



# Мутантики



АВТОР ИГРЫ: МИСТЕР ИКС

Игроки являются учеными, которые создают странных существ в своей лаборатории. Побеждает тот, кто вырастит больше всего мутантиков и наберет наибольшее количество победных очков.

## 1. КОМПЛЕКТАЦИЯ

**24** карты-мутантиков **1-ГО УРОВНЯ**  
(малые фигуры в банке).



Для того, чтобы создать мутантика первого уровня — просто выложите его перед собой и получите 4 победных очка. Зона перед игроком, куда он выкладывает карты, называется **ЛАБОРАТОРИЯ ИГРОКА**.

**12** карт-мутантиков **2-ГО УРОВНЯ**  
(средние фигуры, с пузырьками на голубом фоне).  
На каждой карте изображено по 2 мутантика.



Вы можете вырастить любого из них, положив карту так, чтобы мутантик, которого вы создаете, был в верхней половине карты, лицом к вам. Для того, чтобы создать мутантика 2-го уровня, вам нужно положить на него сверху мутантика 1-го уровня того же вида и цвета. Постройка мутантика 2-го уровня приносит 2 победных очка.

**12** карт-мутантиков **3-ГО УРОВНЯ**  
(большие фигуры, на розовом фоне).  
На каждой карте изображено по 2 мутантика.



Вы можете вырастить любого из них, положив карту так, чтобы мутантик, которого вы создаете, был в верхней половине карты, лицом к вам. Для того, чтобы создать мутантика 3-го уровня, вам нужно положить на него сверху мутантика 2-го уровня того же вида и цвета. Создание мутантика 3-го уровня приносит 4 победных очка.

Количество победных очков указано в верхнем левом углу карты.

## 2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты и раздайте каждому игроку по 2 карты рубашкой вверх. Игрок держит свои карты в руке, не показывая их соперникам. Теперь откройте 4 верхних карты и положите их рядом с колодой — эти 4 карты называются Банк образцов. Выберите, кто будет ходить первым (первый игрок). Игра начинается!

## 3. ХОД ИГРЫ

**3.1.** Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход игрок может сделать 2 действия.

**3.2. ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ** (один из двух вариантов): [PRINTGAMES.RU](http://PRINTGAMES.RU)

- ★ взять одну из открытых карт из Банка образцов. При этом на ее место тут же открывается новая карта из колоды.
- ★ взять верхнюю закрытую карту из колоды (в этом случае вторым своим действием игрок обязан взять открытую карту из Банка образцов).

**3.3. ВТОРОЕ ДЕЙСТВИЕ** (один из четырех вариантов):

- ★ взять еще одну карту из Банка образцов. При этом на ее место тут же открывается новая карта из колоды.
- ★ выложить карту мутантика 1-го уровня из руки и положить ее перед собой (в лабораторию). Игрок тут же получает за выложенную карту 4 победных очка. Однако эту карту может забрать соперник, чтобы создать мутантика 2-го уровня в своей лаборатории.

- ★ создать мутантика 2-го уровня.  
Чтобы сделать это, игрок выкладывает из руки карту мутантика 2-го уровня соответствующей стороной и кладет на нее рубашкой вверх карту 1-го уровня того вида и цвета, которая требуется для создания этого мутантика. За создание мутантика 2-го уровня игрок получает 2 победных очка. Однако эту карту может забрать соперник, чтобы создать мутантика 3-го уровня.







## ВАЖНО:

для создания мутантика 2-го уровня игрок может использовать карты соперников. При этом соперник, у которого забрали карту мутантика 1-го уровня, теряет 4 победных очка.

**НАПРИМЕР:** в свой ход игрок 1 выложил перед собой карту мутантика 1-го уровня, при этом получив 4 победных очка. Игрок 2 берет мутантика 2-го уровня из Банка образцов, а своим вторым действием выкладывает эту карту в свою Лабораторию, забирает карту мутантика 1-го уровня у Игрока 1 и кладет сверху его на созданную им карту рубашкой вверх. При этом Игрок 2 получает 2 очка победы, а Игрок 1 теряет 4 очка.

## СОЗДАТЬ МУТАНТИКА 3-ГО УРОВНЯ.

Чтобы сделать это, игрок выкладывает из руки в свою Лабораторию карту мутантика 3-го уровня соответствующей стороной и кладет на нее рубашкой вверх карту 2-го уровня того же вида и цвета, которая требуется для создания этого мутантика. Игрок получает 4 победных очка, при этом соперники больше не могут забрать у него эту карту.



**ВАЖНО:** для создания мутантика 3-го уровня игрок может использовать карты 2-го уровня соперников. Если игрок использовал мутантика 2-го уровня другого игрока, то карта мутантика 1-го уровня остается у того игрока, у которого забрали мутантика 2-го уровня, и переворачивается вверх ногами.



Таким образом у игрока, у которого забрали карту 2-го уровня, остается примитивный мутантик Джек, который приносит ему 3 победных очка.

Если игрок использовал своего мутантика 2-го уровня, то карта 1-го уровня, из которой состоял мутантик 2-го уровня, сбрасывается.

После этого ход переходит к следующему игроку, который повторяет действия, описанные в пунктах 3.2 и 3.3.

## 4. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда заканчиваются карты в колоде, все игроки по кругу имеют право на последний ход в одно действие, используя уже выложенные в Лабораторию карты. Брать карты из Банка образцов и выкладывать карты 1-ого уровня на этом этапе уже нельзя. После этого каждый игрок подсчитывает победные очки в своей Лаборатории. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

*О сколько нам открытий чудных  
Готовит просвещенья дух  
И опыт, сын ошибок трудных,  
И гений, парадоксов друг...*

А. С. Пушкин.



**SELFIE  
MEDIA**