



ШЛЖК БИ ТРАФІВ!



Гра Торстена Гімлера, ілюстрації Деніса Лохаузена

Кількість гравців: від 3 до 7

Вік: від 8 років

Тривалість гри: приблизно 20 хвилин

Компоненти



33 карти номіналом від «3» до «35»

55 фішок

Мета гри

Хіба у кожного з нас не буває таких днів, коли ми встаємо з ліжка не з тієї ноги і решта дня перетворюється на суцільну смугу невдач? Саме це сталося з бідолохом, про котрого ця гра. Він прокинувся від жахливого сну лише для того, щоб опинитися віч-на-віч із павуком на своїй подушці. Вже пізніше, у своєму автомобілі, коли його обігнало власне заднє колесо, наш герой почав підозрювати, що це не його день.

У цій грі ви зіткнетесь із деякими подіями, які пережив наш „щасливчик“. Тож вам варто бути обачними, коли карта посередині столу зображає неприємну ситуацію, в яку ви не хочете втратити.

Або ви здаєте фішку, щоб запобігти нещастю, або вирішуєте витримати його та кладете карту перед собою. Карти, які ви зібрали, принесуть вам від'ємні бали, а фішки, що залишились – додатні бали. Перемагає той, у кого наприкінці гри найменша кількість від'ємних балів (він впорався зі своїм нещасливим днем та відбувся легким переляком).

Підготовка до гри

Той, кого ви вважаєте щасливчиком, перетасовує всі карти і кладе **дев'ять** карт назад у коробку, **не дивлячись** їх. Решта 24 карти складаються одна на одну посередині столу долілиць, формуючи колоду. Потім цей гравець роздає фішки решті учасників:

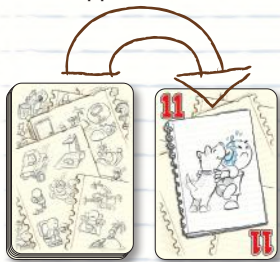
- по 11 фішок для 3-5 гравців;
- по 9 фішок для 6 гравців;
- по 7 фішок для 7 гравців.

Покладіть зайві фішки назад у коробку.

Порада для щасливчиків та нещасливців. Тримайте ваші фішки прихованими від інших гравців протягом усієї гри. Тримати їх у руці, покласти до кишені чи заховати у декольте – вирішувати вам.

Ігровий процес

Оскільки ви вже визначили, хто з вас є щасливчиком, чому б не дозволити йому почати гру? Назвемо цього гравця умовним іменем Фелікс („щасливчик“). Фелікс бере верхню карту з колоди, перевертає її та кладе горілиць поруч із колодою.



Тепер у Фелікса є вибір:

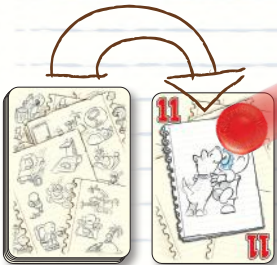
- або він відхиляє від себе нещастя, поклавши одну зі своїх фішок на карту;
- або ж залишає цю карту собі та кладе її перед собою горілиць.

Якщо Фелікс кладе фішку, щоб відмовитись від карти, гравчиня ліворуч від нього теж повинна зробити вибір. Назвемо її умовно Гвінет (що теж означає „щасливиця“). Вона також може відхилити нещастя, поклавши одну зі своїх фішок на карту, або залишити собі цю карту. Потім хід передається далі за годинниковою стрілкою.

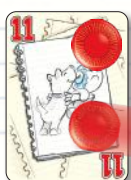
Коли гравець залишає карту собі, він (або вона) також бере всі фішки, які виклали на неї інші гравці. Карта кладеться перед гравцем, а фішки переходять у його запас.

Гравець, який залишив собі карту, відкриває наступну карту з колоди і стикається з черговим вибором: витратити фішку, щоб відмовитись від неї, або залишити собі нову карту.

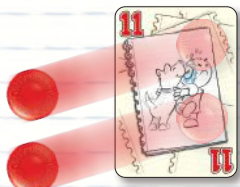
Важливо. Хід гравця триває доти, доки він (або вона) не витратить фішку, щоб відмовитись від карти.



Фелікс перевертає верхню карту колоди, яка має номінал «11». Він не хоче брати цю карту, тож кладе на неї фішку зі свого запасу.



Гвінет також хоче відмовитись від карти і додає одну зі своїх фішок.



Ліза бажає зберегти свої фішки, тому вона залишає карту собі. Вона бере «11» і кладе перед собою на стіл. Дві фішки переходять до її запасу.



Потім Ліза відкриває наступну карту з колоди. Її номінал – «26». Ліза негайно може залишити карту собі, але вона не хоче, тому кладе на неї фішку.

