

ТАК ЗМОЖЕ!

Невже віслук збирається подолати круті схили Великого каньйону? Справді? Так. Але вам і вашим погоничам віслуків також потрібно доставляти вантажі до вершини маршруту. Потрібно уважно стежити за тим, скільки кожен віслук може підняти. Робіть правильний вибір, користуйтеся перевагами погоничів у слушний час і відмовляйтеся від контрактів, які не можете виконати.



Картки віслуків
20



Картки вантажу
70



Картки-пам'ятки
7



Картки контрактів
7



Картка першого гравця



Підготовка

- Кожен гравець обирає колір і бере в руку відповідну картку контракту і картки вантажу. Кожен гравець також отримує картку-пам'ятку.
- Перемішайте всі картки віслуків. Не дивлячись, візьміть вісім випадкових карток, сформуйте з них колоду і покладіть долілиць. Це віслуки, які беруть участь у грі, інші дванадцять покладіть до коробки.
- Оверіть першого гравця. Цей учасник отримує картку першого гравця.



Мета гри

Кожного раунду з'являється новий віслук, якого потрібно завантажити багажем. Кожен віслук може мати певний ефект, який впливає на те, скільки він може підняти (вантажність віслука). Гравці розігрують картки вантажу долілиць і роблять вибір, виходячи з власних міркувань щодо того, перевантажений віслук чи ні. Гравці, які зробили правильний вибір, заробляють очки. Після восьми раундів перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

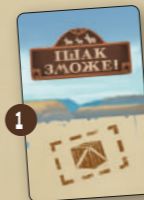
Початок гри

На початку кожного раунду відкривають нову картку з колоди віслуків. Усі дивляться віслука і один із гравців голосно називає його максимальну вантажність та будь-які спеціальні ефекти. Переконайтеся, що всі гравці знають про вантажність і ефекти. Якщо ефектів, які впливають на вантажність, немає, віслук має стандартну вантажність, яка в п'ять разів перевищує кількість гравців.

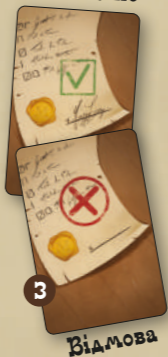


Далі гравці виконують такі дії:

1. Кожен гравець розігрує картку вантажу долілиць.
2. Починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, гравці повідомляють, чи хочуть скористатися перевагами погоничів. Якщо хтось із гравців хоче це зробити, їм потрібно розіграти зі своєї руки картку вантажу перевагою погонича догори. Розраховуючи вантажність віслука, цю картку не враховують. Протягом усієї гри ви можете використати не більш ніж дві картки переваги. Ви можете знайти огляд переваг у кінці правил і на картці-пам'ятці.
3. Починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець повинен зробити вибір із огляду на завантаженість віслука. Віслука перевантажено, коли загальна сума на картках вантажу перевищує вантажність віслука. Якщо гравець вважає, що віслук перевантажений, то відмовляється від контракту, поклавши картку червоним хрестом догори. Якщо гравець вважає, що загальна кількість вантажу дорівнює вантажності або нижча за неї, він укладає контракт, поклавши картку зеленою позначкою догори.
4. Тепер усі гравці одночасно перевертають власну картку вантажу горілиць. Значення на картках вантажу підсумовують, аби перевірити, чи не перевантажено віслука. Далі можлива одна з двох ситуацій:
 - А. Віслук не перевантажений: загальна сума вантажу гравців є меншою або дорівнює вантажності віслука. Усі гравці, які уклали контракт, отримують власну картку вантажу і кладуть до власного стосу очок. Решту карток вантажу кладуть до спільного стосу скидання.



Укладено



Відмова

5. Віслук перевантажений: загальна сума вантажу гравців перевищує вантажність віслука. Усі картки вантажу перемішують, аби сформувати колоду. Всі гравці, які відмовилися від контракту, отримують випадкову картку вантажу з цієї колоди та кладуть до власного стосу очок. Усі інші картки вантажу кладуть до спільного стосу скидання.
5. Картка першого гравця переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою. Починайте новий раунд.

Гравці можуть вільно обговорювати свої картки під час гри, включаючи ті, що вони розігрують. Однак блеф дозволено, і його навіть заохочують.

Кінець гри

Після завершення раунду з останнім віслуком гра закінчується. Кожен гравець додає значення на картках вантажу, які він отримав під час раундів. Це ваші очки. Перемагає гравець із найбільшою сумою. У разі нічиєї перемагає претендент із найбільшою кількістю карток. Якщо нічия зберігається, претенденти ділять перемогу.



