

# Жар-хвостики

Жила-була одна лиховісна ігуана. Якось вкрала вона в селища вогонь і втекла високо в гори, під саме небо. Повернути вогонь узявся відважний опосум. Він прокрався в печеру та, підпаливши собі хвоста, хутко втік із вогнем.

## КОМПОНЕНТИ

9 карт вогню

72 карти  
(6 наборів по 12 карт)



Опосуми

Вогнище Ліво



Скануйте, щоб повністю прочитати історію — казку індіанського народу уічолі!



Від правил палає макітра? Пропонуємо вам відеоправила гри!

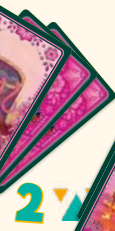
# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Кожен гравець вибирає колір і бере 12 карт цього кольору. Карти інших кольорів повернуть у коробку.
- 2 Кожен гравець кладе свою карту вогнища перед собою горілиць.
- 3 Кожен гравець викладає на карту вогнища будь-яку карту опосума (крім джокера «+1») горілиць зі зміщенням — так, щоб бачити вогник на карті вогнища. Усі гравці повинні викласти карти з різними значеннями. Якщо в кількох гравців збігатимуться карти, вони замінюють їх, доки всі не матимуть карти з різними значеннями. Це початкові **стоси вогню**. Візьміть решту своїх карт опосумів і лігва на руку. Це ваша початкова рука.
- 4 Перетасуйте карти вогню та покладіть їх у стос горілиць у центрі ігрового поля. Це **колода ігуани**.

Приклад  
приготування  
для 4 гравців



колода  
ігуани



# ПЕРЕБІГ ГРИ

На початку раунду кожен гравець вибирає 3 карти, які гратиме в поточному раунді. У свій хід гравець може або скинути карту, або спасувати. Якщо на початку вашого наступного ходу скинута вами карта досі лежатиме наверху скиду, ви перемагаєте в раунді.

## ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Кожен раунд складається із 3 кроків:

### 1. ВИБРАТИ ОПОСУМІВ

Усі гравці одночасно виконують такі дії:

- 1** Покладіть карту лігва першою зліва в руці, під рештою карт.
- 2** Виберіть 3 карти опосумів та перемістіть їх вліво, під карту лігва. Так вам зручніше буде відділяти карти для поточного раунду.
- 3** Решту карт опосумів покладіть долілиць біля свого стосу (чи стосів) вогню, накривши їх картою лігва.
- 4** Тримайте 3 вибрані карти опосумів на руці так, щоб інші гравці бачили тільки їхні звороти.



Вибравши 3 карти, гравці переходять до кроку «Полювання»!

## 2. ПОЛЮВАННЯ

### ПЕРШИЙ ОПОСУМ

Першим ходить переможець попереднього раунду (або найстарший гравець, якщо це перший раунд). Гравці виконують ходи по черзі, за годинниковою стрілкою. У свій хід ви можете або покласти у скид горілиць карту з таким же значенням, як у верхньої карти в колоді ігуани, або спасувати. Якщо ніхто не зміг викласти карту, і черга повертається до першого гравця, початкове значення збільшується на 1 (після «9» гравці переходять до значення «1»). Коли хтось покладе у скид першу карту, переходьте до кроку «Здобування вогню».

**Примітка.** Ви НЕ зобов'язані грати карту з руки, навіть якщо її значення збігається з початковим!

### ЗДОБУВАННЯ ВОГНЮ

Гравці продовжують ходити за годинниковою стрілкою, викладаючи карти або пасуючи.

- **Викласти опосума.** Ви можете викласти з руки карту зі значенням рівно на 1 більшим, ніж верхня карта скиду.

**Виняток.** Якщо верхня карта у скиді має значення «9», гравці повинні викласти карту зі значенням «1».

- **Пропуск ходу.** Гравець може спасувати. Тоді хід переходить до наступного гравця. Якщо ви пасуете, ви не вибуваєте з раунду й можете зіграти карту у свій наступний хід.

### Колода ігуани



вогники

початкове значення



### ДЖОКЕР

Карта зі значенням «+1» — це джокер, якого можна викласти на будь-яку карту у скиді. Джокер

- автоматично набуває значення на 1 більшого, ніж попередня карта. Якщо викласти джокера на карту зі значенням «9», джокера вважають «1».
- Джокера не можна викласти першою картою або на іншого джокера.

## Приклад гри вчотирьох

Верхня карта колоди ігруни має значення «4+». Першим ходить зелений гравець. Він має на руці карту «4» й вирішує зіграти її. Жовтий гравець пропускає хід. Червоний гравець грає «5». Рожевий гравець пропускає хід, хоч і має на руці карту «6». Він сподівається, що хтось із гравців викладе «6». Отакої! Зелений та жовтий гравці пасують. Тепер хід червоного гравця. Він перемагає в раунді, бо верхня карта у скиді належить йому.



### • Перемога в раунді

Опосуми звикли триматися осторонь і піклуватися лише про власну зграю. Вони ладні вкрасти вогонь у побратимів, щоб їхня ватра горіла яскравіше. Якщо у наступний ваш хід верхня карта у скиді належить вам, ви перемагаєте в раунді й утворюєте ще один стос вогню.

