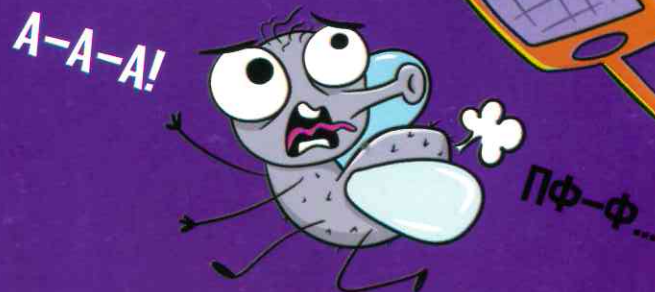


- 2 ЕСЛИ У ТЕБЯ В РУКЕ НЕ ОКАЗАЛОСЬ ПОДХОДЯЩИХ КАРТОЧЕК, ВОЗЬМИ ВЕРХНЮЮ ИЗ КОПОДЫ. ЕСЛИ ОНА ПОДОШЛА — СУПЕР! МОЖЕШЬ ЕЙ СЫГРАТЬ. ЕСЛИ НЕТ — КАРТОЧКА ОСТАЕТСЯ У ТЕБЯ, А ХОД ПЕРЕХОДИТ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.
- 3 ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ВСЕ КАРТОЧКИ В РУКЕ И ПРИ ЭТОМ У ТЕБЯ НЕТ КАРТОЧКИ МУХИ, ТО В СВОЙ СЛЕДУЮЩИЙ ХОД ВОЗЬМИ ЧЕТЫРЕ ВЕРХНИЕ КАРТОЧКИ ИЗ КОПОДЫ И ПРОДОЛЖИ ИГРУ. ЕСЛИ НИ ОДНА ИЗ ЭТИХ ЧЕТЫРЕХ КАРТОЧЕК НЕ ПОДОШЛА, СМОТРИ ПРЕДЫДУЩИЙ ПУНКТ ПРАВИЛ.
- 4 ЕСЛИ В ХОДЕ ИГРЫ КОНЧИЛАСЬ КОПОДА, ОСТАВЬТЕ ВЕРХНЮЮ КАРТОЧКУ СТОПКИ СБРОСА, А ОСТАЛЬНЫЕ ПЕРЕТАСУИТЕ, ЧТОБЫ СФОРМИРОВАТЬ НОВУЮ КОПОДУ.

КОНЕЦ ИГРЫ

ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК, У КОТОРОГО ЕСТЬ КАРТОЧКА МУХИ, ИЗБАВЛЯЕТСЯ ОТ ВСЕХ СВОИХ КАРТОЧЕК, ПРИ ЭТОМ КАРТОЧКА МУХИ МОЖЕТ ЛЕЖАТЬ ЛЮБОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ.



УРА, ТЫ ПОБЕДИЛ, И ТЕБЯ МОЖНО ПО ПРАВУ НАЗВАТЬ ВЕЛИКИМ ЛОВЦОМ МУХ!



СПЕЦПРИЕМЫ

СПЕЦПРИЕМ МОЖНО ПРИМЕНИТЬ, ИСПОЛЬЗУЯ НЕСКОЛЬКО КОСТЮМОВ, НАХОДЯЩИХСЯ В РУКЕ. КАРТОЧКИ СПЕЦПРИЕМА МОГУТ БЫТЬ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ, НО ХОТЯ БЫ ОДНА ИЗ НИХ ДОЛЖНА СОВПАСТЬ ПО КОСТЮМУ ИЛИ ЦВЕТУ С ВЕРХНЕЙ КАРТОЧКОЙ СТОПКИ СБРОСА. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОСТАЛЬНЫХ КАРТОЧЕК В КОМБИНАЦИИ ДЛЯ СПЕЦПРИЕМА ОПРЕДЕЛЯИ САМ!

