

# БАВОВНА ПРАВИЛА ГРИ



**Кількість гравців:** 2–6

**Склад гри:** спеціальна колода – 64 картки:



сюжетні картки – 33 шт.;



картки дій – 31 шт.;



правила гри – 1 шт.

Теренами нашої неозорої країни шириться безліч оповідок про те, як фермери захоплювали танки загарбників без жодної зброї. Зазвичай «полювання» відбувається так. Добрі люди (а їх усяди чимало) зливають у мережу мапу «зблукалих» танкістів. Потім перед танком як приманку ставлять пральну машину. Побачивши її, окупанти миттю забудуть про обачність, підведуться з табуреток і полишать кабінку свого танка. І ось тоді потрібно поставити український прапор на танкову башту. Повернувшись із пралкою, орки побачать, що танк захоплено, і кинуться навтьоки. Нам лишається тільки підігнати трактора, заправитися паливом і відтягнути «смаколик» нашим захисникам.

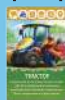
**Мета гри.**

Вкласти на столі сет із 6 сюжетних карток:

**Прапор**



**Трактор**



**Пальне**



**Танк**



**Пралка**



**Мапа**



**Підготовка до гри.** Підготуйте колоду для гри з урахуванням кількості гравців. Для цього скористайтеся позначками у нижній частині карток – кружками різних кольорів. Кількість позначок відповідає кількості гравців, проте картки з більшою кількістю кружків поверніть до коробки – в цій грі вони вам не знадобляться. Картки без позначок завжди присутні у грі. Наприклад, під час гри вчотирьох приберіть до коробки картки з 5 та 6 кружками.





Перетасуйте колоду і роздайте кожному гравцеві по 3 картки. Решту карток розмістіть в центрі стола, сформувавши колоду. Поруч із колодою карток буде стос скидання. Оберіть першого гравця у будь-який спосіб.

**Хід гравця.** Хід гравця складається з 3 фаз. У кожній фазі гравець може розіграти будь-яку кількість карток зі своєї руки. Фази йдуть одна за одною в чітко визначеному порядку:

1. Розігрування карток дій.
2. Викладання сюжетних карток у сет.
3. Скидання від 0 до 3 карток і добирання в руку до 3 карток.

Після закінчення ходу інші гравці по черзі добирають у руку до 3 карток. Хід передають наступному гравцю за годинниковою стрілкою.

**Увага! Протягом ходу одного гравця не можна використовувати однакові картки дій.** Наприклад, дію картки «Бавовна» (скасовує дію іншої картки) не можна скасувати іншою картою «Бавовна».



### Картки дій

У свій хід у фазу № 1 гравець може розіграти будь-яку кількість таких карток, але під час поточного ходу не можна розіграти однакові картки дій. Інші гравці можуть розіграти картки дій, якщо це дозволяють використати властивості відповідних карток (захист від атаки, скасування дії, перехоплення ходу тощо).

### Сюжетні картки (картки сету)

У свій хід у фазу № 2 гравець може викласти перед собою будь-яку кількість сюжетних карток, формуючи сет. Картки розміщуються горілиць у довільному порядку. У сеті не може бути однакових карток. Якщо ж виникла така ситуація, наприклад, у сеті опинилися 2 картки «Пралка» (властивість картки «Кмітливі цигани»), то 1 з карток відправляють до скидання, а іншу залишають у сеті.

Це правило стосується всіх гравців у будь-який момент гри.

Деякі сюжетні картки мають додаткову властивість – скасувати певну картку дії (див. **опис карток**). У той момент, коли проти гравця було розіграно картку дії, він може скасувати її ефект, зігравши з руки сюжетну картку з відповідною властивістю. Якщо ви скористалися властивістю картки, передайте сюжетну картку в руку гравцеві, який розіграв проти вас картку дії. Саму ж картку дії покладіть до стосу скидання.

**Увага! Цю властивість скасування нічим не можна скасувати.**



Стос скидання завжди є відкритим – будь-який гравець може подивитися картки в ньому. Якщо колода карток закінчилася, а гравець повинен добрати з неї картки, перетасуйте стос скидання, щоб сформувати нову колоду.



