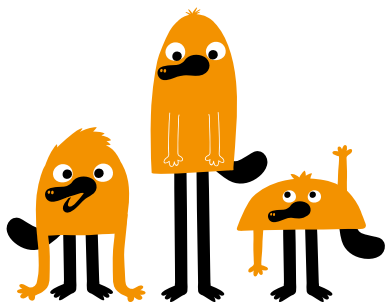


КАЧКОНИС

⚙️ ФІЛ ВОКЕР-ГАРДІНГ
✍️ МЕСЬЕ ДЮПОН



МЕТА ГРИ

«Качконіс» — це кооперативна гра, у якій туристи намагаються знайти загаданий іменник. У цьому їм допомагатимуть провідники, використовуючи карти прикметників як підказки. Мета туристів — поступово відкидати іменники, що найменше відповідають підказкам провідників. Якщо наприкінці раунду загаданий іменник залишається єдиною видимою картою, то команда досягає успіху!



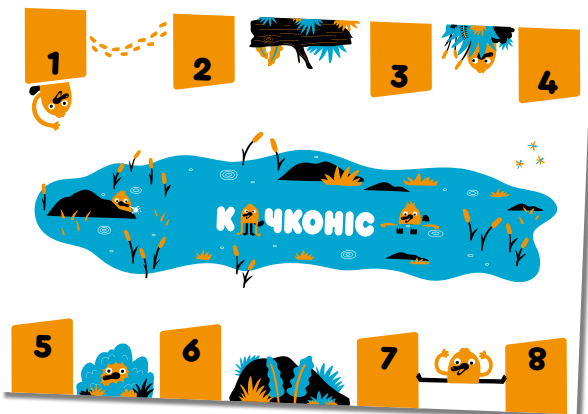
1 ЖЕТОН
ТУРИСТА



120 КАРТ
ІМЕННИКІВ



150 КАРТ
ПРИКМЕТНИКІВ



1 ІГРОВЕ ПОЛЕ



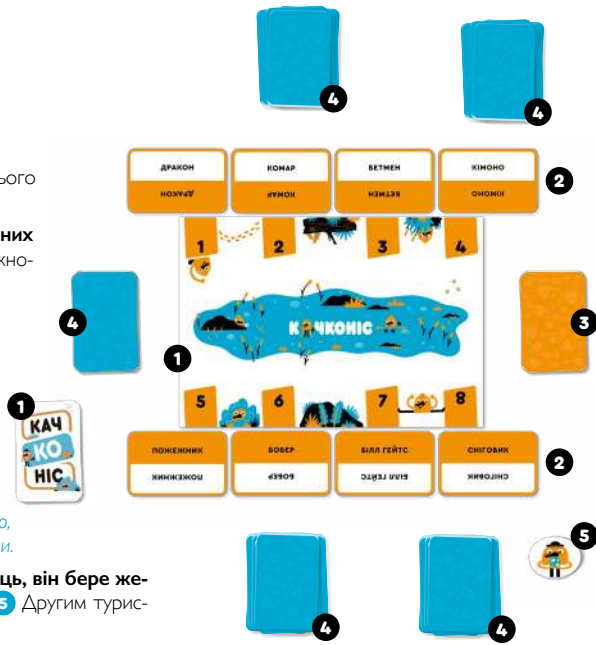
8 КАРТ ЧИСЕЛ

РЕЖИМ «КОАЛА»

ПРИГОТУВАННЯ



1. Покладіть ігрове поле на центр стола, а біля нього розмістіть долілиць 8 карт чисел. **1**
2. Перетасувавши карти іменників, візьміть 8 з них і викладіть по одній карті горілиць навпроти кожного числа на ігровому полі. **2**
3. Візьміть ще 3 карти іменників і покладіть їх долілиць, утворюючи запас. **3**
Решту карт іменників поверніть у коробку.
4. Перетасуйте колоду карт прикметників і дайте кожному гравцеві по 8 карт прикметників. **4** Решту карт прикметників покладіть колодою долілиць.
Якщо хочете зробити гру складнішою, то роздайте по 6 карт. А як навіть ще складнішою, то роздайте кожному гравцеві лише по 4 карти.
5. Першим туристом стає найстарший гравець, він бере жетон туриста й кладе його перед собою. **5** Другим туристом стає гравець ліворуч від нього.



