

## Гра «Відлетіло за вітром»

### Вступ:

Сонце, теплий вітерець і кілька хмар, що мчать у блакитному небі. Гарні метелики невтомно пурхають над, викупаною в сонці, квітучою галявиною. Цього разу ти тримаєш в руках фотоапарат. Ховаєшся серед квітів, сподіваючись зробити кілька красивих кадрів цих чудових комах.

### Елементи гри:

- 31 карта метеликів;
- 24 карти кадру;
- 48 метеликів: 16 червоних, 16 блакитних і 16 жовтих;
- 36 кристалів: 24 чорні (вартість 1 очко) і 12 білих (вартість 2 очки);
- ігрове поле;
- полотняний мішечок.

### Ціль гри:

Відчуй себе митцем, зроби дивовижне фото в найкращому моменті. Якщо добре постараєшся, назбираєш очки, то перемога буде твоя. Під час кожного ходу намагайся вибрати відповідну групу метеликів і розкласти їх на ігровому полі таким чином, щоб отримати очки або з карти метеликів, або з карти кадру. Коли всі кристали будуть розподілені між гравцями, потрібно порахувати набрані очки і вибрати найталановитішого фотографа.

### Галявина:

Галявина являє собою головний елемент ігрового поля і складається з 25 клітинок у форматі 5x5. У кожній клітинці знаходиться мінімум одна квітка. Квіти мають значення тільки під час приготування гри. 25 клітинок далі в інструкції будемо називати «ділянками галявини».

### Приготування гри:

1. Розмісти ігрове поле на середині столу.
2. Поклади всіх метеликів у мішечок. Витягуй метеликів один за одним і по порядку розкладай на квітах, які знаходяться на галявині – по одному метелику на кожну квітку.
3. Перетасуй карти метеликів і зроби з них колоду. Поклади її, зображенням метеликів вниз, в спеціальному для неї місці на ігровому полі. Те саме зроби з картами кадру.
4. З кожної колоди візьми по 3 карти і розклади їх, зображенням вверх, на ігровому полі в визначених для цього місцях.
5. Приготуй кристали:
  - а) якщо 2 гравці, то поклади в мішечок 16 чорних і 8 білих кристалів;
  - б) якщо 3-4 гравці, то поклади в мішечок всі 36 кристалів.
6. Витягни 3 будь-які кристали і поклади по одному **на кожну з карт метеликів. (Не клади кристали на картах кадру).**
7. Вибери особу, яка розпочне гру.

### Гра:

Кожен гравець під час свого ходу виконує 3 кроки: розміщення, здобування очок і упорядкування. Потім хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

### **Крок 1 – розміщення**

Вибери одну ділянку галявини і візьми всі метелики, які на ній знаходяться – ці метелики мусиш розмістити на галявині. Для цього, розмісти одного з метеликів на сусідній ділянці (або справа, або зліва, або згори, або знизу). Іншого метелика розмісти на ділянці, сусідній до тієї, на якій ти вже розмістив попереднього метелика (теж або справа, або зліва, або згори, або знизу) і так для всіх інших метеликів, яких ти взяв.

Пам'ятай про правила:

- Розміщуй кожного наступного метелика на сусідніх ділянках вертикально або горизонтально (або справа, або зліва, або згори, або знизу), не можна розміщувати метеликів по діагоналі.
- Не можна одразу повернутися на ділянку, на якій розміщено попереднього метелика.
- Можна повернутися на якусь ділянку пізніше, наприклад, розміщуючи метеликів у петлю, так що на якійсь ділянці вдасться розмістити більше ніж одного метелика.

***УВАГА! На кожній ділянці може знаходитися будь-яка кількість метеликів. Квіти мають значення тільки на початку гри.***

Розміщуючи метелики старайся зробити так, щоб останній метелик потрапив на ділянку, яка дозволить здобути очки завдяки карті метеликів або карті кадру.

### **Крок 2 – здобування очок**

Для того щоб виконати вимоги однієї з карт метеликів, ділянка, на якій розміщуєш останнього метелика, мусить мати таку саму кількість і такі самі кольори метеликів як показано на карті.

Для того щоб виконати вимоги однієї з карт кадру, ділянка, на якій розміщуєш останнього метелика, мусить бути частиною макету, який задовільняє дві вимоги:

- має таку саму форму як зображено на карті;  
*Форма може бути довільно обернена відносно схеми на карті (дозволено теж «дзеркальне відбиття»).*
- задовільняє вказану на карті кількість метеликів.

*Загальна кількість метеликів на всіх ділянках макету має бути рівна або менша 4 ( $\leq 4$ ).*

*Загальна кількість метеликів на всіх ділянках макету має бути рівна або більша 21 ( $\geq 21$ ).*

*На кожній ділянці макету кількість метеликів має бути однакова (=).*

Якщо тобі вдалося виконати вимоги до карти метеликів або карти кадру, то поклади карту перед собою разом з кристалами (якщо вони взагалі були на ній).

***УВАГА! Під час одного ходу можна взяти (отримати очки) тільки одну карту. Якщо вдалося виконати вимоги для декількох карт одночасно, потрібно вибрати тільки одну з них.***

### **Крок 3 – упорядкування**

Якщо тобі вдалося взяти карту під час свого ходу, то витягни іншу карту з відповідної колоди і покладіть її зображенням вгору на порожнє місце на ігровому полі.

Якщо на будь-якій з карток метеликів тепер є 3 кристали, поклади їх назад у мішечок, а карту відклади на бік. На її місце візьми іншу карту з колоди. Якщо в колоді метеликів закінчилися карти, перетасуй відкладені карти, щоб створити нову колоду. Якщо в колоді недостатньо карт кадру, то продовжуйте гру без них.

Потім візьми з мішечка 3 кристали і покладіть по одному на кожну карту метелика на ігровому полі - цю дію потрібно виконувати завжди, незалежно від будь-яких інших дій на цьому кроці. Якщо в мішечку залишилося менше 3 кристалів, то витягніть всі кристали, що залишилися, і покладіть їх на картки, починаючи з карт без кристалів.

### **Кінець гри:**

Коли останній кристал витягується з мішечка, наступний за чергою гравець виконує свій хід, і гра закінчується. Гравці підраховують очки наступним чином:

- Кожна карта кадру дає стільки очок, скільки зазначено у верхній частині картки.
- Кожен чорний кристал дає 1 очко, а кожен білий кристал — 2 очки.

Переможцем оголошується той гравець, який набере найбільшу кількість очок!

У разі нічії, перемагає гравець, який має найбільшу кількість білих кристалів. Якщо це не визначить переможця, то виграє той, у якого менше карт метеликів. Якщо це теж не допоможе визначити переможця, то гравці розділяють перемогу між собою.