



Скотт Брейві

БУУУУП.

2 гравці, вік: 10+ 25 хв.

**Оманливо мила,
неочікувано складна!**

Щоразу, коли ви розміщуєте кошеня на ліжку, воно робить «буп».

Це означає, що воно відштовхує кожне кошеня, розташоване поруч, далі на одну клітинку.

Вишикуйте трьох кошенят у ряд, щоб перетворити їх на котів, а потім трьох котів виставте у лінію, щоб перемогти.

Але це нелегко, адже і ви, і ваш суперник постійно «бупаєте» кошенят навколо.

Це наче... **збирати докупи зграю котів!**

Чи зможете ви «бупати» своїх котів на потрібні позиції, щоб перемогти? Чи вас просто «бупатимуть» з ліжка? Тепер усе стало ще «буповішим» і моторошно милим – з новими КОТАМИ-ПРИВИДАМИ, які ширяють між клітинками. Вони такі страшні, що інші коти перестрибують один через одного, щоб утекти!

Компоненти та підготовка до гри

Висипте вміст коробки та розташуйте її **догори дном** у центрі ігрової зони. Застеліть ліжко, поклавши зверху стьобану ковдру – ігрове поле.

Кожен гравець на початку гри має **8 кошенят і 1 кота-привида** вибраного кольору – **відьомсько-фіолетового** чи **гарбузово-рудого**. 8 котів кожного кольору перебувають «поза грою» на дальньому боці ігрового поля.

Той, хто останнім сполохав котика, розпочинає гру, або ж ви можете вибрати першого гравця навмання.

Ігрове поле – стьобана ковдра

8 котів у фіолетових відьомських капелюхах (відьомсько-фіолетових) – у резерві

8 котів із гарбузами (гарбузово-рудих) – у резерві

8 кошенят у фіолетових відьомських капелюхах (відьомсько-фіолетових)



1 рудий кіт-привид
8 кошенят із гарбузами (гарбузово-рудих)

1 фіолетовий кіт-привид

Зворотний бік коробки (каркас ліжка)

Мета гри

По черзі розміщуйте одне зі своїх кошенят на будь-якій вільній клітинці ліжка (на стьобаних квадратах).

Перетворюйте кошенят на котів, виставляючи по три фігурки в ряд за горизонталлю, вертикаллю або діагоналлю.

Потім вишикуйте трьох котів у ряд, щоб ПЕРЕМОГТИ! Але не все так просто... особливо, коли ігровим полем ширяють привиди!

«Бупання»

Вибудувати ряд із трьох фігурок нелегко, адже коли фігурку виставляють на ігрове поле, вона «бупає» всі сусідні фігурки, відштовхуючи їх на одну клітинку далі, зокрема й за діагоналлю (мал. 1а та 1б).

 Коли «бупасте» котиків, кажіть «буп» або «няв» – так буде веселіше :)

Фігурку можна «бупнути» просто з ліжка, в такому разі вона повертається до інших фігурок гравця (мал. 1б).

Фігурка, яку «бупнули», не спричиняє подальші зміни (ланцюгову реакцію), коли переміщується на іншу клітинку. Фігурки, до яких вона переміщується, залишаються на своїх місцях (мал. 1б).

Якщо будь-які дві фігурки вже стоять поруч на одній лінії на ігровому полі, то інша фігурка, яку додають до цієї лінії, не може їх відштовхнути. Це правило діє для фігурок обох кольорів (мал. 2).

(Звісно, їх МОЖНА «бупати» з інших напрямків.)

Створення лінії з двох фігурок та її захист є частиною стратегії. На мал. 2 якби був хід власника рудих котиків і замість фіолетового кошенятя розмістили би руде, то за діагоналлю була би побудована лінія з трьох рудих кошенят. Отже, розбити або заблокувати лінію з двох кошенят вашого суперника – це ключ до перемоги.

