

Остап Гевко

Інтриги та Капуста

ПРАВИЛА ГРИ



Kilogames

Вступ

У бенкетній залі вечеряв барон Швайн Абенштерн. Компанію йому складав кіт Флейтик, що частенько зиркав на правителя, ковтаючи слинку. Аромат тушкованої капусти заповнював залу.

— А ти шо, хр-р-р, зазираєш до рота? — заграмав барон Абенштерн, зловивши погляд Кота. — Нумо, хр-р-р, розваж мене!

Кіт-менестрель зітхнув.

— Історія ця розверталася десь між Північних скель, у духовній семінарії в невеличкому селищі...

У залу раптово увірвалися двоє псів в обладунках — командир стражі Рудольф і особистий свиноохоронець Абенштерна. Барон перевів на них недобрий погляд.

— На нас напав маркіз, гав, Розенпіп! — проричав Рудольф.

— Ця немита худа таранька? — здивувався барон.

— Він привів із собою банду вовків.

Барон кинув виделку, рвучко встав із-за стола, перекинувши дерев'яний стілець, що з грюкотом покотився по кам'яній підлозі. Абенштерн схопив булаву.

— Всі до зброї! І ти, Флейтик, за мною! — гаркнув він до менестреля, що тремтів під столом.



Зміст гри

86 ІГРОВИХ КАРТ:



Кіт (8)



Свинка (8)



Курка (8)



Корівка (8)



Лис (8)



Вовк (8)



Пес (10)



Кролик (8)



Капуста (8)



Пшениця (12)

5 КАРТ-ПАМ'ЯТОК:



Мета гри

У цій грі вам потрібно створити найкращий замок, населивши його тваринами й забезпечивши їжею. Випробуйте свою удачу, ризикуйте, забирайте потрібні карти в опонентів і зберіть найкращу комбінацію тварин для перемоги.

Приготування до гри

Роздайте кожному гравцеві карту-підказку. Ретельно перетасуйте ігрову колоду й покладіть її в центрі стола. Все, ви готові починати гру.



ЕФЕКТ КАРТИ.
РОЗІГРУЄТЬСЯ НЕГАЙНО ПІСЛЯ
ВІДКРИТТЯ КАРТИ

НАЗВА КАРТИ

КІЛЬКІСТЬ ОЧОК, ЯКУ ВИ ОТРИМАЄТЕ
В КІНЦІ ГРИ ЗА ЦЮ КАРТУ

ВЛАСТИВІСТЬ КАРТИ У ФАЗУ ІНТРИГ

Хереві гри

Першим гравцем стає той, хто останнім годував тварину. Далі хід передається за годинниковою стрілкою.

Хід відбувається таким чином: гравець бере карту з верху колоди й кладе горілиць у центр стола, розігруючи її ефект, а тоді вирішує, тягнути далі чи зупинитись на досягнутому й забрати всі відкриті ним карти в свій замок. Обмеження кількості відкритих гравцем за один хід карт немає, **АЛЕ** якщо витягнути карту, копія якої вже була зіграна на цьому ході, хід вважається проваленим, а всі зіграні карти скидаються.

УСПІШНИЙ ХІД: якщо гравець зміг вчасно зупинитися, він забирає всі зіграні карти в свій замок.



Важливо: усі гравці мають добре бачити, скільки і яких карт є в кожному замку, тож радимо викладати однакові карти одна на одну з невеликим зміщенням.

ПРОВАЛЕНИЙ ХІД: якщо гравець відкриє карту, копія якої вже є серед зіграних ним, його хід провалюється. Ефект цієї карти не спрацьовує, натомість усі карти йдуть у скид. Виняток з цього правила — **Пшениця** (докладніше див. у розділі «Ефекти карт»).



Ефекти карт



ПЕС. Ця карта не має миттєвого ефекту, натомість дозволяє врятувати частину карт проваленого ходу. Якщо провалено хід, протягом якого був зіграний **Пес**, гравець може вибрати будь-які 2 карти, що підуть не у скид, а в його замок.