Примітка. Карти з високим номіналом, найімовірніше, декілька разів „обійдуть“ стіл і накопичають чималу кількість фішок, перш ніж хтось наважиться залишити їх собі. Це цілком нормально.

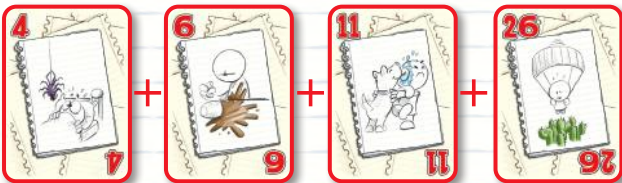


Після того, як Фелікс, Гвінет і Ліза декілька разів відмовились від карти «26», Ліза нарешті вирішує залишити її. Принаймні зараз на карті є дев'ять фішок.

Карти та фішки

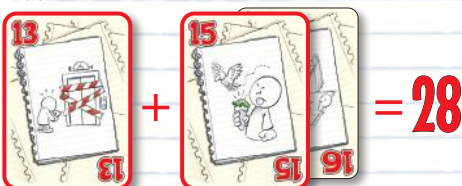
Завжди добре мати у своєму запасі певну кількість фішок, аби ви могли відмовитись від карт, які вам дійсно не потрібні, а також тому, що наприкінці гри кожна фішка, яка залишилась у вас, вважається додатнім балом. Якщо зараз ваш хід і у вас не залишилось фішок, ви **повинні** взяти карту.

Кожна карта перед вами приносить від'ємні бали, кількість яких дорівнює їхньому номіналу: «6» приносить 6 від'ємних балів, «21» – 21 від'ємний бал і т. ін.

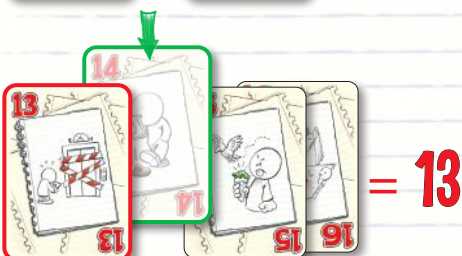


Наприкінці гри на столі перед Лізою лежать чотири карти. Вони принесуть їй 47 від'ємних балів.

Однак, кількість від'ємних балів зменшується, коли ваші карти утворюють неперервний ряд із двох або більше послідовних чисел. Такий ряд приносить від'ємні бали, кількість яких дорівнює **найменшому номіналу** карти з цього ряду. Наприклад, пара карт «15» та «16» разом принесє вам лише 15 від'ємних балів.



Поки що Фелікс залишив собі карти номіналом «13», «15» та «16». Останні дві карти утворюють ряд, тому загалом його карти приносять 28 від'ємних балів.



Якщо під час подальшої гри Фелікс зможе здобути карту номіналом «14», його чотири карти утворять неперервний ряд від «13» до «16». Це загалом принесє йому всього 13 від'ємних балів.

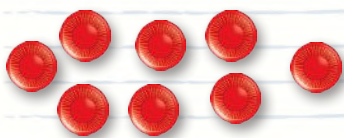
Карти в ряду потрібно розміщувати поруч так, щоб вони накладалися одна на одну, але щоб їхній номінал могли легко бачити інші гравці.

Завершення гри

Гра завершується, коли хтось із вас забирає собі останню карту з середини столу. Всі гравці підраховують свої бали, додаючи числа з окремих карт і числа з найменших карт у своїх рядах, щоб визначити сумарну кількість від'ємних балів. Усі фішки, що залишилися у гравців, зараховуються як додатні бали, тому вони віднімаються від сумарної кількості від'ємних. Гравець із найменшою кількістю від'ємних балів або (у рідкісних випадках) із найбільшою кількістю додатних перемагає у грі.



= 62 від'ємних бали



- 8 додатних балів

= 54 від'ємні бали

Перед Феліксом лежать дві окремі карти та три ряди з двох карт кожен, що загалом приносить йому 62 від'ємних бали ($3 + 7 + 12 + 15 + 25 = 62$). Він віднімає 8 балів за фішки, що залишилися в його запасі, та у підсумку отримує 54 від'ємні бали ($62 - 8 = 54$).



Ви придбали якісний продукт. Якщо у вас є причини для зауважень або скарг, будь ласка, не соромтеся звернутися до нас.
 Маєте будь-які запитання? Ми будемо раді допомогти:
www.igromag.ua, e-mail: info@igromag.ua
 Локалізація українською: ТОВ «Громаг»
 Переклад: Іван Максимів Редагування: Віктор Шлехт, Оксана Квасняк
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach