не направил крыс.



ГОТОВЬСЬ! Игроки могут направить в сумме не больше 3 крыс в спальню и в кладовку. Эти крысы будут одновременно давать потомство и защищать сыр.

«АГРЕССИВНАЯ» СТОРОНА ПЛАНШЕТА (ВАРИАНТ ИГРЫ):



Рекомендуем попробовать «агрессивный» вариант игры «Война и сыр» только после того, как вы освоите обычные правила. В этот вариант можно играть двумя способами: все игроки используют «агрессивную» сторону планшетов или каждый игрок (втайне от других за ширмой) выбирает сам, на какой стороне планшета он хочет играть.

Игроки, использующие агрессивный планшет, играют по следующим правилам:

➔ **НАПАДЕНИЕ:** если игрок нападает на кладовку соперника большим количеством крыс, одна из крыс-защитников (если они вообще есть) погибает. Если напасть не получилось (нападающих и защитников равное количество или защитников больше), нападающий теряет одну крысу.



➔ **ПОИСКИ СЫРА – БОРЬБА:** перед тем как достать сыр из мешочка, разыграйте фразу «Борьба».

- Если агрессивный игрок отправил в этот туннель больше всех крыс, одна из крыс соперников в том же туннеле получает ранение. Выберите любую крысу одного из соперников в том же туннеле и поместите в медпункт на планшете её хозяина.

Примечания:


- Раненые крысы не участвуют в поиске сыра.
- Во всех туннелях агрессивный игрок (игроки) получает на 1 кусочек сыра меньше.


ПРАВИЛА КЛАНОВ (ВАРИАНТ ИГРЫ):

Игроки могут играть в «Войну и сыр» с картами кланов. В начале игры каждый игрок получает по две карты кланов: одну карту игрок оставляет себе, а другую сбрасывает. У кланов есть способность, которая используется в начальной стадии игры , и способность (немного модернизированная), которая используется в завершающей стадии игры .

КЛАН МУСОРЩИКОВ





 После того, как все игроки достанут из мешочка сыр в одном из туннелей, куда вы не направили своих крыс, вы можете взять из мешочка 1 кусочек сыра (если останется).

 В каждом туннеле, после того как все игроки закончат доставать сыр из мешочка, вы можете достать ещё по 1 кусочку сыра (если останется).

КЛАН ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ




 Если у вас заплутала одна крыса или больше, в следующем раунде они возвращаются с 1 кусочком сыра.

 Каждая из заплутавших крыс возвращается в следующем раунде с 1 кусочком сыра.

ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЙ КЛАН





 На свалке вы можете взять ещё 1 кусочек сыра.

 Вы можете обменять до двух кусочков белого сыра, найденного на свалке, на жёлтый сыр.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КЛАН





 В конце раунда игрок с наибольшим количеством сыра отдаёт 1 кусочек вам.

 В конце раунда игроки с наибольшим количеством сыра (до трёх человек) отдают вам по 1 кусочку сыра каждый. При игре вдвоём соперник отдаёт вам 1 кусочек сыра. Если у вас больше сыра, чем у остальных игроков, никто вам сыр не отдаёт. Если количество сыра одинаковое, используйте маркер активного игрока, чтобы разрешить спорную ситуацию.

КЛАН НИНДЗЯ





 Если вы нападаете только на одного соседа ровно двумя крысами, вы можете украсть кусочек сыра вне зависимости от того, сколько крыс защищают кладовку.

 Каждый раз, когда вы нападаете одной крысой, украдите кусочек сыра вне зависимости от того, сколько крыс защищают кладовку.

КЛАН АЛХИМИКОВ




 В конце раунда, после того как вы покормите свой клан, вы можете превратить 1 кусочек сыра в крысу.

 В конце раунда, после того как вы покормите свой клан, вы можете превратить 2 кусочка сыра в 2 крысы.

КЛАН ЗАВОЕВАТЕЛЕЙ





 Игнорируйте чёрный сыр.

 Игнорируйте чёрный сыр. Всегда защищайтесь так, как будто у вас есть ещё две крысы.

КЛАН МУТАНТОВ



 Отравленный сыр (фиолетовый) считается жёлтым.

 Отравленный сыр (фиолетовый) считается оранжевым.



КЛАН ПРЕДСКАЗАТЕЛЕЙ



● В любой момент раунда вы можете посмотреть следующую карту событий.

● В любой момент раунда вы можете посмотреть следующую карту событий и следующую карту с сыром.

СЕМЕЙНЫЙ КЛАН



● Во время фазы 4 («Пополнение»), если вы не направили крыс в спальню, добавьте одну крысу к своему клану.

● Численность вашего клана увеличивается, как будто у вас в спальне есть ещё одна крыса (даже если на самом деле там крыс нет).

СПОРТИВНЫЙ КЛАН



● В конце фазы 2 («Крысы»), после того как все игроки убрали ширмы, вы можете переместить одну крысу.

● В конце фазы 2 («Крысы»), после того как все игроки убрали свои ширмы, вы можете переместить до трёх крыс.

КОРРУМПИРОВАННЫЙ КЛАН



● В одном туннеле вы можете положить в мешочек один дополнительный кусочек сыра любого цвета (перед тем как игроки начнут доставать сыр из мешочка).

● Во всех туннелях вы можете положить в мешочек ещё один дополнительный сыр любого цвета (перед тем как игроки начнут доставать сыр).

ФАЗЫ ИГРЫ

1 ФАЗА – СОБЫТИЕ И СЫР

Карту или маркер активного игрока передайте игроку слева (за исключением первого раунда). Откройте следующую карту события и карту с сыром.

2 ФАЗА – КРЫСЫ

Каждый игрок направляет своих крыс искать сыр, покушаться на чужие запасы, защищать свои или увеличивать численность клана.

Используйте ширму, чтобы никто не подглядывал.

3 ФАЗА – НАПАДЕНИЕ

Разыграйте нападения (если кто-то решает напасть).

4 ФАЗА – ПОПОЛНЕНИЕ

Численность клана увеличивается на столько крыс, сколько отправилось в спальню.

5 ФАЗА – ВОЗВРАЩЕНИЕ

Игроки возвращают своих отравившихся и заплутавших крыс (если такие имеются) в кладовку.

6 ФАЗА – ПОИСКИ СЫРА

В каждом из 3 туннелей игроки достают столько же кусочков сыра из мешочка, сколько крыс они направили в этот туннель на поиски.

7 ФАЗА – КОРМЛЕНИЕ

Игрокам нужно накормить всех крыс своего клана. Необходимое количество сыра зависит от численности клана. На этой фазе раунд заканчивается.

Ответственный редактор:
Галина Нилова

Дизайн и вёрстка:
Анастасия Дурова

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность
выражается Александру
Пешкову и Екатерине
Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

