

Кролики

Настільна гра Giampaolo Razzino
для 1–4 гравців віком 12+



Вміст гри

72 унікальні карти кроликів
(18 самців, 48 самок
і 6 диких);
4 карти-пам'ятки;
1 жетон першого гравця;
72 жетони ресурсів
(24 сіна, 24 моркви
та 24 пелети);
1 книга правил.



У грі «Кролики» ви стаєте фермерами на кролячих фермах! Кожен гравець облаштує власну кролячу ферму, розмістивши карти кроликів сіткою 3×3. Та слід враховувати всі потреби вухатих щодо їхніх сусідів!

Наприкінці гри ви здобудете переможні очки (ПО), зображені у верхньому правому куті кожної карти кролика на вашій фермі. Ви також здобудете ПО за кожну карту з бонусом наприкінці гри, логотипом крамниці та за позostalі ресурси. Проте ви можете й втратити очки, які необхідно буде відняти від вашого остаточного результату. Фермер із найбільшою кількістю очок перемагає!

Приготування до гри

1. Перетасуйте всі карти кроликів, сформуєте з них колоду. Розмістіть її долілиць у центрі ігрової зони.
2. Утворіть загальний запас ресурсів: посортуйте всі ресурси за типом і розмістіть їх у центрі ігрової зони та в межах досяжності всіх гравців.
3. Роздайте кожному гравцеві по 1 ресурсу кожного типу 🐛 🥕 🥬 та по 1 карті-пам'ятці.
4. Роздайте по 5 карт усім гравцям. Кожен вибирає та відкладає 1 карту та передає решту гравцеві ліворуч. Повторіть цю дію, допоки всі гравці не виберуть по 4 карти. Покладіть позostalі карти горілиць до скиду поруч із колодою кроликів.
5. Візьміть 3 карти з колоди кроликів і розмістіть їх у ряд горілиць нижче колоди, щоб сформувати ринок.

Гравець, який останнім гладив кролика, отримує жетон першого гравця 🐇. Якщо ніхто ніколи не гладив милого вуханя, виберіть першого гравця навмання. Починаючи з нього, гравці по черзі виконують ходи за напрямком руху годинникової стрілки.



Приклад приготування для гри втрюх.



Хід гравця

Під час свого ходу гравці можуть вибрати **лише 1** з таких 3 дій:

1. **Поповнення.**
2. **Розміщення карт кроликів.**
3. **Зростання.**


Щойно гравець виконав дію, хід переходить до наступного гравця за напрямком руху годинникової стрілки.

1. Поповнення

Спочатку гравець **може** скинути одну або декілька карт зі своєї руки. **Опісля** він може взяти карти з ринку **та/або** з колоди кроликів, доки в нього в руці не буде 4 карти.

Заувага. Якщо колода кроликів вичерпалася, візьміть і перетасуйте всі карти зі скиду та сформуєте нову колоду кроликів.

Гравець може зарезервувати карти зі своєї руки (див. «Резервування карт» на с. 11), виклавши їх перед собою горілиць (**максимум 2 карти**). **Опісля** він може взяти карти з ринку **та/або** з колоди кроликів, доки знову не матиме 4 карти в руці.

Після отримання нових карт гравець бере 2 будь-які ресурси   із загального запасу.

Наприкінці ходу, якщо необхідно, викладіть карти з колоди кроликів, щоби поповнити ринок до 3 карт.



2. Розміщення карт кроликів



Спершу гравець може обміняти карти кроликів, які **раніше** розмістив на своїй фермі. Карти в руці або зарезервовані карти обмінювати **не можна**. На всіх картах кроликів **вказано**, що ви отримаєте в разі їхнього обміну. Приберіть карти кроликів, які ви обмінюєте, зі своєї ферми та покладіть їх до скиду.

Важливо! Місця обмінюваних карт на фермі залишаються **порожніми**. Не зсувайте решту карт кроликів всередині ферми. Ці місця можна заповнити пізніше впродовж гри, розмістивши інші карти кроликів.



Приклад. Обмінюючи цю карту, ви отримуєте 1 карту з колоди кроликів або з ринку та 2 різні ресурси на ваш вибір із загального запасу.

Опісля гравець може розмістити до 2 карт кроликів на своїй фермі з руки та/або зі своїх зарезервованих карт, якщо він **може** сплатити ресурсами вартість цих карт (*вартість вказана справа на карті*). Гравець скидає ці ресурси до загального запасу.

