



ХАПАЙ

КОРЕНТИН БРЕНД

ОПИС І МЕТА

Вміст гри

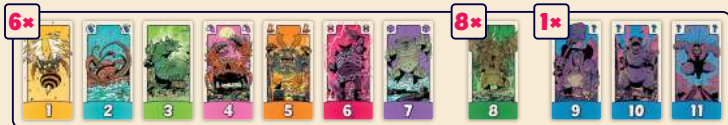
- 63 карти (53 карти кайджю, 6 карт мех, 4 карти-пам'ятки)
- 2 кубики
- 12 жетонів (6 жетонів пар, 6 жетонів поранень)
- 1 підставка для карт
- Книжка правил

Кидайте кубики, щоб викликати кайджю⁽¹⁾ або меху⁽²⁾, і беріть карти, що представляють цих істот.

Грайте ці карти, щоб застосовувати їхні ефекти, або залишайте їх на руці до кінця гри, щоб здобути за них очки. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

⁽¹⁾ **Кайджю** (怪獣) — це химерна істота, велетенський монстр.

⁽²⁾ **Меха** (メカ) — це роботизована зброя, зазвичай гуманоїдної форми.



Карты кайджю



Карты мех

ПРИГОТУВАННЯ

Приклад приготувань до гри втрьох

- 1** Дістаньте з коробки **підставку для карт** і покладіть її біля центру стола.
- 2** Роздайте кожному гравцеві по **1 карті-пам'ятці**.
- 3** Викладіть горілиць **6 карт мех**, потім покладіть відповідні **жетони пар** на нижню частину кожної карти.
- 4** Покладіть **жетони поранень** у межах досяжності всіх гравців.
- 5** Можете використовувати коробку як **лоток для кубиків**.





- 6** Перетасуйте **карти кайджу** і покладіть їх **колодою** долілиць в одну з комірок підставки для карт. Інша комірка стане загальним **скидом**.

***Угрі вдвох:** вилучіть з колоди по 2 карти кайджу з числами від 1 до 8 (всього 16 карт). У цій партії вони вам не знадобляться.*

- 7** Візьміть **8 верхніх карт** із колоди й викладіть їх горілиць на центр стола.

- 8** Візьміть карти для **початкової руки**: візьміть верхню карту з колоди й покладіть її горілиць перед собою. Беріть карти, поки сума чисел на них **не досягне або перевищить 10**. Після цього візьміть ці карти на руку та більше не показуйте їх суперникам.

***Приклад.** Ви взяли карту «5», потім карту «2», а тоді — «8». Сума цих чисел більша за 10. Отже, ви починаєте гру, маючи на руці 3 карти: «2», «5» та «8».*

Після того як кожен гравець візьме карти для своєї початкової руки, можете починати гру.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Усі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Першим гравцем стає наймолодший учасник.

У свій хід **послідовно** виконайте такі дії:

1. КИНЬТЕ КУБИКИ

2. СКИНЬТЕ КАРТИ

Ви можете скинути 1 чи більше карт з руки, щоб застосувати їхні ефекти.

Ви кладете карту горілиць у загальний скид і застосовуєте її ефект (див. «Ефекти» на с. 8).

3. ПОПОВНІТЬ РУКУ

Залежно від результату свого кидка кубиків можете взяти з 8 карт на центрі стола певну кількість карт:

- 🎲 **1 карту** з числом, що дорівнює **сумі** чисел на кубиках.
- 🎲 **1 карту** з числом, що дорівнює **різниці** чисел на кубиках.
- 🎲 **1 карту** з числом, що дорівнює **результату** одного кубика (або **2 карти** для **результатів** двох кубиків).
- 🎲 **Ви нічого не берете**, якщо жодна з 8 карт на центрі стола не відповідає жодній з цих умов.

4. КІНЕЦЬ ХОДУ

Якщо на центрі стола менше ніж 8 карт, викладіть потрібну кількість карт з колоди. Хід переходить до наступного гравця.



Приклад ходу

1

Ви кидаєте кубики. Результат: «1» та «3».



2

Перш ніж поповнити руку, ви скидаєте карту «2», щоб перекинути кубики. Цього разу результат: «1» та «6».



3

Тепер ви можете поповнити руку такими картами з центру стола: картою «7» ($6 + 1$); картою «5» ($6 - 1$); або картою «1» і картою «6». Ви вирішуєте взяти карту «7».



4

Ви відкриваєте верхню карту з колоди, і тепер на столі знову 8 карт. На цьому ваш хід завершується.



5

ПАРА!



Якщо на ваших кубиках випали два **однакові числа**, ви отримуєте два додаткові варіанти дії № 3:

- 🎲 Якщо відповідна меха **на столі**, можете взяти її на руку.
- 🎲 Якщо відповідна меха **на руці іншого гравця**, можете спробувати її вкрасти. Для цього візьміть випадкову карту з його руки. Відкрийте цю карту й візьміть її на руку (навіть якщо це не відповідна меха).

ЖЕТОН ПАРИ



Кожен жетон пари показує, яку відповідну карту мехи має гравець.

Після того як ви взяли карту мехи зі стола або вкрали з руки іншого гравця, покладіть перед собою її жетон пари (стороною з числами догори).



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли вичерпується колода.
Після цього **всі гравці** виконують по 1 останньому ходу, а тоді переходять до підрахунку очок.
Кожен гравець додає:

- 🎲 очки за кожну карту кайджу на руці;
- 🎲 15 очок за кожну карту мехи на руці (це зазначено на звороті її жетону пари);
- 🎲 очки за бонуси та штрафи (див. «Ефекти» на с. 8).

Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок.

У разі нічиєї перемагає претендент із меншою кількістю карт на руці (кайджу та мех). Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.

Автор гри: **Корентін Бренд**

Ілюстратор: **Сильвен Репо**

Подяки: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Брюссель – Бельгія • www.rprod.com

Вміст цієї гри призначений лише для особистого використання з розважальною метою.



Приклад. Ви здобуваєте 39 очок за кайджу та 15 очок за мех. Також ви маєте бонус (15 очок) і штраф (3 очки). Отже, ваш загальний рахунок: 66 очок (39 + 15 + 15 - 3).



ЕФЕКТИ КАРТ

У гри є два типи кайджю: карти з **ефектом скидання** (ефект карти застосовують після того, як її скинуть) та карти з **особливим ефектом**.

ЕФЕКТИ СКИДАННЯ



Перекиньте 1 або 2 кубики.



Украдіть 1 випадкову карту з руки іншого гравця. Покажіть її всім гравцям і візьміть на руку.



Візьміть на руку верхню карту з колоди, не показуючи її нікому.



У будь-який момент гри скасуйте ефект **будь-якої** карти, яку щойно скинув інший гравець.



Переверніть 1 кубик потрібною вам стороною догори.



Виберіть 1 з 5 інших **ефектів скидання** і застосуйте його.

ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ



Наприкінці гри гравець з найбільшою кількістю карт «1» здобуває 15 бонусних очок (він перевертає свою карту-пам'ятку як нагадування про це). Таких гравців може бути кілька.



Укравши в суперника карту «3», негайно скиньте її та покладіть перед собою жетон поранення. Наприкінці гри ви втратите 3 очки.



Узявши з **центру стола** карту «8», візьміть також **усі інші карти «8»**, якщо такі є на столі.