

Лемминги бегут купаться! Но самый хитрый из них норовит последним оостаться на берегу, чтобы первым вернуться в нору к обеду.

У игроков скрытые роли: кто за какого лемминга играет. Больше того, роли могут меняться по ходу игры!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ



Каждый играет за одного из леммингов цвета его тайной карты роли. Ваша цель – чтобы все лемминги, **кроме вашего**, оказались в воде!

Если же вам досталась особая карта роли океана, у вас нет своего лемминга. Ваша цель – чтобы все лемминги оказались в воде!



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- Выложите все **6 карт местности**, как на картинке.
- Все **6 фишек леммингов** расположите в норе в случайном порядке друг на друге **одной столкой**.
- Перемешайте все **7 карт ролей** и раздайте игрокам по 1 карте. Лишние карты, не открывая, отложите в сторону. Посмотрите свои роли, но не показывайте их другим.
- Перемешайте все остальные карты – **карты действий** и раздайте игрокам по 3 карты взаимно открытую. Оставшиеся карты положите одной колодой рубашкой вверх. Рядом оставьте место для сброса карт. Выберите первого игрока и начинайте игру.



## ХОД ИГРЫ

В свой ход сыграйте любое число карт из руки. Хотя бы 1 карту надо сыграть обязательно.

Играя карту, положите её в сброс лицом вверх и затем выполните действие карты.

В конце хода пополните руку до 3 карт и передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Если колода закончилась, переверните стопку сброса, сделав из неё новую колоду.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Большинство карт – это карты движения со стрелками с одним или двумя леммингами.

**Карты движения с одним леммингом** – переместите **этого лемминга** на 1 карту **вперёд или назад**. Вы выбираете направление движения.

**Карты движения с двумя леммингами** – переместите **одного из этих леммингов** на 1 карту **вперёд**.

Если карту сыграть невозможно, потому что оба лемминга уже в воде, такая карта становится «**джокером**» – переместите **любого лемминга вперёд или назад**.

**Лемминги всегда движутся со всеми, кто на них сверху.** Если лемминг пришёл на карту, где уже есть лемминги – он забирается на верхнего.

И только оказываясь в воде, лемминги плавают поодиночке. Из воды леммингов можно вытаскивать любыми картами, которые позволяют двигаться назад – в том числе «**джокерами**».



Другие карты действий – играйте согласно тексту на картах.



На некоторых картах указано, что их можно сыграть **в ход любого игрока**. Играя такие карты в чужой ход, вы всё равно пополняете свою руку только в конце своего хода.



Когда карта действует на **предыдущую** карту – она действует на карту, лежащую под ней в сбросе.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Как только в любой момент игры достигнута цель вашей роли – откройте свою карту роли и объявили победу!

Для большей драматичности момента победы, рекомендуем «**правило сброса**»: объявляя победу, нужно положить свою карту роли в сброс!

До этого момента другие игроки ещё могут успеть сыграть карты, которые правомерно могут быть сыграны – например, те, что играются в любой ход. Если другая карта была сыграна (положена в сброс) раньше, то она разыгрывается – и это может изменить ситуацию.