ЛИС. Гравець забирає будь-яку карту з чужого замку й розіграє в центр стола. Якщо в чужих замках є лише карти, що повторюють уже зіграні, гравець зобов'язаний взяти одну з таких карт, чим провалити свій хід.

Якщо в чужих замках ще немає жодної карти, нічого не відбувається.



ВОВК. Гравець вибирає карту зі свого замку й переміщує її в чужий замок. Якщо він ще не має жодної карти в замку, нічого не відбувається.



КОРІВКА. Гравець дивиться верхню карту колоди, не показуючи іншим, а тоді вирішує, грати далі (тягнути цю карту) чи зупинитись і забрати раніше відкриті карти.



КУРКА. Гравець перетасовує скид, дивиться 4 випадкові карти й одну з них грає в центр стола. Якщо серед витягнутих карт усі повторюють уже зіграні, гравець зобов'язаний зіграти одну з них і провалити свій хід. Якщо у скиді 4 чи менше карт, гравець дивиться всі, що є. Якщо у скиді ще немає жодної карти, нічого не відбувається.



СВИНКА. Гравець вибирає будь-яку карту в замку іншого гравця та скидає її. Якщо в чужих замках ще немає карт, нічого не відбувається.



КІТ. Гравець тасує скид, дивиться 5 випадкових карт і забирає у свій замок усі з них, яких там ще немає. Якщо серед відкритих карт є кілька однакових, проте в замку гравця такої карти ще немає, він забирає всі такі карти. Якщо у скиді 5 чи менше карт, гравець дивиться всі, що є. Якщо у скиді ще немає жодної карти, нічого не відбувається.



КРОЛИК. Гравець вибирає будь-яку карту зі свого замку й розіграє в центр стола. Якщо в замку є лише карти, які повторюють уже зіграні, гравець зобов'язаний взяти одну з таких карт, чим провалити свій хід. Якщо в замку ще немає жодної карти, нічого не відбувається.

8



ПШЕНИЦЯ. Коли **Пшениця** виходить у гру повторно протягом ходу, вона, на відміну від інших карт, не провалює його. Ба більше, поки **Пшениця** зіграна в центрі стола (але не в замок гравця!), усі повторні карти **Пшениці** кладуться на неї і для властивості **Пса** цей стос вважається однією картою. Тобто якщо гравець все-таки провалив хід, але був зіграний **Пес**, він може врятувати весь стос **Пшениці** як одну з двох карт.



КАПУСТА. Ця карта не має особливих ефектів.



У свій хід Руслана відкриває верхню карту колоди — **Вовка** — й розіграє її ефект: передає з власного замку до замку Степана **Свинку**. Другою картою йде **Кіт**, який дозволяє взяти до 5 випадкових карт зі скиду. У скиді є лише 4 карти, тож Руслана відкриває їх усі й забирає собі 2 **Курки** і **Пса**, бо таких карт ще немає в її замку. Карту **Пшениці** вона залишає у скиді: в її замку вже є 2 **Пшениці**. Руслана не зупиняється й відкриває **Пса**, що дозволить їй у разі провалу ходу забрати 2 будь-які карти.

Наступними вона відкриває 2 **Пшениці** поспіль: завдяки

своєму ефекту вони не провалюють хід, а складаються стосом. Руслана вирішує ризикнути й продовжити, але, на жаль, їй трапився другий **Вовк** — хід провалено. Проте завдяки ефекту **Пса** вона забирає до свого замку стос **Пшениці**, що вважається 1 картою, та саму карту **Пса**, адже в кінці гри він може захистити замок від **Лисів** чи **Вовка**. Хід переходить до наступного гравця.



Зінець гри і фаза інтриги

Гра закінчується, коли колода вичерпається (замішувати скид і формувати нову колоду не потрібно). Гравець, що забрав останню карту, завершує свій хід, і настає фаза інтриги.

Фаза інтриги розігрується тільки один раз наприкінці гри перед підрахунком очок. Починаючи з гравця, що ходив останнім, усі гравці розігрують властивості інтриги тварин у своїх замках у такому порядку: **Пес, Лис, Вовк, Курка, Кролик**.