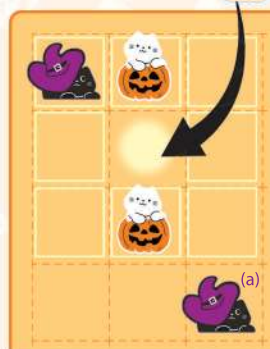
Перетворення кошенят на котів

Після «бупання» (а також коли один із котів-привидів зробив «буп» (див. с. 3)) перевірте, чи є у вас ряд із трьох кошенят. Якщо троє кошенят вишикуються в ряд за горизонталлю, вертикаллю чи діагоналлю, то всі вони перетворяться на котів (мал. 3), і ви маєте прибрати кошенят з ігрового поля та з гри. *(Покладіть їх у кришку коробки. Кошеняття люблять коробки.)* Замініть їх на фігурки дорослих котів зі свого резерву та покладіть до своєї купки фігурок (не на ігрове поле). У вас ЗАВЖДИ має бути 8 активних фігурок. Ви навіть можете утворити ряд із котів ТА кошенят (див. «Коти» на с. 3).

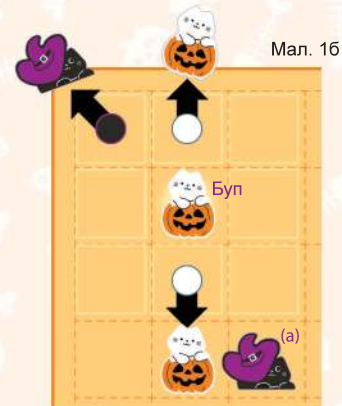
Крім того, якщо всі ваші 8 фігурок розташовані на ліжку, ви можете здійснити перетворення, прибравши будь-яке кошеня з гри та поклавши у свою купку kota з резерву. Або, якщо це стратегічно вигідно, ви можете замість кошенят повернути kota з ігрового поля у свою купку.

У рідкісних випадках, коли утворюються декілька рядів із трьох кошенят або ряд із понад трьох кошенят, виберіть, яку з трійок перетворити, залишивши решту фігурок на ігровому полі (мал. 4). Так само, якщо на ігровому полі у вас є і трійка в ряд, і 8 фігурок, виберіть, яку з умов активувати.

Розміщення
Мал. 1а



Додавання рудого кошенятя не утворює лінію з трьох кошенят. Натомість усі кошеняття, що розташовані поруч (на підсвічених ділянках), відштовхуються на одну клітинку далі.



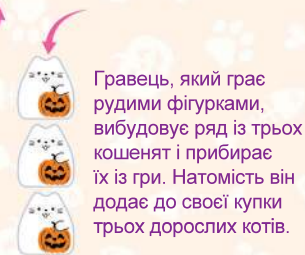
Фігурки можна зіштовхувати просто з ліжка! Ланцюгова реакція не відбувається (тому кошеня (а) залишається на місці).

Мал. 2



Коли розміщують фіолетове кошеня, кошеня (б) «бупається», але інші котики не рухаються, тому що вони не можуть «бупатися» одне в одного. Лінія з двох (або більше) кошенят перешкоджає цьому.

Мал. 3



Гравець, який грає рудими фігурками, вибудовує ряд із трьох кошенят і прибирає їх з гри. Натомість він додає до своєї купки трьох дорослих котів.

Мал. 4



Якщо ваш хід створює більше однієї можливості для перетворення фігурок, виберіть одну з них. Приберіть ці фігурки з ігрового поля, залишивши інші на місці.

Коти

Щойно у вашій купці з'являється дорослі коти, ви можете зіграти кота або кошеня у свій хід. Коти діють так само, як і кошенята, за винятком того, що **кошенята НЕ МОЖУТЬ «бупати» котів**. Проте коти можуть «бупати» інших котів, а також кошенят.