Якщо в гравця **немає** 1 ресурсу (чи більше), необхідного для розміщення карти, він може сплатити 2 **будь-які** інші ресурси   замість кожного відсутнього.

Карти кроликів слід розміщувати суміжно (*горизонтально чи вертикально, але не діагонально*) з картою, яка **вже** на фермі, окрім 1-го ходу. Карти на фермі **завжди** розміщують сіткою 3×3.


Протягом гри не можна змінювати положення розміщених карт. Карту кролика можна розміщувати, лише якщо вона відповідає **правилам розміщення**, вказаним на розміщуваній карті та на **всіх суміжних картах**.



Приклад. Виділену карту не можна розмістити. Хоч і дотримано правил розміщення з картою ліворуч, однак нижня карта є картою кролика-самця, поруч із яким виділену карту розмістити не вдасться.



Приклад. Виділену карту розмістити можна. Дотримано правил розміщення з картою ліворуч і не порушено правил розміщення з нижньою картою.

Замість розміщення кролика під час свого ходу гравець може розмістити на своїй фермі 1 карту долілиць як кролячий будиночок, сплативши 2 **будь-які** ресурси .

Поруч із кролячим будиночком можна розмістити будь-яку карту, ігноруючи всі правила розміщення (якщо інше не вказано на самій карті).

Важливо! Гравець не може розмістити жодної іншої карти в хід, коли розміщено кролячий будиночок.



Деякі карти кроликів мають властивості (**купони**), які активуються **миттєво** після їхнього розміщення. Якщо перша розміщена у ваш хід карта має таку властивість, застосуйте її **до того**, як розмістити другу.

*Миттєво: можете обміняти
і зарезервовану карту*

Заувага. Деякі із цих властивостей дають змогу обміняти зарезервовані карти кроликів. На всіх картах кроликів вказано, що ви отримуєте після їхнього обміну. Приберіть карту кролика, що обмінюєте, та покладіть її до скиду. Активація цієї властивості не є обов'язковою.

Дикі кролики

У колоді є 6 карт диких кроликів. І хоч ці карти розігруються як будь-які інші карти кроликів, вони не мають статі та не приносять переможних очок за їхнє розміщення на вашій фермі. Однак деякі з них мають купони, які приносять ПО наприкінці гри.

Заувага. Для правил розміщення карта дикого кролика може вважатися картою **будь-якого** кольору (якщо це необхідно) для тих карт, які слід розмістити суміжно **принаймні** з 1 картою певного кольору.

Важливо! Дикі кролики не вважаються картами будь-яких кольорів для купонів «Кінець гри».

Заувага. Якщо наприкінці ходу гравець має в руці більш ніж 4 карти завдяки певній властивості (**обмін та/або купон**), він мусить скинути карти, щоб у нього залишилося 4 карти в руці. Зарезервовані карти не враховуються в ліміт.

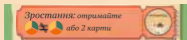
Наприкінці ходу, якщо необхідно, викладіть карти з колоди кроликів, щоби поповнити ринок до 3 карт.



3. Зростання

Під час цієї дії гравець може активувати в будь-якому порядку всі властивості купонів «Зростання» карт кроликів на своїй фермі.

Лише ці карти мають логотип крамниці, надрукований поруч із купоном.
Збирання купонів з однаковими логотипами може принести ПО наприкінці гри.



Приклад. Після активації властивості цього купона ви отримаєте 2 різні ресурси на ваш вибір із загального запасу або 2 карти з колоди кроликів та/або з ринку.

Опісля гравець може покласти ресурси на певні карти, де це зазначено, щоб здобути ПО наприкінці гри. Ресурси для таких карт гравець завжди має брати зі свого особистого запасу.

Гравець може покласти лише 1 ресурс на карту під час свого ходу (якщо інше не передбачено властивістю карти). Жодних обмежень щодо кількості ресурсів, які загалом можуть лежати на карті, немає.

Важливо! Ресурси можна класти лише на карти, які приносять ПО за них.



Приклад. Якщо гравець вибирає дію «Зростання», він може розмістити 1 морквину зі свого запасу (якщо має) на карті із цим купоном.

Важливо! Якщо наприкінці ходу гравець має в руці понад 4 карти, отриманих завдяки певній властивості (купону), він мусить скинути карти, доки в руці не залишиться 4 карти. Зарезервовані карти не враховуються.

Наприкінці ходу, якщо необхідно, викладіть карти з колоди кроликів, щоби поповнити ринок до 3 карт.

