



ПРАВИЛА ПРОСТЫ

Каждый игрок должен выложить змею своего цвета, нарядив её в забавные костюмы. Но это не всё. Змеи очень неряшливы и иногда могут запутаться в узел или попасть в другую неприятную ситуацию. Старайтесь разместить тайлы своей змеи так, чтобы она не запуталась со своими друзьями и не попала в неприятности. Ой, и чуть не забыли сказать: когда вы нарядили змею, обязательно подберите ей самую красивую карнавальную шляпу!

ЦЕЛЬ

СОБРАТЬ САМУЮ ДЛИННУЮ И НАРЯДНУЮ ЗМЕЮ, ВЫКЛАДЫВАЯ ТАЙЛЫ.

1. Сядьте по разные стороны стола.



2. В общую кучу сложите бриллианты.



3. В центр стола в открытую выложите тайл с домом, предварительно покрутив его рубашкой вверх по часовой стрелке, — отсюда змейки начинают свой путь. **Этот тайл лежит на столе неподвижно до конца игры.**



4. Раздайте каждому игроку по 4 тайла рубашкой вверх. После чего игроки могут раскрыть свои тайлы лицом вверх. Оставшиеся тайлы сложите в стопку рубашкой вверх.



5. Игрок должен собрать кобру того цвета, который направлен на него на тайле с домом.

- ! Если в игре участвуют только **два** человека, то игроки могут собирать по две змеи сразу. В этом случае игрок собирает змей тех цветов, которые направлены к нему прямо и правее.



6. Участники ходят по часовой стрелке. Игрок в свой ход выкладывает на поле один из своих тайлов, приставляя его к уже выставленному тайлу. После чего он подбирает тайл из колоды.

Если у игрока на руках нет тайлов цвета, за который он играет, то он может начать растить змею другого цвета. Так игрок может помешать другим участникам прийти к победе, запутывая их, меняя их направление.

- ! У игрока на руках всегда должно быть **не менее 4 тайлов**.
- ! Если игроку нечем ходить, так как у него на руках только тайлы головы или (и) шляпы, то **игрок пропускает ход и берёт новый тайл из колоды**.
- ! Если это начало игры, и ещё не были приставлены к дому тайлы змей, а у игрока на руках только тайлы шляпы / подарка / неприятностей / головы, то **игрок пропускает ход и берёт ещё один тайл из стопки**.
- ! Если в колоде закончились тайлы, перемешайте сброс и используйте его вновь. Если же все тайлы уже выставлены на поле, а на руках у игроков **остались только головы и шляпы**, то игра подходит к завершению.
- ! Выкладывайте тайлы так, чтобы у вашей змеи было только одно ответвление. Следите за тем, чтобы ваши тайлы не перекрывали змей других игроков. Если вам перекрыли ход, то вы можете поменять направление, заменив тайл, мешающий пройти змее дальше, на тайл с бревном. Заменённый тайл отправляется в сброс.

ПРИМЕР

Вы хотите продолжить растить свою жёлтую змею, но чёрная вам перегородила путь.



Советуем заменить помешавший вам тайл на перекрёстное бревно. Соперник сможет проползти над вами через бревно. Так обе змеи смогут продолжить игру.



- ! Вы ограничены только размером поверхности, на которой играете. Змейки могут быть любой длины.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра подходит к концу, когда в колоде, в сбросе и на руках игроков закончились тайлы, помогающие вырастить змеек. Это значит, что настало время последнего раунда: выставьте тайлы со шляпами и головами. Игроки объявляют: «Змейки заканчивают собираться на карнавал!». Участники по очереди выкладывают сначала тайлы с головами, после со шляпами.



! Может случиться так, что у игрока на руках нет тайла головы для его змейки. В этом случае игрок всё равно продолжает участвовать в игре и переходит вместе со всеми к подсчёту баллов.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- Игроки подсчитывают баллы, как только каждый, кто может, выложил тайлы головы и шляпы.
- На тайлах указано, сколько баллов нужно прибавить или вычесть.
- Не забудьте посчитать и собранные бриллианты: за каждый бриллиант игрок получает **4 балла**.



