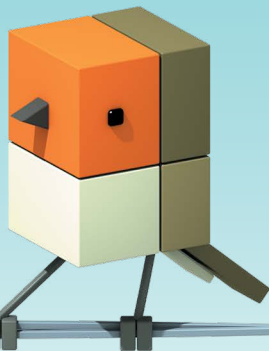




# КУБИЧКИ



Каждый день десятки птичек-кубичек  
рассаживаются на заборах наших  
дворов. Их так много, что когда  
приходит пора улетать, они не могут  
собраться в стаи и беспорядочно  
кружат, не в силах найти дорогу домой.  
Помогите кубичкам найти друзей  
и вернуться к своим гнёздам.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите одного игрока на роль раздающего.

① Раздающий перемешивает все карты кубичек и выкладывает в открытую 12 карт (4 ряда по 3 карты в каждом).

**Важно:** каждый ряд должен содержать трёх различных кубичек.

Если какой-то вид птичек встречается несколько раз, отложите повторяющихся кубичек и замените их на новые карты из колоды, пока в каждом ряду не окажется три птички разного вида. Замешайте в колоду отложенные карты и раздайте из неё каждому игроку по 8 карт в закрытую. Эти карты игроки берут в руку.

② По 1 карте из колоды положите перед каждым из участников в открытую. Это первая кубичка в **коллекциях** игроков.

③ Оставшиеся карты положите стопкой лицом вниз рядом с открытыми картами кубичек. Это колода птиц. Рядом с колодой птиц будет стопка сброса.



*В игре 110 карт с изображением кубичек 8 различных видов. В нижнем левом углу карты указано число карт одного вида.*

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто первым соберёт в своей коллекции:

**7 карт кубичек  
различных видов**



или

**2 вида кубичек,  
минимум с тремя картами  
в каждом**



## ОБЗОР ИГРЫ

Игра состоит из нескольких последовательных раундов. Каждый раунд игроки начинают с 8 картами в руке. Игроки действуют поочередно.

Раздающий совершает ход первым, далее ход передаётся другим игрокам по часовой стрелке. Каждый игрок полностью завершает свои действия перед тем, как передать ход следующему игроку. Раунд заканчивается, когда кто-либо из игроков разыграет все карты из руки.

В свой ход игрок выкладывает одну или несколько карт из руки так, чтобы забрать определённые карты со стола к себе в руку. Затем игрок может создать стаю, чтобы добавить кубичек в свою коллекцию.

Игроки совершают ходы, пока не закончится раунд или кто-то из участников не соберёт в своей коллекции одну из победных комбинаций.



## ХОД ИГРОКА

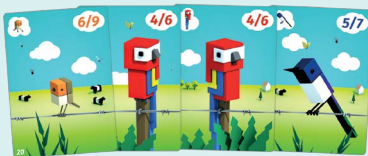
В свой ход игрок выполняет одно обязательное действие «Выложить карту из руки», и затем по желанию может выполнить второе действие «Создать стаю».

### ВЫЛОЖИТЬ КАРТУ ИЗ РУКИ (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

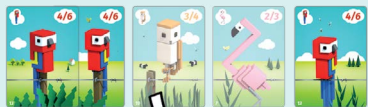
Игрок выбирает любой вид кубичек среди своих карт и выкладывает **все карты этого вида** на стол. Все эти карты присоединяются к одному из четырёх рядов, справа или слева от него.

Если игрок разместил своих кубичек в ряду, где имеются кубички того же вида, то он должен забрать в руку **все карты других кубичек**, находящиеся между ними.

## ПРИМЕР



*У Маши в руке четыре кубички. Она выбирает попугая и поэтому выкладывает на стол обе карты попугаев, которыми располагает.*



*Маша положила двух попугаев с левой стороны одного из рядов.*

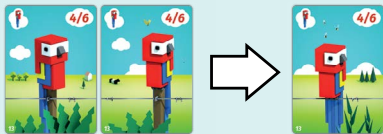
*Так как на другом конце этого ряда также сидит попугай, она забирает в свою руку карты совы и фламинго, находящиеся между попугаями.*



Затем оставшиеся карты сдвигаются так, чтобы ряд снова стал непрерывным.

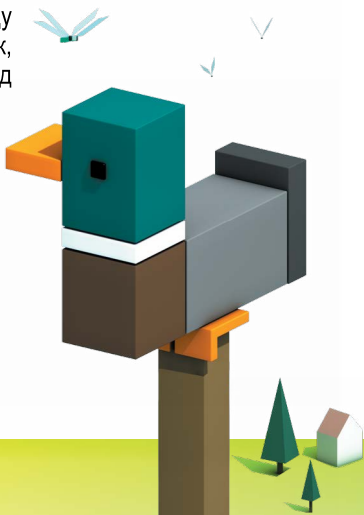
### ПРИМЕР

*Как только Маша забрала сову и фламинго, она сдвигает оставшиеся карты друг к другу.*



Если после выкладывания карт в ряду оказывается **только один** вид кубичек, раздающий должен **добавить** в этот ряд новые карты из колоды птиц. По одной карте за раз, пока в ряду не окажется **два различных** вида кубичек.

Карты, добавляемые из колоды птиц, могут размещаться как слева, так и справа от карт, уже выложенных в ряду.



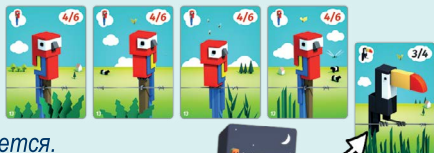
## ПРИМЕР

В этом ряду остались только попугаи. Необходимо добавить второй вид кубичек.



