

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПЕРЕТЯГИВАНИЕ
КАМЬШАРА

ВИДЕОПРАВИЛА ИГРЫ

DOJOY.RU

ОБ ИГРЕ

Примите участие в необычном состязании! Соберите мощную команду и перетяните на свою сторону гигантского кальмара, отправив соперников в воду на корм акулам.

В вашу команду просятся Мафиози, Ниндзя, Шаман, Бродяга, Зомби, Гипнотизёр, Истери́чка и многие другие. Персонажи обладают уникальными способностями, которые могут в любой момент переломить ход борьбы!

В КОРОБКЕ



90 карт персонажей



52 жетона для подсчёта очков



1 карта-подсказка



Правила игры

ПОДГОТОВКА

Перемешайте колоду и раздайте игрокам по 5 карт.

Первым ходит игрок, лучше всех показавший, как осьминог передвигается по суше.

В следующих партиях право первого хода переходит по часовой стрелке.



КАК ХОДИТЬ

Участники ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок может сделать 1 из 2 действий:

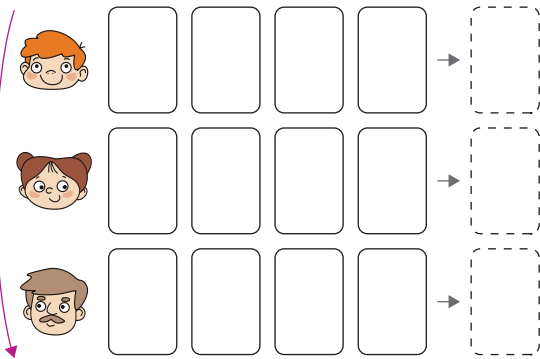


Добавить в свою команду любого персонажа с руки. После этого игрок берёт верхнюю карту из колоды.



Сбросить все карты с руки, взять из колоды столько же новых карт и пропустить ход.

Выкладывают персонажей слева направо



Команды игроков расположите друг под другом

Очередного персонажа, если только он не обладает соответствующими способностями, нельзя поставить в начало или середину команды, только в конец

КОГО БРАТЬ В КОМАНДУ

Почти все персонажи обладают уникальными способностями. Не всегда персонаж с наибольшей силой является лучшим выбором. Обращайте внимание на способности персонажа и другие подсказки на карте.



Сила персонажа

Стрелки подсказывают, что карта воздействует на рядом расположенных персонажей

Пол персонажа.
Часть персонажей воздействует только на мужчин или женщин.
Для мифических существ пол не указывается

Способности действуют всегда или срабатывают только 1 раз, когда персонаж входит в игру

На рубашке карты указывается количество таких персонажей в колоде. Во время игры поглядывайте на верхнюю карту колоды. Так вы сможете строить догадки, какая карта придёт соперникам и вам в конце хода.

В колоде 6 уникальных карт



12 персонажей по 2 карты и 20 персонажей по 3 карты

КАК НЕ ЗАПУТАТЬСЯ

Когда у персонажей меняется значение силы, используйте жетоны с цифрами. Возьмите жетон с нужной цифрой или несколько жетонов (их числа будут складываться) и положите на карточку персонажа.

На оборотной стороне жетонов с цифрами 3 и 4 нарисованы кресты. Используйте эти жетоны, когда у персонажей блокируются способности. Кладите крест поверх описания карты.

Сила персонажа
 $2 + 3 = 5$



Способности персонажа заблокированы



КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки собирают команды, пока в них не будет нужного количества персонажей:

<i>2 игрока – 10</i>	<i>4-5 игроков – 8</i>
<i>3 игрока – 9</i>	<i>6 игроков – 7</i>

Когда в одной из команд оказывается нужное число персонажей, все игроки, кто ещё не ходил в текущем круге, делают по последнему ходу.

Пример: в игре 4 участника. Первым 8 персонажей собирает игрок №2. Игроки №3 и №4 делают по последнему ходу



КТО ПОБЕДИЛ

Большинство карт в игре серого цвета. Это простые карты, эффект которых срабатывает при входе в игру. Красные, жёлтые и зелёные карты срабатывают после того, как сделан последний ход в игре.