- Побеждает игрок, который набрал наибольшее количество баллов.



Если в игре участвует **3 человека**, то каждый выращивает свою змею: уберите из колоды тайлы лишней змеи.

Виды тайлов

Угловые

Это обычные тайлы, которые помогут изменить направление змеи.



Прямые

Именно благодаря этим тайлам ваши змейки становятся длиннее. Но они не только увеличиваются в размерах, но и примеряют на себя весёлые костюмы.



Бриллианты

Змеи жить не могут безо всяких блестящих штучек! Именно поэтому эти тайлы самые ценные в этой игре. Когда игрок выставляет этот тайл, он должен взять себе один бриллиант из общей кучи.



! При подсчёте очков один бриллиант равен 4 баллам.

! Если змея соприкасается бриллиантом с тайлом неприятностей, то игрок не берёт бриллиант, а начисляет себе соответствующее число баллов.

Подарки

Игрок выкладывает подарок рядом со змеей. Вы можете набрать максимум баллов, если ваша змея обвивает хвостом подарок со всех сторон. **Но помните, что перекрывать путь другим змеям подарком нельзя.**

Балл получает каждая змея, которая соприкасается с одной из сторон тайла с подарком.



4 балла жёлтой змее



2 балла жёлтой змее

2 балла фиолетовой змее

- ! Этот тайл нельзя убирать со стола до конца игры.
- ! Тайлом подарка нельзя заменить тайл змеи.
- ! Если с подарком соприкасается тайл бревна, то никто не получает балл.

Бревно

Бревно спасает от всех проблем! Им можно заменить любые тайлы, **кроме подарков и неприятностей.**

Заменяемые тайлы должны совпадать по форме: если вы заменяете угловой тайл, то только на угловое бревно.



- ! Любые тайлы бревна (кроме перекрёстка) можно заменить на другие тайлы. Так вы можете выложить тайл с узлом или болячкой другой змее, чтобы помешать ей победить.



- ! Заменённые тайлы отправляются в сброс.

- ! Если вы попали в тупик, то при помощи бревна можно изменить направление вашей змейки.



- ! Если вы используете бревно-перекрёсток, то следите за тем, чтобы у вашей змеи не появились новые ответвления. А также помните, что выставленное бревно-перекрёсток больше нельзя будет сдвинуть с поля.



Узел

Мы не шутили, когда говорили, что змейки очень неряшливы. Они иногда запутываются в узел. Чтобы распутать змею, замените тайл узла на тайл с бревном.



Если вы так и не смогли избавиться от узла, при подсчёте баллов отнимите указанное на тайле число.

! Вы можете запутывать и чужих змей, выставляя соответствующие тайлы на поле.

Болячки

Но это не единственная неприятность, в которую попадают змейки. Они частенько ударяются об углы. Избавьтесь от болячки, заменив её на тайл с бревном.



Если избавиться от болячек не удалось, то при подсчёте очков такие тайлы отнимают у вас указанное число баллов.

Тайлы неприятностей



Никто не любит неприятности, особенно когда у тебя на носу карнавал!

Змеи, которые соприкасаются со сторонами тайла неприятностей, при подсчёте очков теряют указанное на тайле число баллов.



Жёлтая змея:

Вместо бриллианта начисляется **2 балла**.

От бокового тайла отнимается **2 балла**.

Фиолетовая змея:

От бокового и нижнего тайлов отнимается по **2 балла**.

! Тайлы неприятностей остаются на столе до конца игры. Их нельзя будет поменять на другие тайлы.

Голова



Как только игрок понимает, что он не может больше выставить никакие тайлы (на руках и в общей стопке не осталось тайлов, которые помогут вырастить змею), ему нужно закончить свою змею, выставив тайл головы.

Шляпа



Без шляпы на карнавал никак нельзя! Шляпа не имеет определённого хозяина, она может подойти любой змейке. Шляпа надевается только на голову и только в конце игры, когда ваша змейка готова. Вы можете надеть шляпу и на чужую змею, чтобы игрок получил меньше баллов, чем вы.

! Как только тайл шляпы выставлен на поле, его нельзя убрать.