

ПУТІВНИК ПРОФЕСІЙНОГО ПЕРЕКУПНИКА



СХОЖЕ, ВАС ПРИЙНЯЛИ ДО ШЛЯХЕТНОГО ПАНСТВА ПЕРЕКУПНИКІВ?

УВАЖНО ПРОЧИТАЙТЕ ЦЕЙ ПУТІВНИК І ГАЙДА БАЗАРУВАТИ!

ЩО МИ ТУТ РОБИМО?

Присутнє тут шляхетне панство — справжні професійні перекупники. Вам належить купувати автомобілі, «фарбувати їм губки» та продавати втридорога.

Проте не варто вважати покупців наївними. Більшість з них прискіпливо перевірятиме ваш товар і чіплятиметься до кожного «жучка» на фарбі або взагалі вимагатиме від вас зробити тюнінг. Автомобілі, які ви купуєте, уже пройшли огляд вашого сумлінного колеги й мають «сюрпризи», про які ви дізнаєтеся вже під час перепродажу.

Перемагає той гравець, що першим заробить 5000 доларів або продасть 6 авто. Тож годі базікати, нумо базарувати!

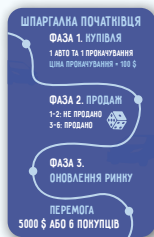
ВМІСТ ГРИ



45 карт
покупців



36 карт
авто



6 карт-
шпаргалок



45 карт
прокачувань



30 карт
сюрпризів



Жетони грошей
на суму 30 000 \$



Жетон
першого
гравця



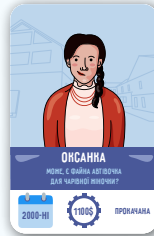
Кубик
продажу

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

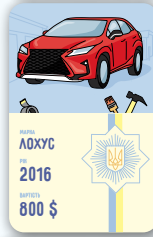
1. Викладіть долілиць на центр стола 4 колоди карт: **покупці** ①, **авто** ②, **прокачування** ③ і **сюрпризи** ④ (див. малюнок нижче).
2. Навпроти колод **покупців**, **авто** і **прокачувань** викладіть горілиць у ряд відповідні карти. Кількість викладених карт повинна дорівнювати кількості гравців плюс 1 (для 2 гравців викладіть по 3 карти, для 3 гравців — по 4 тощо). Це буде **ринок**.



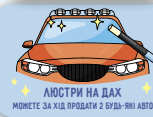
1



2



3

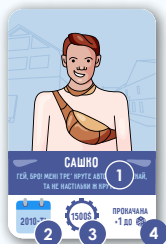


4



3. Роздайте кожному гравцеві по 1 **шпаргалці** та по **1500 \$**. Решту жетонів грошей покладіть у межах досяжності всіх гравців. Це буде **банк**.
4. Той, хто останнім щось купував чи продавав (похід в «АТБ» не рахується), отримує **жетон першого гравця**. Не засмучуйтеся, бо щоразу цей жетон переходитиме до іншого гравця.

СТРУКТУРА КАРТ ПОКУПЦІВ



1 Ім'я та історія

Можете й не читати, але ми старалися, тож зробіть нам таку приємність.

2 Рік випуску



- 1990-ті (1990–1999)
- 2000-ні (2000–2009)
- 2010-ті (2010–2019)

Примітка. Якщо покупець насамперед шукає авто 1990-х років випуску, то це значить, що він також готовий купити й новіше авто — як 2000-х, так і 2010-х років випуску.

3 Ціна продажу

Саме за такою ціною ви зможете продати авто покупцеві, якщо таки переконаєте його мати з вами справу.

4 Вимоги покупця

- **Прокачана.** Покупець шукає авто щонайменше з 1 прокачуванням.
- **+X до**  / **-X від** . Ви повинні додати або відняти вказане число (X) від результату кидка кубика під час фази купівлі.

СТРУКТУРА КАРТ АВТО



1 Назва

Усі збіги з марками реальних авто повністю випадкові, навіть не сумнівайтесь!