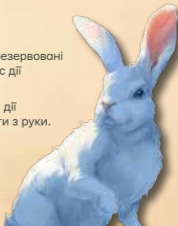
Важливо! Щойно гравець виконав свою дію, хід переходить до наступного гравця за напрямком руху годинникової стрілки.

Резервування карт

У будь-який момент гри гравець може мати **щонайбільше 2** зарезервовані карти кроликів. Гравець може зарезервувати карти лише під час дії **«Поповнення»**.

Зарезервовані карти можна розмістити на фермі гравця під час дії **«Розміщення карт кроликів»** за тими ж правилами, що й карти з руки.

Зарезервовані карти кроликів надають вам більший вибір для розміщення карт кроликів. Однак, **на відміну** від карт у руці, нерозміщені на вашій фермі до кінця гри зарезервовані карти віднімуть **2 ПО** під час остаточного підрахунку очок.



Заувага. Деякі властивості карт кроликів дають змогу обмінювати зарезервовані карти та здобувати винагороду, вказану в секції **«Обмін»**.

*Миттєво: можете обмінювати
1 зарезервовану карту*

Приберіть зарезервовану карту кролика, яку обмінюєте, та покладіть її до скиду.

Купони

В нижній частині кожної карти кролика є купон.

Купони мають 3 типи властивостей, які активуються на різних етапах гри:

1. **Кінець гри.**
2. **Миттєво.**
3. **Зростання.**

*Кінець гри: здобудьте
2 ПО за кожну*



*Миттєво:
отримайте 2 карти та*



*Зростання: отримайте
1 ПО і 1 карту*



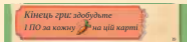
1. Кінець гри

Ці властивості активуються наприкінці гри під час підрахунку очок і можуть надавати додаткові очки за суміжні карти, за дотримання особливих вимог або за ресурси на цих картах.

Важливо! Ресурси на карти завжди кладуться з особистого запасу гравця.

Важливо! Ресурси можна класти лише на карти, які приносять ПО.

Одна й та ж карта може принести ПО за кілька купонів, якщо вона відповідає їхнім вимогам.



Приклад. Із цим купоном ви здобуваєте 1 ПО за кожну морквину, яку поклали на цю карту.



Приклад. Із цим купоном ви здобуваєте 1 ПО за кожну карту самиці кролика, суміжну із цією картою.

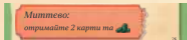


Приклад. Із цим купоном ви здобуваєте 1 ПО за кожну карту білого кролика, суміжну із цією картою.

2. Миттєво

Ці властивості активуються **лише 1 раз** за гру, коли карту кролика розміщують на фермі.

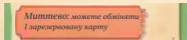
Важливо! Необхідно активувати миттєву властивість, перш ніж зіграти будь-яку іншу карту.



Приклад. Із цим купоном ви отримуєте 2 карти з колоди кроликів та/або з ринку й 1 пелету із загального запасу.



Приклад. Цей купон дає вам змогу покласти 1 будь-який ресурс із вашого особистого запасу на відповідну карту на вашій фермі.



Приклад. Цей купон дає вам змогу обміняти 1 зарезервовану карту (якщо така карта у вас є).

3. Зростання

Ці властивості активуються **щоразу**, коли ви вибираєте дію «Зростання» (у будь-якому вибраному вами порядку).

Заувага. Лише на цих купонах праворуч надруковано логотип крамниці. Збирання купонів з однаковими логотипами може принести **ПО** наприкінці гри.



Приклад. Із цим купоном ви отримуєте 2 різні ресурси на свій вибір й 1 карту.



Приклад. Із цим купоном ви отримуєте 1 морквину або 1 пелету.

Крамниці

Отримання поставок від одного постачальника має свої переваги!

У грі є 3 крамниці, і ви можете знайти їхні логотипи лише на купонах «Зростання».

Кілька купонів з логотипом однієї крамниці на фермі принесе вам ПО наприкінці гри.

Якщо на вашій фермі зібрано 3 однакові логотипи, ви здобуваєте 2 ПО; якщо у вас їх 4 – 4 ПО, а якщо у вас є 5 логотипів або більше – 6 ПО.

Можна здобувати ПО за логотипи різних крамниць, якщо у вас є необхідна кількість кожного типу для підрахунку очок.


Приклад. Наприкінці гри на вашій фермі є 4 карти кроликів із логотипом «Самотнього пагорба» і 3 з логотипом «Червоної клуні». Ви здобуваєте 4 ПО за першу крамницю та 2 ПО за другу крамницю, що разом дає 6 ПО.