Порядок срабатывания карт:



Красные карты (действия со сложением).



Жёлтые карты (действия с умножением).



Зелёные карты (влиют на всю команду и персонажей соперников).

Не переходите к зелёным картам, пока во всех командах не сработают красные и жёлтые.

Ещё в игре есть карты с голубыми полосками. Проявите к этим картам особое внимание. Большинство таких карт срабатывают во время игры, но имеют отложенное действие. Часто они влияют на команды соперников.

Пример: игрок положил Мумию. Голубой цвет карты будет напоминать соперникам, что на их следующий ход влияет Мумия и они не смогут положить персонажа с силой менее 4

После срабатывания зелёных карт можно считать сумму очков каждой команды. За победу в партии игрок получает столько же очков, сколько было участников. Игрок, занявший второе место, получает на 1 очко меньше. Бронзовый призёр получает на 2 очка меньше победителя и т.д.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Вот такую команду собрал Витя:



Срабатывают **красные** карты. Способности Тренера были заблокированы, действует только Мудрец. Каждый член команды, кроме самого Мудреца, получает +1 к силе:



Затем срабатывают **жёлтые** карты. Красотка удваивает силу стоящих рядом мужчин:



Наконец срабатывают **зелёные** карты – Генерал увеличивает силу команды на 5. Считаем очки: складываем силу каждого игрока и добавляем 5 очков, которые даёт Генерал: $6 + 4 + 4 + 3 + 4 + 1 + 2 + 5 = 29$ очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

КОМАНДНАЯ ИГРА

Если в игре 4 или 6 участников, вы можете сыграть парами. Расположитесь за столом так, чтобы игроки одной команды не сидели рядом. Побеждает команда, которая в сумме наберёт большее количество очков.

ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Игроки берут в начале игры по 10 карт. До того, как будет сделан первый ход, участники могут заменить до 3 карт. В конце хода игроки не добирают карту из колоды. Игра ведётся до последней карты у каждого игрока. Также участники не могут сбрасывать карты с руки, чтобы получить новые карты.

СЕКУНДОЧКУ, А ЧТО ЕСЛИ?

Основные правила вам уже известны, можно начинать играть! Ниже вы найдёте пояснения, которые сохранят мир за игровым столом. В случае возникновения спорных ситуаций последнее слово остаётся за владельцем игры, а сама игра продолжается до первой крови.



Игрок обязан применить свойство карты, которую он положил, если может это сделать. Даже если это ему не выгодно.



Слова «в каждой команде» и «все игроки» в описании карт означают, что действие персонажа распространяется и на игрока, который использовал этого персонажа.



Сила персонажей не может быть меньше 0.





В редких случаях у вас могут закончиться карты. В этом случае перемешайте карты из отбоя и сформируйте из них новую колоду.



Совет. Если игрок перед вами сыграл Мумию и вы не можете сделать ход, присмотритесь к своим картам. Возможно, это удачный повод сбросить все свои карты и взять новые, чтобы не терять ход просто так.



Учительница влияет только на персонажей, чьи способности действуют на силу и сбрасываются один раз при добавлении в команду (Стендапер, Мафиози и др.).
Пример: Медсестра даёт не +3, а +6 к силе, если в команде уже есть Учительница.



Игрок, положивший Судью, Шварценатора и другие карты со схожим действием, определяет, кто именно покинет команду соперника, если есть выбор из нескольких персонажей с одинаковой силой.



Если это не оговаривается в карте, то персонажи не воздействуют на себя.
Например, Мудрец даёт +1 каждому члену команды, но не себе. Блогерша усиливает всех женщин на 2, но сама +2 не получает.

АВТОРЫ ИГРЫ И СОУЧАСТНИКИ

Александр Клеменко

автор идеи, игровая механика, персонажи игры

Евгений Опаричев

координация проекта, тесты, персонажи игры, оформление и производство

Аркадий Эльцер

иллюстрации и дизайн