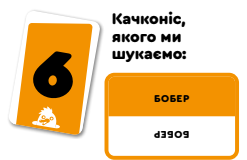
ВАЖЛИВО! Якщо ви граєте **втрьох**, то другого туриста немає.

ОПИС РАУНДУ



ФАЗА ПРИГОТУВАННЯ

Спершу туристи тасують 8 карт чисел і кладуть колодою долілиць неподалік поля. Потім беруть верхню карту колоди і, не дивлячись на неї, показують її решті гравців. Число на цій карті — це номер того іменника, який туристи повинні відгадати до кінця раунду. Потім туристи повертають цю карту долілиць на верх колоди чисел. **Гравець ліворуч від туристів стає першим провідником.** Завершивши цю фазу, почергово розігруйте фази А і Б.



Качконіс, якого ми шукаємо:

ФАЗА А

1. Провідник може вибрати зі своєї руки карту з прикметником, що описує загаданий іменник ліпше, ніж решту видимих іменників. Якщо він не вибирає карту, то наступний гравець ліворуч від нього (не турист) стає новим провідником і **повинен** вибрати карту прикметника з руки.
2. Провідник **показує карту вибраного прикметника всім гравцям.** Потім він оголошує: «Качконіс — ...» і кладе карту з цим прикметником на центр стола.
3. **Якщо в провідника залишилося 3 карти, він бере ще одну, щоб мати на руці 4 карти.**



ФАЗА Б

1. Туристи повинні відкинути **1 або 2 іменники**, що, на їхню думку, найменше відповідають вибраній карті прикметника.
2. **Кожну карту відкинутого іменника перевертають долілиць.** Щойно туристи закінчать відкидати іменники, вони можуть вигукнути «Кукабара», щоб подати сигнал іншим (кукабара — австралійський птах, відомий своїм криком), або в будь-який інший спосіб повідомити, що закінчили.



- Якщо туристи **відкинули всі іменники, крім загаданого**, раунд завершується і команда досягає успіху. Відкладіть убк карту з відгаданим іменником так, щоб його було видно. Потім переходьте до розділу «Новий раунд».
- Якщо туристи **відкидають загаданий іменник**, то команда програє цей раунд і переходить до нового.
- Якщо **принаймні 2 карти іменників залишаються видимими**, гравець ліворуч від провідника (не турист) стає новим провідником. Почніть нову фазу А. Туристи не змінюються.

ВАЖЛИВО! Туристи можуть обговорювати й коментувати свій вибір, але **інші гравці не повинні спілкуватися один з одним або з туристами**. Їм слід поводитися якомога тихіше, щоб не впливати на рішення туристів.



НОВИЙ РАУНД



Перевірте, чи не настав кінець гри (див. розділ «Кінець гри»). **Якщо гра ще не закінчилася:**

1. **Скиньте всі карти прикметників, зіграні в цьому раунді.**
2. **Візьміть нову карту іменника з запасу** й покладіть її горілиць на місце вгаданої карти іменника.
3. **Переверніть горілиць карти всіх відкинутих іменників.**
Тепер вони видимі й повертаються в гру в новому раунді.
4. **Жетон туриста переходить до наступного гравця ліворуч, що був провідником у цьому раунді.** Отже, гравець, що був туристом у цьому раунді, у наступному раунді матиме іншу роль. Почніть новий раунд з фази приготування.



КІНЕЦЬ ГРИ



Гра закінчується після четвертого раунду. Підрахуйте кількість карт іменників, які ви відгадали.

Команда набирає по **1 очку за кожен відгаданий іменник**. Потім оцініть свій результат, використовуючи таблицю.