Кінець гри

Щойно гравець заповнює ферму, розміщуючи 9-ту карту, цей раунд гри стає останнім. Усі гравці, які ще не виконували ходи в цьому раунді, можуть виконати свій останній хід, і гра закінчується. Опісля відбувається остаточний підрахунок очок.

Кожен гравець здобуває **ПО** в такому порядку:

1. **ПО** з карт кроликів на своїй фермі (вказані у верхньому правому куті кожної карти).
2. **ПО** з купонів «Кінець гри» (вимоги, суміжні карти та ресурси на картах).
3. **ПО** за логотипи крамниць (3 однакові логотипи – 2 **ПО**, 4 логотипи – 4 **ПО**, 5+ логотипів – 6 **ПО**).
4. **ПО** за залишок ресурсів (кожні 3 ресурси  – 1 **ПО**).
5. Наостанок, **ПО** віднімаються за нерозміщені зарезервовані карти (-2 **ПО** за кожен нерозміщену зарезервовану карту).



Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

У разі нічиєї перемагає гравець, який має в залишку більше ресурсів.

Якщо нічия все ще зберігається, перемагає гравець із меншою загальною кількістю логотипів крамниць на своїй фермі.

Якщо й це не допомогло визначити переможця, гравці ділять перемогу.

Добірка дій

Иповнення

1. Скиньте будь-які непотрібні карти зі своєї руки.
2. Доберіть карти, допоки у вас у руці не буде 4 карти.
3. Зарезервуйте будь-які карти перед собою (може бути максимум 2 зарезеровані карти).
4. Доберіть карти, допоки у вас знову не буде 4 в руці.
5. Візьміть 2 будь-які ресурси.

Розміщення карт кроликів

1. Обміняйте зі своєї ферми небажані карти кроликів.
2. Розмістіть на своїй фермі до 2 карт кроликів або 1 кролячий будиночок.
3. Скиньте будь-які зайві карти зі своєї руки (має лишитися максимум 4 карти в руці).

Зростання

1. Активуйте всі купони «Зростання» в довільному порядку.
2. Покладіть ресурси на карти, де це можливо (по 1 ресурсу на карту).
3. Скиньте будь-які зайві карти зі своєї руки (має лишитися максимум 4 карти в руці).



Соло-гра

У соло-грі ви маєте облаштувати свою ферму, намагаючись набрати якомога більше очок за 9 раундів. Правила гри загалом залишаються незмінними, за винятком кількох нюансів, наведених далі.

Під час приготування. На кроці 4 візьміть 6 карт із колоди кроликів. Виберіть і лишіть собі 4 карти в руці, інші 2 скиньте. Це ваша стартова рука.

Під час ходу гравця. Як зазвичай, виберіть 1 з 3 доступних дій, але ви не можете вибрати одну й ту ж дію двічі поспіль.

Приклад. Під час першого ходу ви вибрали дію «Розміщення карт кроликів». Так, під час другого ходу ви не можете вибрати цю дію (мусите вибирати між діями «Поповнення» та «Зростання»).

Дія «Розміщення карт кроликів» знову стане доступною на третій хід.

Кінець гри. Після 9 раундів гра негайно закінчується. Підрахуйте свій результат за звичайними правилами та порівняйте його з таблицею праворуч.

0-9	Гм... У чому річ, док?
10-18	Попереду ще довгий шлях.
19-27	Ви знаєте кожну кролячу нірку.
28+	Ви – Повелитель кроликів.

Іконографіка



Будь-який ресурс



2 ресурси одного типу



2 різні ресурси



Морква



Сіно



Пелети



Суміжні



Стать кролика



Колір кролика



Логотип крамниці

Giampaolo Razzino: дизайн гри, розробка, виробництво

Alessandra Canini: менеджерка проєкту, маркетинг, доопрацювання

Mirko Properzi: ілюстрації

Marco Salogni: графічний дизайн

Zemilio: менеджер проєкту, арт-директор

Alfonso Romano: керівник тестування

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин,

Сєрова-Некрасова Валерія

Переклад: Наконечний Андрій

Візуальна адаптація: Удалова Юлія

Редактура: Драч Максим

Коректура: Дубчак Владислав, Ленська Наталія



WoodCatGames

«Little Rocket Games»
Via A. Fausti 38/40, 00062 Bracciano (RM)

©2024 Little Rocket Games

Усі права захищено.

Дистриб'ютор:

ТОВ «ВУДКЕТ», 03057,

м. Київ, вул. О. Довженка, За.

Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com.