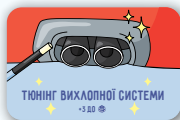
2 Рік випуску

Може змінюватися завдяки ефекту прокачування чи сюрпризу.

3 Ціна купівлі

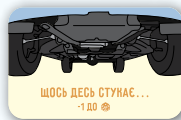
Саме стільки вам доведеться заплатити за авто.

КАРТИ ПРОКАЧУВАНЬ І СЮРПРИЗІВ



Ефект

Докладніше про ці ефекти на с. 8–11.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває довільну кількість раундів, поки один з гравців не виконає умови перемоги. Кожен раунд складається з трьох фаз, протягом яких гравці виконують ходи.

ФАЗА 1. КУПІВЛЯ

1. Гру починає власник жетона першого гравця. У свій хід він може купити **1 авто** та/або **1 прокачування** (або більше завдяки ефектам певних карт).

Примітка. Ви можете також нічого не купувати й пропустити цю фазу.

2. Купівля **авто**.

Щоб купити авто, ви повинні заплатити в банк його ціну (вказану на карті). Візьміть карту купленого авто й покладіть її горілиць у свою ігрову зону (гараж).

Тепер візьміть верхню карту з колоди **сюрпризів** і, не дивлячись на неї, покладіть долілиць біля карти щойно придбаного авто. Це якийсь «підводний камінь», але який саме — ви дізнаєтеся лише під час продажу.

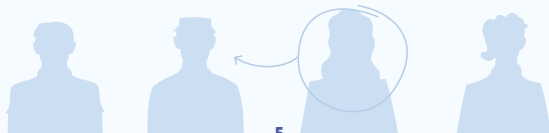
3. Купівля **прокачування**.

Прокачування завжди коштує 100 \$. Купивши прокачування, покладіть його карту біля будь-якого свого авто (як щойно придбаного, так і купленого раніше).

Встановивши прокачування на авто, ви більше **не зможете переставити** його на інше авто! На авто можна встановити **кілька прокачувань**, однак вони всі повинні бути різними.

4. У вашому гаражі є місце лише для **3 авто**. Однак ефекти деяких карт сюрпризів чи прокачувань можуть змінювати цю кількість. Крім того, у будь-який момент гри ви можете скинути карту будь-якого авто чи прокачування.

5. Тепер свій хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець. Фаза завершується після того, як кожен гравець скористається своєю можливістю придбати авто чи прокачування.



ФАЗА 2. ПРОДАЖ

Фазу продажу розпочинає гравець, що останнім виконував хід у попередній фазі купівлі. У свій хід кожен гравець може продати лише 1 авто (однак деякі карти прокачувань дозволяють продати більше).

Для цього ви повинні виконати такі кроки:

- 1. Виберіть авто.** Ви можете продати будь-яке зі своїх авто (не обов'язково те, яке ви купили останнім).
- 2. Виберіть покупця.** Переконайтесь, що ваш товар відповідає всім його вимогам, бо інакше ви нічого не продасте!
- 3. Переверніть горілиць карту сюрпризу,** яка належить цьому авто. Уважно прочитайте ефект карти. Якщо після цього ви досі маєте змогу продати авто, переходьте до кроку 4. Якщо ні, тоді переходьте до кроку 6.
- 4. Киньте кубик.** Тепер визначте підсумкове значення купівлі, застосувавши до результату кидка відповідні ефекти на картах покупця, сюрпризу та прокачування.
- 5.** Якщо **значення купівлі** в межах **від 3 до 6**, то ви успішно продали своє авто!
 - Тепер візьміть з банку потрібну кількість грошей, але знову ж таки з урахуванням ефектів на картах покупця, сюрпризу та прокачування.
 - Kartu покупця ви залишаєте собі, а карту проданого авто разом з його картами прокачування і сюрпризу покладіть у відповідні скиди.