Огляд віслюків

Кожного віслюка можна впізнати за позначками у верхній частині картки. Кожного окремого віслюка і його ефект пояснено нижче.

5 **Звичайний віслюк:** не має ефекту, вантажність у п'ять разів перевищує загальну кількість гравців.

6 **Велетенський віслюк:** вантажність цього віслюка в шість разів перевищує загальну кількість гравців.

4 **Крихітний віслючок:** вантажність цього віслюка в чотири рази перевищує загальну кількість гравців.

15 **Точний віслюк:** у цьому раунді немає максимальної вантажності, але якщо різниця між найвищим і найнижчим значеннями карток вантажу перевищує п'ять, віслюка перевантажено.

8 **Квапливий віслюк:** у цьому раунді не можна використовувати переваги погоничів.

8 **Віслюк з дірками в сумках:** у сідельних сумках є дірки, тому кожен гравець може подивитися одну з розіграних карток вантажу, перш ніж прийняти рішення про укладення або відмову від контракту.

↑ **Атакований віслюк:** після перевертання всіх карток вантажу горілиць картку з найбільшим значенням (або картки, якщо вони мають однакові значення) видаляють із гри. Учасник (або учасники), які зіграли ці картки, очок не отримують.

⌚ **Загулений віслюк:** усі зіграні картки вантажу кладуть під цього віслюка та відкладають увік. Лише після того, як буде завантажено всіх інших віслюків, гра повернеться до загубленого віслюка. Тоді гравці розпочинають із кроку 2.



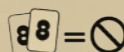
Подвійний віслюк: цього віслюка вважають за двох, тобто його вантажність у десять разів перевищує загальну кількість гравців, і кожен гравець розіграє дві картки вантажу. Коли з'являється подвійний віслюк, восьмого віслюка в колоді віслюків необхідно вилучити з гри. Якщо подвійний віслюк є останнім віслюком у грі, його ефекти ігнорують, і його вважають звичайним віслюком.

50%

Упертий віслюк: якщо більш ніж половина гравців відмовилася від контракту, крок 4 пропускають і зіграні картки вантажу видаляють із гри.



Вибагливий віслюк: гравці розіграють свої картки за годинниковою стрілкою. Картки вантажу першого та останнього гравців мусять бути розіграні горілиць.



Сортувальний віслюк: якщо на кроці 4 після відкриття карток вантажу виявляється, що кілька гравців розіграли картку вантажу з однаковим значенням, ці картки видаляють із гри та не зараховують до загальної суми вантажу гравців. Такі гравці не беруть участі у розподілі очок цього раунду.



Огляд переваг погоничів

Протягом усієї гри кожен гравець може використати дві переваги, «пожертвавши» карткою вантажу зі своєї руки, щоб скористатися перевагою погонича. Ці переваги пов'язані з певними картками вантажу:



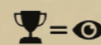
2: Ви можете прийняти рішення про укладення або відмову від контракту після того, як усі інші гравці приймуть рішення.



4: Ви можете змінити свою картку вантажу (максимум одну) після того, як усі гравці приймуть рішення щодо своїх контрактів.



6: Ви можете збільшити або зменшити максимальну вантажність поточного віслюка на 2 після того, як усі гравці приймуть рішення щодо своїх контрактів. У поєднанні з **точним віслюком** гравець збільшує або зменшує максимальну різницю між картками вантажу (але вона не може перевищувати 9 або бути меншою за 1).



8: Якщо ви правильно уклали контракт, можете обміняти свою картку вантажу на картку іншого гравця. Якщо ви правильно відмовилися від контракту, можете взяти картку вантажу, яку хочете отримати, перш ніж інші гравці отримують свою випадкову картку вантажу.



10: Ви можете подивитися половину зіграних карток вантажу (з округленням вниз) перш ніж прийняти рішення про укладення або відмову від контракту.

Примітка: якщо двоє або більше гравців використовують переваги в одному раунді, ці переваги починають діяти за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

Сподобалася гра? Спробуй інші ігри з цієї серії!

Шукай ігри від Jolly Dutch на нашому сайті

www.games7days.com

- ✓ Можна грати усією сім'єю
- ✓ Прості правила
- ✓ Зручно брати у дорогу
- ✓ Хочеться зіграти ще

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор: Стівен Гендерікс
Ілюстратор: Густаво Фурстенау
Дизайнер: Вікі Труербах
Видавець: Jolly Dutch

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Антон Мінаков
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

Ексклюзивний дистрибутор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57

