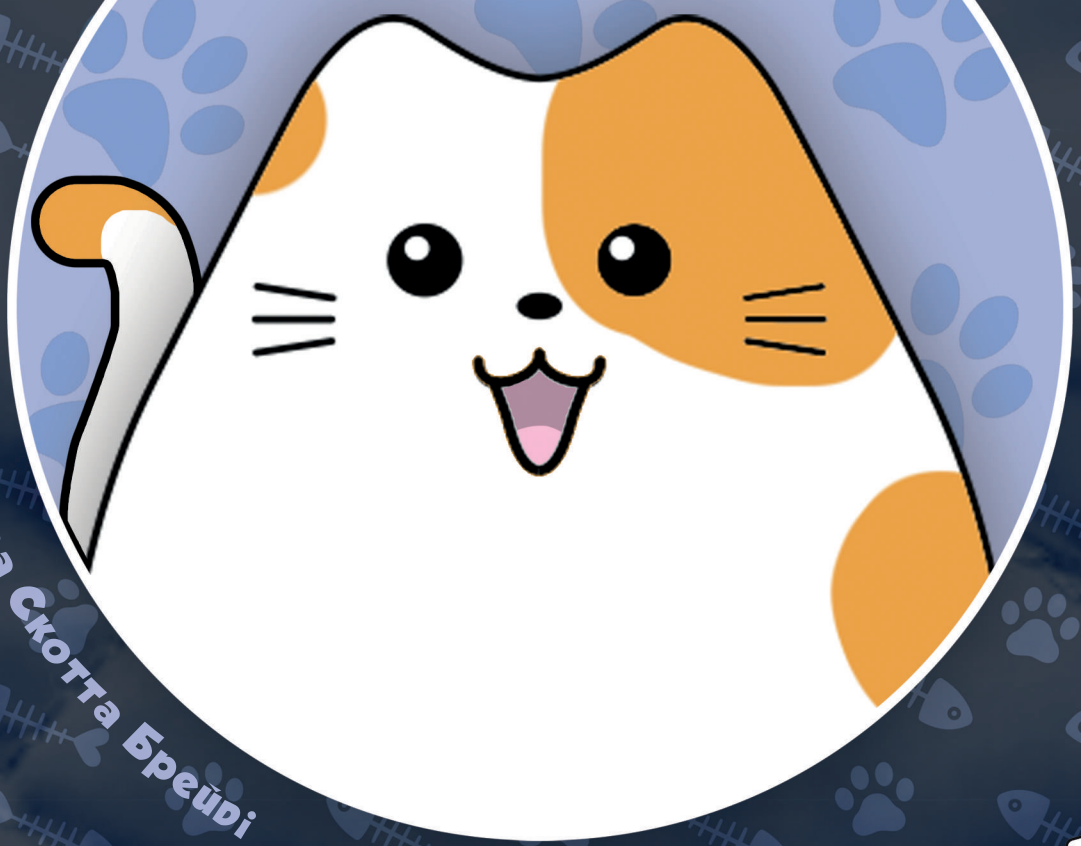
2 гравці
Вік: 10+
20 хв.

Буп.



гра Скотта Брейді

Ігромаг

smirk & dagger games

Правила



Скотт Брейді

Буп.

Оманливо мила, неочікувано складна!

Щоразу, коли ви розміщуєте кошеня на ліжку, воно робить **«буп».** Це означає, що воно відштовхує кожне сусіднє кошеня далі на одну клітинку. Вишикуйте трьох кошенят, аби перетворити їх на котів, а потім утворіть лінію з трьох котів, щоб перемогти.

Але це нелегко, адже і ви, і ваш суперник постійно бупаєте кошенят туди-сюди.
Це наче... **збирати докупи зграю котів!**
Чи зможете ви бупати своїх котів на потрібні позиції, аби перемогти? Чи вас самих бупнуть з ліжка?

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 вибраного кольору**. 8 котів кожного кольору перебувають «поза грою» на дальній стороні ігрової зони.
Той, хто останнім гладив котика, розпочинає гру, або ж ви можете обрати першого гравця навмання.



Ціль гри

По черзі розміщуйте одне зі своїх кошенят на будь-якій вільній клітинці ліжка (на вистібаних квадратах). Перетворюйте кошенят на котів, виставляючи по три фігурки в ряд за горизонталлю, вертикаллю або діагоналлю. Потім вишикуйте трьох котів у ряд, аби ПЕРЕМОГТИ!
Але не все так просто...

Бупання

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

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

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

Фігурка, яку бупнули, не спричиняє ланцюгову реакцію після переміщення. Фігурки, до яких вона переміщується, залишаються на своїх місцях (мал. 1б).
Якщо будь-які дві фігурки вже стоять 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).
(Звичайно, їх МОЖНА бупати з інших напрямків.)

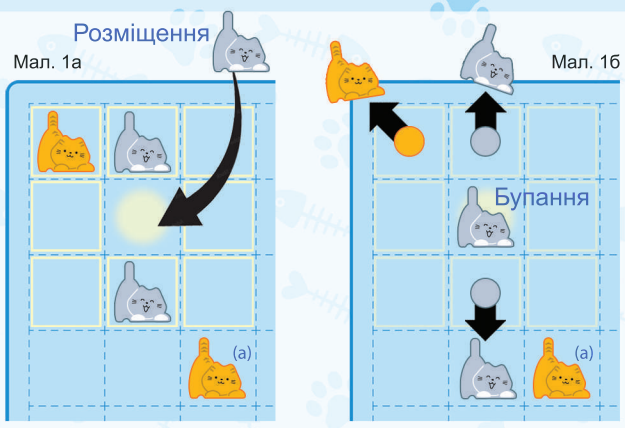
Створення лінії з двох фігурок та запобігання створенню ліній суперником – це частина стратегії. На мал. 2 якби був хід власника сірих котиків і замість рудого кошеняти розмістили б сіре, то за діагоналлю була б побудована лінія з трьох сірих кошенят. Отже, розбити або заблокувати лінію з двох кошенят вашого суперника – це ключ до перемоги.