***Примітка.** Кожен тип карт має свій скид.*
- 6.** Якщо **значення купівлі** дорівнює **1 або 2**, то вам не вдалося продати своє авто.
 - Карта авто залишається у вас.
 - Карти сюрпризу та прокачування залишаються горілиць на своїх місцях.
 - Карта покупця також залишається на своєму місці.
- 7.** Передайте хід гравцеві праворуч, який уже зачекався і намагається продати свою тачку через AUTO.RIA.

Після того як усі гідні перекупники скористалися нагодою продати свої авто, раунд вважають завершеним.

ФАЗА 3. ОНОВЛЕННЯ РИНКУ

Щоб приготуватися до наступного раунду, виконайте нижче наведені кроки.

1. Покладіть у відповідні скиди **всі карти** авто, прокачувань і покупців, що лишилися на ринку. Карти у власності гравців залишаються на своїх місцях.
2. Візьміть з відповідних колод нові карти й **утворіть новий ринок** за тими самими правилами, що й на початку гри.
3. Якщо **якась із колод вичерпалася**, просто перетасуйте скид цієї колоди та сформуєте нову колоду.
4. Передайте жетон першого гравця **наступному гравцеві ліворуч** і починайте новий ранд з першої фази.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно один з перекупників:

- здобуде **5000 \$**

АБО

- матиме **6 карт покупців** (тобто продась 6 авто)



Щасливчика оголошують перекупником року й заодно переможцем гри!



СЮРПРИЗИ



КПП НА ЗАМІНУ
-200 \$ ДО ЦІНИ ПРОДАЖУ



КОМПЛЕКТ ДОДАТКОВОЇ ГУМИ
-100 \$ ДО ЦІНИ ПРОДАЖУ



РЕАЛЬНИЙ ПРОБІГ
-200 \$ ДО ВАРТІСТИ ПРОДАЖУ



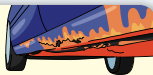
ГАЛЬМІВНІ ДИСКИ НА ЗАМІНУ
-100 \$ ДО ЦІНИ ПРОДАЖУ

«КПП на заміну» / «Комплект додаткової гуми» / «Реальний пробіг» / «Гальмівні диски на заміну». Указану на карті сюрпризу суму (\$) додайте або відніміть від ціни продажу на карті покупця.



З ДВИГУНА ТЕЧЕ МАСТИЛО
-1 МІСЦЕ В ГАРАЖІ

«З двигуна тече мастило». Кількість місць у вашому гаражі зменшується. Якщо ви маєте більше авто, ніж місць у гаражі, то повинні скинути зайві карти авто на свій вибір. Скидаючи зайві карти авто, ви не отримуєте за них грошей. Дуже сумна історія.



КОРОЗІЯ КУЗОВА
ЦЕЙ ПРОДАЖ НЕ ОБЛАСЯ

«Корозія кузова». Можете дарма не зношувати кубик, а відразу переходьте до кроку 6 фази купівлі. Нічого страшного, зафарбуєте та спробуєте продати в наступному раунді.

ПЕРЕКУПНИК
АВТО НА 3 РОКИ СТАРШЕ!



«Перекупник» / «Бувалий перекупник». Це авто успішно пройшло через вашого колегу! Відніміть указане число від року випуску. Якщо рік випуску стає 1989 чи старше, скидайте карту такого авто — це барахло нікому й задарма не треба.

БУВАЛИЙ ПЕРЕКУПНИК
АВТО НА 6 РОКІВ СТАРШЕ!



Наприклад, завдяки ефекту карти «Перекупник» авто 2002 року випуску стає авто 1999 року, а завдяки карті «Бувалий перекупник» — 1996 року.



АВТО В РОЗШУКУ!
НЕ МОЖНА ПРОДАВАТИ

«Авто в розшуку!». До детейлінгу вже не поїдеш, тож це авто вам більше не прокачати. Однак ті прокачані, які ви встигли поставити, залишаються на місці.



ОБСЛУГОВУВАННЯ В ОФІЦІАЛІВ
-1 ДО ☹

«Обслуговування в офіціалів». Пощастило! Додайте 1 до результату кидка кубика.

ЧЕСНА ТАЧКА

НИ ДОБРЕ, НИ ПОГАНЕ - ІНОДИ Й ТАКЕ БУВАЄ!

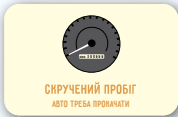


«Чесна тачка». Ані ви нікого не обдурили, ані вас. Світ не без добрих людей!

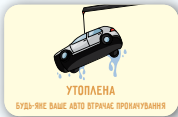
СЮРПРИЗИ



«Проблеми з документами» / «Була в ДТП» / «Щось десь стукає...».
Відніміть указане число від результату кидка.



«Скручений пробіг». Щоб хтось купив це авто, воно обов'язково повинне мати прокачування. Навіть покупці, які не мають вимог до прокачування, все одно не куплять його без прокачування. Якщо ви купили прокачування заздалегідь, то все добре, продовжуйте свою брудну справу.



«Утоплена». Скиньте 1 карту прокачування з цього або іншого свого авто. Якщо ви не маєте карт прокачування, то ігноруйте ефект цієї карти сюрпризу.

ПРОКАЧУВАННЯ

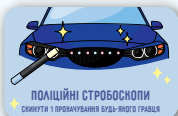
Пам'ятайте, що ви можете поставити на одне своє авто скільки завгодно прокачувань, проте **вони повинні бути різні**. Наприклад, ви можете купити фари-біксенони, сабвуфер у багажник і ламбо-двері. Однак не можна поставити в одне авто 3 крутих керма.

Крім того, ви можете прокачувати авто як з відкритими, так і закритими картами сюрпризу.

Примітка. Ви не можете прокачати авто, що має відкриту карту сюрпризу «Авто в розшуку!».



«Візитка майора в бардачку» / «Поліційні стробоскопи». Купивши карту «Візитка майора в бардачку», можете відразу скинути будь-яке авто (разом з його сюрпризом та прокачуваннями) іншого гравця. Карта «Поліційні стробоскопи» дає змогу скинути 1 прокачування з авто будь-якого суперника.



Примітка. Ефект цих карт застосовують лише 1 раз. Щоб повторити це беззаконня, вам доведеться купити нові карти цих прокачувань.

ПРОКАЧУВАННЯ

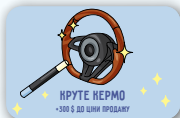


ЗАМІНА МАСТИЛА НА КПП
-2 МІСЦЕ В ГАРАЖІ

«Заміна мастила у двигуні» / «Заміна мастила на КПП». Зазвичай ви можете тримати у своєму гаражі лише 3 авто. Але завдяки цим прокачуванням місця стає більше! Максимального ліміту немає.



ЗАМІНА МАСТИЛА У ДВИГУНІ
+1 МІСЦЕ В ГАРАЖІ

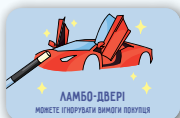


КРУТЕ КЕРМО
-300 \$ ДО ЦІНИ ПРОДАЖУ

«Круте кермо» / «Спортивні сидіння». За такий тюнінг можна просити більше — додайте вказану суму до ціни продажу на карті покупця.

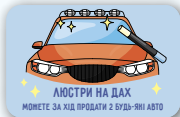


СПОРТИВНІ СИДІННЯ
+400 \$ ДО ЦІНИ ПРОДАЖУ



ЛАМБО-ДВЕРІ
МОЖЕТЕ ПІДРУБАТИ ВІДКОТІ ПОКУПЦЯ

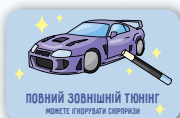
«Ламбо-двері». З таким крутим тюнінгом покупець буде лише зачудовано витріщатися на ваше авто. Ефекти карти покупця «+X до 🎲 / -X від 🎲» не застосовують.