СУПЕРСПЕЦПРИЕМ

МУММИЯ + РЫЦАРЬ + СУПЕРМЕН. ИСПОЛЬЗОВАВ ЭТОТ СПЕЦПРИЕМ ИЗ 3 КАРТОЧЕК, ЗАБЕРИ СЕБЕ ЛЮБУЮ КАРТОЧКУ ИЗ СТОПКИ СБРОСА.



ТУРБОСПЕЦПРИЕМ

РЫЦАРЬ + КОВБОЙ + ШПИОН + РЭПЕР + НИНДЗЯ. ИСПОЛЬЗОВАВ ЭТОТ СПЕЦПРИЕМ ИЗ 5 КАРТОЧЕК, ЗАБЕРИ МУХУ, ЛЕЖАЩУЮ ЛЮБОЙ СТОРОНОЙ КВЕРХУ, У ЕЕ ХОЗЯИНА И ВЕРНИ В ЦЕНТР СТОПА СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ.



МЕГА-УЛЬТРА-ОГО-ГО-СПЕЦПРИЕМ

ШПИОН + СУПЕРМЕН + НИНДЗЯ + МУММИЯ + РЫЦАРЬ + РЭПЕР + ВОЛШЕБНИК + КОВБОЙ. ИСПОЛЬЗОВАВ ЭТОТ СПЕЦПРИЕМ ИЗ ВСЕХ 8 КАРТОЧЕК, ЗАБЕРИ МУХУ, ЛЕЖАЩУЮ ЛЮБОЙ СТОРОНОЙ КВЕРХУ, У ЕЕ ХОЗЯИНА И ПОЛОЖИ ПЕРЕД СОБОЙ СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОЛОЖИТЕ КАРТОЧКУ МУХИ В ЦЕНТРЕ СТОПА СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ.

ПЕРЕМЕШАЙТЕ КОПОДУ И РАЗДАЙТЕ ПО 8 КАРТОЧЕК КАЖДОМУ ИГРОКУ.

ПОЛОЖИТЕ КОПОДУ РУБАШКОЙ ВВЕРХ РЯДОМ С КАРТОЧКОЙ МУХИ.

ПЕРЕВЕРНИТЕ ВЕРХнюю КАРТОЧКУ КОПОДЫ И ПОЛОЖИТЕ ЕЕ РЯДОМ С КОПОДОМ. ЭТА КАРТОЧКА ОПРЕДЕЛИТ СТАРТ ИГРЫ И СФОРМИРУЕТ СТОПКУ СБРОСА.

ВАЖНО

ЕСЛИ ОТКРЫЛАСЬ КАРТОЧКА, КОТОРОЙ НЕЛЬЗЯ НАЧИНАТЬ ИГРУ (СМОТРИ РАЗДЕЛ «КАКИЕ КАРТОЧКИ ЕСТЬ В ИГРЕ?»), УБЕРИ ЕЕ В НИЗ КОПОДЫ И ЗАМЕНИ СЛЕДУЮЩЕЙ ВЕРХНЕЙ КАРТОЧКОЙ.

ПЕРВЫМ ХОДИТ САМЫЙ МЛАДШИЙ, А ДАЛЕЕ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ, ПОКА КТО-НИБУДЬ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТ КАРТОЧКУ «ЗАДОМ НАПЕРЕД» (СМОТРИ РАЗДЕЛ «КАКИЕ КАРТОЧКИ ЕСТЬ В ИГРЕ?»).

ХОД ИГРЫ

1 ХОДИТЬ МОЖНО ТОЛЬКО В СВОЙ ХОД КАРТОЧКОЙ, КОТОРАЯ СОВПАДАЕТ ПО ЦВЕТУ, КОСТЮМУ ИЛИ НАЗВАНИЮ С ВЕРХНЕЙ КАРТОЙ СТОПКИ СБРОСА, ЕСЛИ ИНОЕ НЕ УКАЗАНО В РАЗДЕЛЕ «КАКИЕ КАРТОЧКИ ЕСТЬ В ИГРЕ?»