Коли ви розміщуєте три фігурки, серед яких є і коти, і кошенята, в ряд, то все одно забираєте всі три фігурки з ігрового поля та перетворюєте всіх кошенят на котів (мал. 5). Коти з цієї групи потрапляють до вашої купки так само, як і всі нові коти, на яких перетворилися кошенята.

Мал. 5



Нічого страшного, якщо у вашому ряді з трьох фігурок є кіт. Приберіть усі три фігурки з ігрового поля. Тепер обидва кошенята перетворюються на котів і разом із котом із цього ряду потрапляють до вашої купки.

Коти-привиди

У купці кожного гравця є по одному коту-привиду. Коти-привиди поведуться зовсім інакше, ніж будь-які інші котики.

- **Розміщення:** коти-привиди не займають клітинки. Натомість вони розміщуються та *рухаються* по шву МІЖ ними!

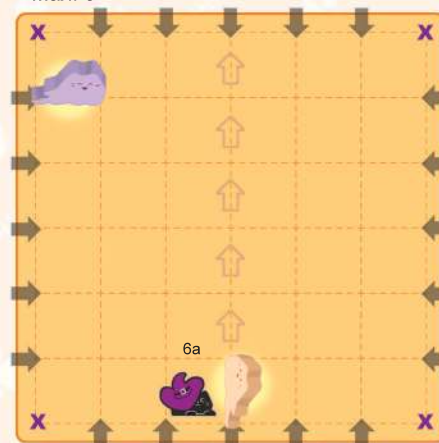


Гравець може розмістити свого кота-привида **НАПРИКІНЦІ** свого ходу, після того, як розмістить свою фігурку та виконає всі «бупання». Розміщувати кота-привида необов'язково. Ви можете зробити це, коли розробите цікавий план.

Коли ви розміщуєте кота-привида, виберіть будь-який шов між двома клітинками, що веде на ігрове поле з будь-якого краю, і виставте його там. На кутах ігрового поля розміщувати кота-привида не можна (мал. 6).

Важливо: коли кота-привида вперше розміщують, він просто «з'являється» на ігровому полі та ніяк не впливає на сусідні фігурки (мал. 6а).

Мал. 6



Коти-привиди залітають на ігрове поле між двома клітинками вздовж будь-якого краю. Вони рухаються в одному напрямку та переміщуються ігровим полем на один шов (клітинку) за раз, доки не вилетять за межі поля.

- **Переміщення:** опинившись на ігровому полі, кіт-привид автоматично **ПЕРЕМІЩУЄТЬСЯ** наприкінці ходу свого гравця на один шов уперед до протилежного боку ігрового поля. Котів-привидів не можна повертати, змінювати напрямок їхнього руху або прибирати з ігрового поля, якщо їх уже розмістили. Коли вони досягають краю ігрового поля, то під час наступного ходу повертаються до купки свого гравця. Гравець не може розмістити кота-привида під час того ж ходу, в якому він його прибрав.

- **Буп:** коли кіт-привид **ПЕРЕМІЩУЄТЬСЯ** на шов між двома клітинками, він «бупає» кошенят і котів **БУДЬ-ЯКОГО** кольору на одну клітинку далі. Він не «бупає» фігурки за діагоналлю (мал. 7).

- **БУУУ!:** коли кіт-привид має «бупнути» фігурку, але за звичайними правилами не може цього зробити (тому що інша фігурка або фігурки її блокують), то він лякає цю фігурку та «бупає» її над ними на наступну вільну клітинку на ігровому полі чи просто з ліжка, якщо далі немає вільних клітинок (мал. 8)!

Мал. 7



Мал. 8



Важливо: якщо після активації властивості кота-привида **у ваш хід** три фігурки вашого СУПЕРНИКА вишикувалися в ряд, вони не перетворюються одразу. Однак, якщо вони залишаються в ряду наприкінці ходу вашого суперника, включно з активацією його кота-привида, то він може перетворити свої фігурки. Гравець може виконати перетворення лише один раз упродовж ходу.