- 1 Візьміть верхню карту з колоди ігруни й покладіть долілиць перед собою.
- 2 Покладіть на цю карту горілиць карту опосума, яка щойно принесла вам перемогу.
- 3 Якщо інший гравець має карту з таким самим значенням на одному зі своїх стосів вогню, ви крадете всі карти вогню в цьому стосі та кладете під свій новий стос вогню.



### 3. ПІАГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

- 1** Візьміть на руку всі карти свого кольору, крім тих, що перебувають у скиді або стосах вогню. Ваша рука складається з:
- А** Вибраних опосумів, яких ви не зіграли в попередньому раунді;
  - Б** опосума, з-під якого вкрали ваше вогнище;
  - В** опосумів під картою лігва;
  - Г** підготовлених опосумів.



- 2** Візьміть зі скиду карти свого кольору та покладіть стосом горілиць біля ваших стосів вогню. Цих опосумів вважають використаними. Ви не можете брати їх на руку до кінця наступного раунду. Наприкінці наступного раунду вони стають підготовленими.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравці забирають останню карту з колоди ігуани. Гравці додають усі символи вогників у своїх стосах вогню. Перемагає той, хто здобув найбільше вогників. У разі нічиєї претенденти ділять перемогу.



# ПРОЙДИСВІТ

## ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДВОХ АБО ТРЬОХ ГРАВЦІВ

Ви граєте з пройдисвітом, ходи якого виконує один із гравців.

## ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Пройдисвіт грає чорними картами. Поверніть чорні карти джокера, вогнища та лігва в коробку, а решту карт перетасуйте та покладіть долілиць праворуч від першого гравця. Це колода пройдисвіта.

## ХІД ПРОЙДИСВІТА

Пройдисвіт ходить разом з іншими гравцями відповідно до порядку ходів (за годинниковою стрілкою).

- 1 Якщо можливо, викладіть у скид **верхню карту** з резерву пройдисвіта (на початку раунду в резерві немає карт).
- 2 Якщо пройдисвіт не зіграв карту з резерву, візьміть верхню карту з його колоди та викладіть у скид (якщо можливо). Якщо карту зіграти неможливо, покладіть її до резерву. Пройдисвіт пропускає хід.



## ПЕРЕМОГА ПРОЙДИСВІТА В РАУНДІ

Якщо пройдисвіт переміг у раунді, покладіть у коробку верхню карту з колоди ігуани, а також усі карти вогню, які пройдисвіт може вкрасти у гравців. Далі першим ходить переможець попереднього раунду.

## ПІАГОТОВКА ПРОЙДИСВІТА ДО НАСТУПНОГО РАУНАУ

Перетасуйте **всі карти** пройдисвіта й покладіть їх долілиць праворуч від першого гравця нового раунду. Опосуми пройдисвіта не стають використаними, натомість їх затасовують у колоду пройдисвіта.

# ▲ ПОРАДИ НОВАЧКАМ ▲

## ЯКІ КАРТИ ОПОСУМІВ ВИБРАТИ?

- Вибирайте карту з **початковим значенням** (або трохи більшим, якщо ходитимете пізніше).
- Вибирайте карту зі значенням, на 1 більшим від значення карт на **ваших столах вогню**, щоб раунд не закінчився на цьому значенні, і гравці не вкрали ваш вогонь.
- Вибирайте карту з таким же значенням, як на **стосі вогню суперника**, щоб украсти його вогонь.
- Вибирайте карти зі значеннями на 1 меншим, ніж у **використаних опосумів суперника**, щоб після вас не могли зіграти карту.
- Намагайтеся вгадати, які карти вибрав **суперник праворуч від вас**, і виберіть карти зі значеннями на 1 більшим, ніж у нього.

## ТВОРЦІ

**Автор:** Томас Селлнер  
**Розроблення:** Роланд Ґослар  
**Ілюстрації:** Майра Ґвадалупе,  
Орнелас Рамос  
**Графічний дизайн:** Маріна Фаренбах  
**Редагування:** Сабіна Махачек  
**Керівник проєкту:** Гейко Еллер-Білц  
**Особлива подяка:** Стів Кімбел,  
Міхаель Кренцле, Енн Віссер. Також  
вдячні нашим друзям та тестувальникам.

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка  
**Випускова редакторка:** Алла Костовська  
**Перекладач:** Артем Деменко  
**Редакторка:** Олександра Асташова  
**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко  
**Особлива подяка:** Анна Вакуленко,  
Ганна Жукова, Дмитро Бібік,  
Дмитро Науменко, Ілля Бобров,  
Олена Богуславська, Сергій Іщук,  
Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach Games.  
© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. TAILS ON FIRE, логотип HeidelBÄR Games  
і HeidelBÄR Games — товарні знаки HeidelBÄR Games GmbH.  
Виробник: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Millenberg, Німеччина.  
Виготовлено в Чехії. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених  
на малюнках. Не призначено для дітей до 9 років.



[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)



[www.heidelbear.com](http://www.heidelbear.com)