РЕЗУЛЬТАТ	ОЦІНКА
0	Ви точно розумієте правила? Почніть нову гру! Наступного разу буде краще!
1	Це лише початок, але поки що немає чим похвалитися :)
2	Гарно зіграли, маєте потенціал.
3	Приголомшливо, ви одні з найкращих!
4	Чудово! Якщо колись «Качконіс» стане олімпійською дисципліною, не зволькайте!



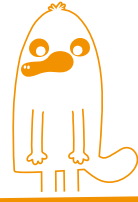
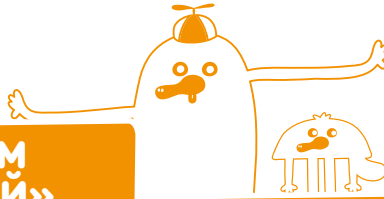
РЕЖИМ «ДИНГО»

Якщо вам замало перемогти в грі і ви думаєте, що здатні відгадати більше ніж 4 слова, тоді грайте в режимі «Динго»!

Під час приготувань покладіть долілиць у запас **стільки карт іменників, скільки хочете**. Решту карт іменників поверніть у коробку. Гра проходить за базовими правилами, але не закінчується після чотирьох раундів. Натомість візьміть нову карту іменника з запасу й **грайте, поки (зрештою) не програєте раунд**.

Перемістіть жетон на **1 позицію за годинниковою стрілкою**, якщо у грі **парна кількість учасників**, або на **2 позиції**, якщо **непарна**. Ваш результат дорівнює кількості відгаданих слів. Це ваш новий рекорд, який треба перевершити!





РЕЖИМ «СІДНЕЙ» (9 ГРАВЦІВ І БІЛЬШЕ)

Якщо ви плануєте грати з великою кількістю людей, цей варіант дозволить залучити всіх гравців за столом.

Провідниками вибирають 3 гравців, решта стають туристами.

Кarti прикметників роздають лише кожному з провідників, а не туристів. Як і в режимі «Коала», один провідник вибере карту прикметника, щоб допомогти туристам знайти загаданий іменник.

Туристи можуть спільно обговорити, які 1 або 2 іменники відкинути. Потім другий провідник повинен вибрати карту прикметника і т. д.

Наприкінці раунду виберіть трьох нових провідників. Скиньте всі карти прикметників (зіграні чи ні).

Нові провідники беруть на 1 карту менше, ніж попередні провідники в минулому раунді (щонайменше по 3 карти на провідника).

ВИ МОЖЕТЕ КОМБІНУВАТИ ПРАВИЛА РЕЖИМУ «ДИНГО» З ЦИМ ВАРІАНТОМ.

ПОРАДИ



1. Якщо гравці не знають одного з іменників, замініть його іншою картою іменника, поки всі не будуть готові.
2. Усередині коробки ви знайдете порожні карти. На цих картах ви можете написати власні слова (іменники чи прикметники) й додати їх до гри! Напишіть назву видавця настільних ігор, характеристику улюбленої знаменитості або навіть свої імена!
3. Кarti прикметників, використані для пошуку слова, можна класти на карту відгаданого іменника. Тоді наприкінці гри ви побачите, яким звистим шляхом прийшли до Дарта Вейдера — біорозкладної та смердючої особи!



АВТОР ГРИ: ФІЛ ВОКЕР-ГАРДІНГ
ХУДОЖНИК: МСЬЄ ДЮПОН
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: ДЕНІ ЕРВЕ

© 2021 Matagot
135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux
Усі права застережено.

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: РОМАН КОЗУМЛЯК
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: ОЛЕНА НАУМЕНКО
ПЕРЕКЛАД: СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ
РЕДАКТОРИ: АНАТОЛІЙ ХЛІВНИЙ, АНАСТАСІЯ ЯНЧУК
ВЕРСТКА Й ДИЗАЙН: АРТУР ПАТРИХАЛКО
ОСОБЛИВА ПОДЯКА: ОЛЕКСАНДР ДЕДИК,
АНДРІЙ ЖУРБА