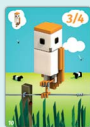
Первая карта из колоды птиц также оказалась попугаем. В ряду всё ещё один вид кубичек, поэтому раздающий добавляет новую карту.

Со второй картой в ряду появился тукан. Так как теперь в ряду два разных вида кубичек, раздающий останавливается. Ряд готов, в нём сейчас 5 карт.

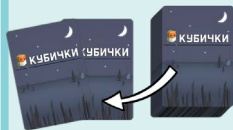


Может произойти так, что игрок, выложив свои карты, не окружит других кубичек и поэтому не возьмёт карт со стола. В этом случае игрок может взять в руку две верхние карты из колоды птиц.

### ПРИМЕР



*Разместив слева от ряда сову, Маша не окружит других кубичек.*



*В этом случае она может взять в руку две карты из колоды птиц.*



## СОЗДАТЬ СТАЮ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

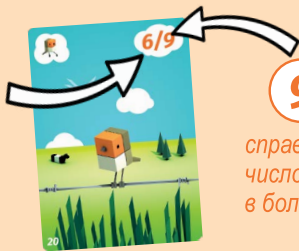
Выполнив это действие, игрок может добавить одну или две карты кубичек в коллекцию перед собой и приблизиться к победе. Стая – это несколько карт кубичек одного вида.

СТАИ

*Стаи бывают малые и большие.*

6

*слева указано  
число птиц  
в малой стае*



9

*справа указано  
число птиц  
в большой стае*

*Эти числа одинаковые для всех кубичек одного вида.*

**Важно:** игрок не может выбрать действие «Создать стаю», если у него нет достаточного числа карт для создания малой или большой стаи.

Чтобы создать стаю, игрок должен открыть из руки **все карты** с каким-либо **одним видом** кубичек по своему выбору и положить их на стол перед собой.



8





Затем игрок добавляет в свою коллекцию:

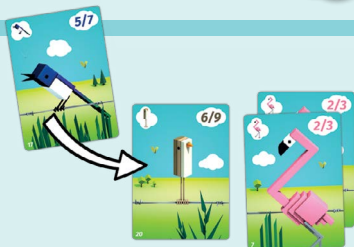
- **две из открытых** им карт, если их количество достаточно для большой стаи;
- **одну из открытых** им карт, если их количество достаточно для малой стаи.

В обоих случаях оставшиеся открытые карты отправляются в стопку сброса.

### ПРИМЕР



*У Фёдора в руке 6 карт сорок и он решает создать стаю. Он открывает всех сорок из своей руки и создает малую стаю, для которой нужно всего 5 карт.*



*Создав малую стаю, Фёдор добавляет одну карту сороки в свою коллекцию, расположенную перед ним. Пять других карт сорок отправляются в сброс.*

Игрок может создать только одну стаю в свой ход, но он не обязан выполнять это действие. Карты кубичек, которые оказались в коллекции игрока, уже нельзя вернуть обратно в руку или в колоду птиц.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, как только один из игроков разыграет все карты из руки. Другие игроки вынуждены положить все карты, оставшиеся у них в руках, в стопку сброса.

Ряды карт в центре стола остаются на своём месте.

Игрок, который только что завершил раунд, становится новым раздающим. Он раздаёт всем игрокам по 8 карт из колоды птиц. Если колода опустела, перемешайте карты из сброса, сформируйте новую колоду птиц и раздайте карты игрокам.

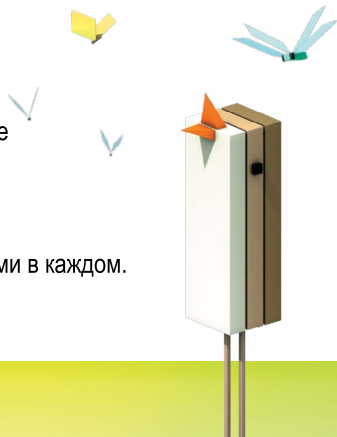
Раздающий начинает новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу же, если в конце своего хода кто-либо из игроков собрал победную комбинацию:

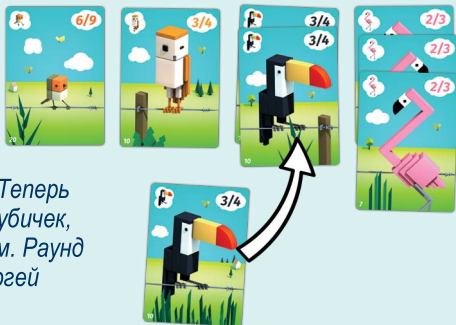
- 7 карт кубичек разного вида, либо
- 2 вида кубичек, минимум с тремя картами в каждом.

Этот игрок побеждает.



## ПРИМЕР

В коллекции Сергея  
2 тукана  
и 3 фламинго.  
Он получил третью  
карту тукана после  
создания малой стаи.  
Теперь  
у него есть два вида кубичек,  
по три карты в каждом. Раунд  
останавливается, Сергей  
побеждает в игре.



Игра также немедленно заканчивается, если при раздаче карт их оказывается недостаточно, чтобы все игроки получили по 8 штук. В этом случае побеждает игрок с наибольшим числом карт кубичек в своей коллекции. В случае если несколько игроков претендуют на победу с одинаковым результатом, то все эти игроки становятся победителями.

## ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Во время подготовки игры пропустите шаг раздачи открытой карты в коллекцию игроков. Все участники начинают игру с пустыми коллекциями.

Автор игры Стефан Александер  
Иллюстратор Кристиан дер Недерланден  
Игра публикуется по лицензии Blackrock Games  
(Блэкрок Геймс).