Перетворення кошенят на котів

Після бупання перевірте, чи є у вас ряд із трьох кошенят. Якщо троє кошенят вишикуються за горизонталлю, вертикаллю або діагоналлю, то всі троє перетворяться на котів (мал. 3), і ви маєте прибрати кошенят з ігрового поля та з гри. *(Покладіть їх у кришку коробки. Кошенята 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.

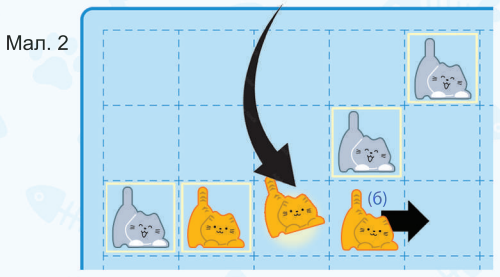
Крім того, якщо всі 8 ваших фігурок знаходяться на ліжку, ви повинні прибрати одну з них із ліжка у свою купку. Прибираючи таким чином кошеня, можете одразу перетворити його на кота. Або, якщо це стратегічно вигідно, натомість ви *можете* повернути кота з ігрового поля у свою купку.

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.



Додавання сірого кошеняти не утворює лінію з трьох кошенят. Натомість усі кошенята, що знаходяться поруч (окреслені жовтим ділянки), відштовхуються на одну клітинку далі.

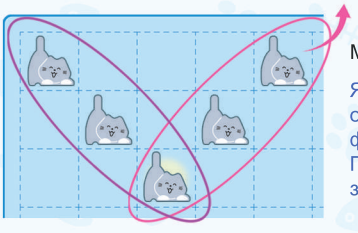
Фігурки можна зіштовхувати просто з ліжка! Після бупання сіре кошеня опиняється поруч із рудим кошеням (а), яке залишається на місці.



Руде кошеня бупає кошеня (б). Оскільки решті кошенят нема куди бупнутися, вони лишаються на місці (ви не можете бупнути котика, який знаходиться в лінії з двох або більше котиків).



Гравець, який грає сірими фігурками, вибудовує ряд із трьох кошенят і прибирає їх із гри. Натомість він додає до своєї купки трьох 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'являться 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 в утвореному ряді з трьох фігурок є і кошенята, і коти, ви все одно забираєте всі три фігурки з ігрового поля та перетворюєте 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. Обоє кошенят перетворюються на котів і разом із котом із цього ряду потрапляють до вашої купки.

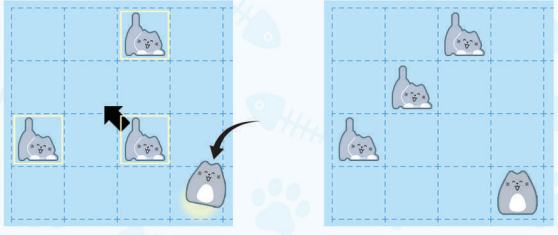
Перемога

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 знаходяться на ліжку.

Перевіряйте, чи ПЕРЕМОГЛИ, тільки після того, як усі фігурки завершили переміщення.

Примітки для кмітливих котиків

- Вигідно розміщувати фігурку на одній із чотирьох клітинок у центрі ігрового поля, оскільки вони знаходяться далі від краю, тому **такі фігурки важче виштовхнути** 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, спробуйте розмістити їх УСІХ на ліжку, особливо якщо у вашого суперника немає жодного кота. Оскільки кошенята не можуть їх відштовхувати, вони залишатимуться на місці.

Творці гри

Розробник гри: Скотт Брейді.
Графічне оформлення / ілюстрації: Курт Коверт.

Вичитка правил: Лінда Болдуін.
Головні тестувальники та вболівальники: Ніколь Брейді, Медісон Брейді, Кеннеді Брейді.

Тестувальники та суперфанати: Марк Брейді, Скотт Морріс, Бетсі Морріс, Зак Морріс, Кріс Ледер, Дженсен Ледер, Даґ Шел, Сенді Шел, Райан Ноймайєр, Бетані Ноймайєр, Метью Джонс, Треві Лопес, Крістін Лопес, Мік Робертсон, Елена Робертсон, Бен Юстус, Кетрін Юстус, Деніел Больке, Ґрейс Лоу, Майкл Дарвін, Майкл Коллінз, Чарльз Ворд, Адам Обрен, Паркер Крауз.

© 2022 Smirk and Dagger Games. Усі права застережено.
Smirk and Dagger Games. 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Юлія Арсенюк
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Верстальниця: Вероніка Рогачова

Апробація перекладу: А. Журба, А. Зощенко, А. Ільченко, А. Наконечний, А. Кошель, В. Король, К. Гончаренко, К. Стойко, Л. Бірук, С. Ніконенко, Maskaro

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Адаптація гри для молодших гравців

Ви можете запропонувати цю гру і молодшим гравцям, не застосовуючи механізм перетворення фігурок. Під час підготовки до гри роздайте кожному гравцеві по 8 кошенят відповідного кольору. Поверніть котів у коробку (вони не будуть використовуватися). Перший гравець, який вишикує в ряд трьох своїх кошенят, ПЕРЕМАГАЄ. Гра триватиме набагато менше часу, проте буде такою ж цікавою.