ПРИМЕР

НА СТОЛЕ ЛЕЖИТ КРАСНАЯ КАРТОЧКА МУХИ В КОСТЮМЕ СУПЕРМЕНА. ЗНАЧИТ, ТЫ МОЖЕШЬ СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ ЛЮБОГО ЦВЕТА С МУХОЙ В КОСТЮМЕ СУПЕРМЕНА, ЛЮБУЮ КРАСНУЮ КАРТУ, КАРТОЧКУ СТРАШИЛИЩА ИЛИ ПРИМЕНИТЬ СПЕЦПРИЕМ.

ЖУЛИКОВАТЫЙ ЖУК

СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК БЕРЕТ ВЗАКРЫТУЮ ПО ОДНОЙ КАРТОЧКЕ У КАЖДОГО.



ОБЪЕЛСЯ И СПИТ

СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК БЕРЕТ ВЕРХнюю КАРТУ КОЛОДЫ И ПРОПУСКАЕТ ХОД.



МУШИНОЕ БЕЗУМИЕ

СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК МЕНЯЕТ ВСЕ СВОИ КАРТОЧКИ. ПУСТЬ ОН ПЕРЕСЧИТАЕТ КАРТОЧКИ В РУКЕ, ПОЛОЖИТ ИХ В НИЗ КОЛОДЫ, А ВМЕСТО НИХ СНИМЕТ СТОЛЬКО ЖЕ С ВЕРХУ. ЕСЛИ НА РУКАХ НЕТ КАРТ, ДОЛЖЕН ВЗЯТЬ ЧЕТЫРЕ ШТУКИ.



ВАЖНО

С ЭТОЙ КАРТОЧКИ НЕЛЬЗЯ НАЧИНАТЬ ИГРУ.

ЛЕНТА ДЛЯ МУХ

СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК РАСКРЫВАЕТ ОСТАЛЬНЫМ ВСЕ СВОИ КАРТОЧКИ И ИГРАЕТ В ОТКРЫТУЮ ДО СВОЕГО СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА.



ЗАДОМ НАПЕРЕД

ХОДИ ЭТОЙ КАРТОЧКОЙ, ЧТОБЫ ПОМЕНИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ХОДА ИГРЫ: ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ, ЕСЛИ ДО ЭТОГО БЫЛО ПО ЧАСОВОЙ, И НАОБОРОТ.



КОСТЮМЫ

У МУХИ ВОСЕМЬ КОСТЮМОВ: ШПИОНА, МУМИИ, НИНДЗЯ, СУПЕРМЕНА, ВОЛШЕБНИКА, КОВБОЯ, РЫЦАРЯ, РЭПЕРА. ЭТИ КАРТОЧКИ МОГУТ БЫТЬ СЫГРАНЫ КАК ПО ОТДЕЛЬНОСТИ, ТАК И В КАЧЕСТВЕ СПЕЦПРИЕМА.



ПРАВИЛА ИГРЫ

КАКИЕ КАРТОЧКИ ЕСТЬ В ИГРЕ?

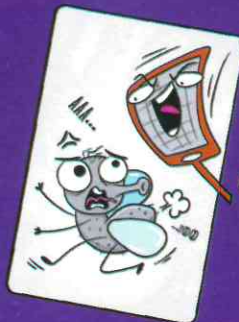
МУХА

ЭТО ТА САМАЯ МУХА, КОТОРУЮ ТЕБЕ НУЖНО ХЛОПНУТЬ!
У КАРТОЧКИ ДВЕ СТОРОНЫ.

СТОРОНА 1



СТОРОНА 2



МУХОБОЙКА

ЭТОЙ КАРТОЧКОЙ ТЫ ХЛОПАЕШЬ И ЗАБИРАЕШЬ
У СОПЕРНИКОВ МУХУ.