Тут, але НЕ тут:

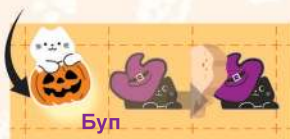
Коти-привиди, звісно, страшні, але їх фізично немає на ігровому полі. Вони ж привиди! Це означає, що коти-привиди ніяк не можуть блокувати котів і кошенят.

- Ви можете створити ряд із трьох фігурок просто крізь кота-привида, навіть якщо він належить вашому супернику. Удавайте, ніби його немає.



- Котів-привидів неможливо «бупнути».

- Коти-привиди не можуть бути другою фігуркою в парі, яка блокує інші фігурки. Вони не займають клітинок. Отже, котів і кошенят можна «бупати» просто крізь них.



- Якщо кіт-привид має переміститися на шов, де вже є інший кіт-привид, він просто перелітає на наступний вільний шов. Він не «буває» і не робить БУУУ! сусіднім із іншим котом-привидом фігуркам.



Привиди перелітають один крізь одного без взаємодії. Вони «бувають» або роблять БУУУ! тільки на тому шві, на якому зупиняються.

Примітки для кмітливих котиків

- Вигідно розміщувати фігурку на одній із чотирьох клітинок у центрі ігрового поля, оскільки вони розташовані далеко від краю, тому звідти важче виштовхнути фігурки за межі поля. Однак не бійтеся зіштовхувати своїх кошенят / котів із ліжка. Повернення їх до вашої купки може стати в нагоді під час розміщення у наступних ходах.
- Дві фігурки в ряд – це *один зі способів* утворити лінію з трьох фігурок. Але ви також можете спробувати більш хитрий спосіб, розмістивши свої фігурки у вигляді літери Г і «бупнувши» одну з них у центр!



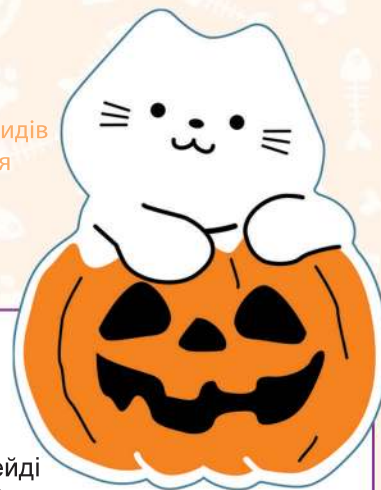
- Якщо у вашій купці є коти, не забудьте розмістити їх УСІХ на ліжку, особливо якщо у вашого суперника немає жодного кота. Оскільки кошенята не можуть їх відштовхувати, вони залишатимуться на місці.

Перемога

Якщо ви вишикували трьох своїх котів у ряд за горизонталлю, вертикаллю або діагоналлю, ви ПЕРЕМОГЛИ. Крім того, гравець може ПЕРЕМОГТИ, якщо наприкінці ходу всі 8 його котів розташовані на ліжку.

ВАЖЛИВО: перевіряйте, чи ПЕРЕМОГЛИ, тільки після того, як усі фігурки завершили переміщення та коти-привиди виконали свої дії.

а я привидів
не боюся



Творці гри:

Автор гри: Скотт Брейді

Розробка гри: Курт Коверт

Графічне оформлення / ілюстрації: Курт Коверт

Вичитка правил: Лінда Болдуін

Головні тестувальники та вболівальники: Ніколь Брейді, Медісон Брейді, Кеннеді Брейді

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Соляниченко

Перекладачка з англійської: Юлія Арсенюк

Редакторка: Аліна Керімова

Головна редакторка: Оксана Квасняк



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

SND 1013



facebook.com/smirkanddagger/
or visit us at SmirkandDagger.com
contact: smirkanddagger@gmail.com



© 2023 Smirk and Dagger Games. Усі права застережено.
Smirk and Dagger Games. 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482