ЛЮСТРИ НА ДАХ
МОЖЕТЕ ЗА ХІД ПРОДАТИ 2 БУДЬ-ЯКІ АВТО

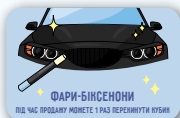
«Люстри на дах». Можете спробувати продати 2 будь-які авто за хід! Цей ефект діє, поки ви маєте авто з цим прокачуванням. Однак якщо ви спочатку продасте авто з цим прокачуванням, то вже не зможете продати друге авто.

ВАЖЛИВО! Якщо ви успішно продали 2 авто, візьміть з колони покупців 1 карту й покладіть її горілиць у ряд покупців на ринку.



ПОВНИЙ ЗОВНІШНІЙ ТЮНІНГ
МОЖЕТЕ ПІДРУБАТИ СЕРВІСНИ

«Повний зовнішній тюнінг». Корозія кузова, скручений пробіг, утоплена? Тепер усім байдуже — це авто зводить усіх з розуму! Ви можете застосовувати ефекти тих сюрпризів, які забажаєте!



ФАРИ-БІКСЕНОНИ
ПІД ЧАС ПРОДАЖУ МОЖЕТЕ 1 РАЗ ПЕРЕКИНУТИ КУБИК

«Фари-біксенони». Покупець відмовився та вже йде геть? Завдяки цій карті під час продажу ви можете 1 раз перекинути кубик!

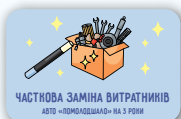
Примітка. Якщо ваше авто має карту сюрпризу «Корозія кузова», ви матимете змогу 1 раз кинути кубик для продажу.

ПРОКАЧУВАННЯ



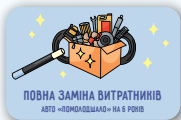
«Прошивка бортового комп'ютера». Ви зламали систему, Нео, тож можете купувати 2 авто або 2 прокачування за один хід! Цей ефект діє, поки ви маєте авто з цим прокачуванням.

ВАЖЛИВО! Якщо ви успішно купили 2 авто або 2 прокачування, додайте на ринок відповідно ще 1 карту авто або прокачування.

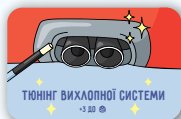


«Часткова заміна витратників» / «Повна заміна витратників». Ваша ластівочка помолодшала! Додайте вказане число до року випуску.

Наприклад, завдяки ефекту карти «Повна заміна витратників» авто 2004 року стає авто 2010 року (+6 років).



Примітка. Однак якщо завдяки цим ефектам у вас тепер авто 2023 року випуску, то покупці все одно трактуватимуть його як авто з 2010-х.



«Сабвуфер у багажнику» / «Стильні литі диски» / «Тюнінг вихлопної системи». Хто може встояти перед такими цяцьками? Додайте вказане на карті число до результату кидка кубика!



СПОДОБАВСЯ «ПЕРЕКУП»? ХОЧЕТЕ ПРОДОВЖЕННЯ ГРИ?

Ми маємо цікаві ідеї щодо доповнення до гри, але поки що про це нікому, гаразд? Ми ще вагаємося, чи вдалося нам створити цікаву гру й чи варто робити до неї доповнення?

Будь ласка, **зіскануйте QR-код** і **поділіться** з нами своїми враженнями про «Перекуп» — що хотілося б покращити, та чи купили б ви доповнення?



І, звісно, вступайте до нашого фанклубу! По-знайомтесь зі шляхетним панством перекупників, помийте кістки розробникам та обов'язково влаштуйте якісь запальні суперечки!

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Олександр Куксін

Ілюстрації: Валентина Пирог

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редагування: Святослав Михаць

Коректор: Анатолій Хлівний

Верстальник: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Вікторія Чуйко, Марина Куксіна, Олександр Дедик, Андрій Журба, Кирилл Глушак, @Nikita_Corvin і @BatTin



LORDOFBOARDS.COM.UA