ЕСЛИ:

- МУХА ЛЕЖИТ В ЦЕНТРЕ СТОЛА, ЗНАЧИТ, ИСПОЛЬЗОВАВ МУХОБОЙКУ, ЗАБЕРИ МУХУ И ВЫЛОЖИ ЕЕ ПЕРЕД СОБОЙ СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ.
- МУХА ТВОЯ И ЛЕЖИТ СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ — ИСПОЛЬЗОВАВ МУХОБОЙКУ, ПЕРЕВЕРНИ МУХУ НА СТОРОНУ 2.
- МУХА ТВОЯ И ЛЕЖИТ СТОРОНОЙ 2 ВВЕРХ — ИСПОЛЬЗОВАВ МУХОБОЙКУ, ПРОСТО ИЗБАВЬСЯ ОТ НЕЕ, А МУХУ ОСТАВЬ.
- МУХА ЛЕЖИТ У ДРУГОГО ИГРОКА СТОРОНОЙ 2 ВВЕРХ, А ТЫ ИСПОЛЬЗОВАЛ МУХОБОЙКУ — ПРИХЛОПНУТЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН ПЕРЕВЕРНУТЬ КАРТОЧКУ СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ.
- МУХА ЛЕЖИТ У ДРУГОГО ИГРОКА СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ, А ТЫ ИСПОЛЬЗОВАЛ МУХОБОЙКУ — ЗАБЕРИ МУХУ У СОПЕРНИКА И ПОЛОЖИ ЕЕ ПЕРЕД СОБОЙ СТОРОНОЙ 1 ВВЕРХ.



СТРАШИЛИЩЕ

СЫГРАЙ ЭТУ КАРТОЧКУ, ЧТОБЫ СХОДИТЬ ЕЩЕ РАЗ!

КАРТОЧКУ СТРАШИЛИЩА МОЖНО ИГРАТЬ
НА ЛЮБУЮ КАРТОЧКУ. И НА НЕЕ САМУ МОЖНО
ИГРАТЬ ЛЮБУЮ КАРТОЧКУ.

ВАЖНО-1

ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ МУХА И КАРТОЧКА
СТРАШИЛИЩА ПОСЛЕДНЯЯ, ТО, ИСПОЛЬЗОВАВ ЕЕ,
ТЫ ЗАКАНЧИВАЕШЬ ИГРУ, А БОНУСНЫМ ХОД
ДЕЛАТЬ НЕ НУЖНО, ВЕДЬ ТЫ ИЗБАВИЛСЯ
ОТ ВСЕХ КАРТОЧЕК В РУКЕ!



ВАЖНО-2

С ЭТОЙ КАРТОЧКИ НЕЛЬЗЯ НАЧИНАТЬ ИГРУ.

БОМБА-ВОНЮЧКА

СЫГРАЙ ЭТУ КАРТОЧКУ, ЧТОБЫ ОТДАТЬ
ПО ОДНОЙ СВОЕЙ КАРТОЧКЕ
КАЖДОМУ ИГРОКУ.

КОМУ КАКУЮ КАРТОЧКУ ОТДАТЬ, РЕШАЕШЬ
САМ. ЕСЛИ У ТЕБЯ В РУКЕ КАРТОЧЕК
МЕНЬШЕ, ЧЕМ ИГРОКОВ, ВЫБИРАЙ, КТО
ПОЛУЧИТ ОТ ТЕБЯ КАРТОЧКУ.



ВАЖНО

С ЭТОЙ КАРТОЧКИ НЕЛЬЗЯ НАЧИНАТЬ ИГРУ.

МУШИНЫЙ ВОДОВОРОТ

ВСЕ ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ ВСЕМИ СВОИМИ
КАРТОЧКАМИ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ.

ВАЖНО

ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ МУХА И КАРТОЧКА
«ВОДОВОРОТ» ПОСЛЕДНЯЯ, ТО, ИСПОЛЬЗОВАВ ЕЕ,
ТЫ ЗАКАНЧИВАЕШЬ ИГРУ, А МЕНЯТЬСЯ
КАРТОЧКАМИ НЕ НУЖНО, ВЕДЬ ТЫ ИЗБАВИЛСЯ
ОТ ВСЕХ КАРТОЧЕК!