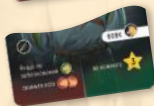


ПЕС. Картами **Псів** можна заблокувати властивості інтриги **Вовків** і **Лисів**. Один **Пес** може на вибір заблокувати або всіх **Лисів**, або одного **Вовка**.

Наприклад: якщо у вашому замку з **Лисів** і 2 **Вовки**, щоб заблокувати всі капості від них, потрібні 3 карти **Псів** (один **Пес** блокує всіх **Лисів**, а решта двоє — по одному **Вовку**). Гравець не зобов'язаний блокувати, навіть якщо має достатньо карт **Псів** (деколи це буває вигідно).



ЛИС. Якщо не заблокований **Псом**, скиньте всіх **Курей**.



ВОВК. Якщо не заблокований **Псом**, скиньте всіх **Корівок** і **Свинок**.



КРОЛИК. Якщо в замку 5 і більше **Кроликів**, скиньте всю **Капусту**.



КУРКА. Якщо в замку 5 і більше **Курей**, скиньте всю **Пшеницю**.

Зірахунок очок

Після завершення фази інтриг всі гравці рахують свої переможні очки (ПО):

Кожен **Пес** і кожен **Лис** приносять по **1** ПО, а **Вовк** — **3** ПО.

Кролики й **Курки** приносять очки за набір:
1-2 тварини = **1** ПО, 3 = **4** ПО, 4 і більше = **8** ПО.

Свинка не любить конкуренції: якщо в замку лише **1** **Свинка**, вона дає **9** ПО, якщо **2** **Свинки**, гравець отримує **5** ПО, якщо **3** і більше — **3** ПО.

Корівка любить густі поля: за набір з **1** **Корівки** і **2** карт **Пшениці** нараховується **6** ПО. В іншому разі кожна **Корівка** приносить по **1** ПО.

Лише замок з **найбільшою кількістю Котів** може отримати очки — **7** ПО. Якщо у гравців **нічия** за кількістю **Котів**, ніхто не отримує очок за них.

Пшениця приносить по **1** ПО (*навіть та, що зараховувалася разом з Корівками*).

Капуста дає **2** ПО за кожну.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО. У разі нічії переможцем стає той, у чиєму замку більше **Пшениці**.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Автор гри — **Остап Гевко**
 Арт-директор — **Володимир Приходський**
 Ілюстратор — **Андрій Коваль**
 Дизайн правил — **Євгенія Краніна**
 Менеджер проекту — **Олександр Полікарпов**
 Художній текст — **Анна Губар**
 Редактор — **Тамара Гринчик**
 Особлива подяка: **Марині Терещенко та Павлу Губару**

Приклад Підрахунку

На зображенні нижче – усі карти, що є в замку Степана наприкінці гри.

1. Спочатку відбувається фаза інтриг:

У Степана – один **Пес**, тож треба вирішити, від кого він буде захищати – від **Вовка** чи від **Лисів**. Степан обирає захист від **Вовка**, тому мусить скинути всіх **Курок**, бо така властивість інтриг **Лиса**, якщо він не заблокований **Псом** (усі картки **Курок** йдуть у скид і не дають ПО).

Кролів менше 5, тому **Капуста** залишається в замку для підрахунку.

2. Тепер можна рахувати ПО:

Степан має один набір з **Корівки** й 2 карт **Пшениці**, що приносить йому **6 ПО**.

Друга **Корівка** дає лише **1 ПО**.

Свинок двоє, тому нараховується **5 ПО**.

Один **Кролик** приносить **1 ПО**.

За кожного **Лиса** нараховується **1 ПО**, тож за двох своїх Степан отримує **2 ПО**.

Кожна **Пшениця** приносить по **1 ПО**, тому за всю **Пшеницю** – **3 ПО**.

Кіт очок не приносить, бо в іншого гравця **Котів** більше.

Вовк приносить **3 ПО**.

2 **Капусти** дають **4 ПО**.

Отже, загалом Степан здобув **25 переможних очок**.