## Закінчення гри

Щойно гравець зібрав сет із 6 різних сюжетних карток, він повинен протриматися стільки ходів інших гравців, скільки сюжетних карток він виклав у фазі № 2 у свій останній хід.

*Наприклад, Дмитро виклав 2 картки і зібрав сет – він повинен не втратити картки з сету до кінця ходу двох наступних гравців: Олесі й Микити.*



**Увага! Якщо кілька гравців зібрали сет і протримались необхідну кількість ходів, переможцем стає той, хто закінчив збирати сет раніше за інших.**

## Опис карток

**Сюжетні картки.** Кількість карток в колоді рівномірно збільшується на 1 від більш важливої («Прапор») до менш важливої («Мапа»). Деякі сюжетні картки можуть скасовувати певну картку дії. Таку сюжетну картку завжди розігрують з руки і передають у руку гравцеві, який розігрує картку дії.



**Прапор.** Найважливіша картка. В колоді таких сюжетних карток найменше.



**Танк.** Може скасувати дію картки «Кмітливі цигани».



**Трактор.** Також рідкісна картка, трохи менш рідкісна, ніж «Прапор».



**Пралка.** Може скасувати дію картки «Конотопські відьми».



**Пальне.** Може скасувати дію картки «Повітряна тривога».



**Мапа.** Може скасувати дію картки «Байрактар».



## Картки дій



**Повітряна тривога.** Видали з сету будь-якого гравця найменш рідкісну картку з тих, які він зібрав, до стосу скидання.



**Бойові птахи.** Змусь іншого гравця скинути всі картки з руки до стосу скидання.



**Два-три тижні.** Візьми з колоди 3 картки, залиш собі 1 з них, а решту поклади до стосу скидання.



**Конотопські відьми.** Візьми будь-яку картку з сету будь-якого гравця собі **на руку**.



**Байрактар.** Подивися у гравця ліворуч або праворуч картки руки і за бажанням заведи собі 1 з цих карток. Під час переадресації дії картки «Байрактар» може бути обрано будь-кого з гравців, крім власника картки «Байрактар».



**Волонтер.** Може бути використана як будь-яка інша картка дії, крім тих, які вже було використано в цей хід. На картку «Волонтер» не можна зіграти сюжетну картку для скасування – наприклад, коли картку «Волонтер» грають як картку «Конотопські відьми», її не можна скасувати властивістю картки «Пралка». Картку «Волонтер» також можна викласти в сет 6-ю картою замість будь-якої іншої сюжетної картки. Якщо в сеті залишається менше ніж 6 карток, картку «Волонтер» автоматично кладуть до стосу скидання.



**Превентивний удар.** Знайди і візьми в руку будь-яку картку зі стосу скидання. Обов'язково покажи картку, яку взяв, іншим гравцям.



**Кмітливі цигани.** Поміняй місцями свою картку сету на картку сету будь-якого гравця. Якщо під час цього в сеті опиняться однакові картки, зайву скидають.



**Добрий вечір. Ми з України. Переадресуй** дію атаки з себе на будь-якого іншого гравця, крім гравця, що зініціював атаку.



**Постій у черзі.** Перехопи хід. Зроби це до того, як гравець, що має ходити, покладе картку на стіл. Цю картку також можна скасувати картою «Бавовна».



**Бавовна.** Скасує дію будь-якої картки дій. Не може скасувати сюжетну картку, яку було зіграно для скасування іншої дії. Наприклад, не може скасувати картку «Пралка», яка скасує дію картки «Конотопські відьми».

**Автор гри:** Олександр Ушан  
**Дизайнер і художник:** Павло Талпа  
**Головний редактор:** Володимир Янчарін  
**Верстальник:** Павло Талпа

**Коректори:** Антон Мінаков, Степан Бобошко,  
Тетяна Рижикова  
**Тестувальники:** Тарнавський Олександр, Гратій  
Денис, Бердишев Артем, Клуб "Underground"

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України: ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"  
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57  
[www.games7days.com](http://www.games7days.com)

