

KUBIX

Валерій Крамаренко

ЗДОРОВА КОНКУРЕНЦІЯ



ПРАВИЛА

ЗМІСТ

Про гру	3
Огляд гри	4
Компоненти гри	5
Ігрові елементи	6
Підготовка до гри	10
Хід гри	12
Спрощені варіанти гри.....	16
Автори гри	16



ПРО ГРУ

Здорова конкуренція починається там, де кожен прагне до успіху!

Уявіть собі маленьке містечко у затишній долині серед живописних гір та зелених лісів. Що не день, то свято, а вуличні базари наповнені запахом випічки, свіжих фруктів, молока, яке щойно з-під корови, та різноманіттям смачних фермерських продуктів.

В останні роки з'являється дедалі більше фермерів та фермерок, які мріють про власне господарство. І в кожного та кожної воно має бути найкращим. Конкуренція між фермерами та фермерками загострюється! Тут і починається захоплююча історія під назвою "Здорова конкуренція". Ви — це молоді й амбітні господарі та господарки, які мріють про успіх та визнання. Збирайте тварин, корм та продукцію, здійснюючи успішні продажі раніше за опонентів чи опоненток. Витрачайте накопичений капітал на додаткові покупки в "Агромакеті". Не забувайте про загрози, використовуйте помічників, щоб дати їм раду.

Чи зможете ви досягти успіху серед професійних конкурентів та конкуренток?



ОГЛЯД ГРИ

Настільна гра “Здорова конкуренція” складається з 15 раундів, на кожному з яких гравці тягнуть фішки із відповідних секторів, намагаючись здійснити максимальну кількість продажів.

Фішки представлені “Тваринами”, “Кормом” та “Продукцією”, за їхнє успішне комбінування ти здійснюєш “Продаж” та накопичуєш “Капітал” у вигляді золотих монет. Зібравши відповідну кількість монет ти здійснюєш додаткову покупку в “Агромаркеті”. Якщо покупка успішна — це шанс здійснити додатковий продаж.

Завадити твоєму успіху спробують загрози у вигляді лисиці, вовка, миші, жука, гусениці та грози. Але надійні помічники (тент, отрута, кіт та собака) допоможуть тобі у боротьбі з ними.

Гравець чи гравчиня, які упродовж 15 раундів здійснять найбільшу кількість продажів, стають переможцями!



КОМПОНЕНТИ ГРИ

Ігрове поле



1 шт

Коробка



1 шт

Фермерська картка



4 шт

Фішки "Тварини"



80 шт

Фішка для треку раундів



1 шт

Фішки "Продукція"



80 шт

Фішки "Загрози"



40 шт

Фішки "Корм"



80 шт

Монети



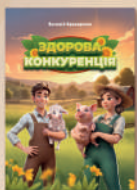
20 шт

Фішки "Помічники"



40 шт

Правила гри
"Здорового глузду"



1 шт



1 шт

Картка
"Продажі та капітал"



4 шт

ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ

Тварини

Фішки “Тварини” знаходяться в секторі №1 ігрового поля тильною стороною догори 🟡 і мають бути добре перемішаними.



Курка



Корова



Свиня



Вівця

Корм

Фішки “Корм” знаходяться в секторі №2 ігрового поля тильною стороною догори 🟢 і мають бути добре перемішаними.



Зерно - відмінний корм для курей



Сіно зробить ситою найгоłodнішу корівку



Буряки як десерт для свиней



Кабачки задовольнять розкішних овець

Продукція

Фішки “Продукція” знаходяться в секторі №3 ігрового поля тильною стороною догори 🟡 і мають бути добре перемішаними.



Яйця несуть кури



Молоко від корівок



М'ясо - це продукція від свиней



Вовна з відбірних овець

Помічники

Фішки “Помічники” знаходяться в секторі №4 ігрового поля тильною стороною догори 🟢 і мають бути добре перемішаними.



Кіт усуває мишей



Собака проганяє лисицю та вовка



Отрута знищує гусеницю та жука



Тент накриває сіно від дощу

Загрози

Фішки “Загрози” знаходяться в секторі №5 ігрового поля тильною стороною догори 🍒 і мають бути добре перемішаними.



Вовк зазіхає
на овець



Лисиця
полюбляє
курей



Мишка
поїдає
зерно



Жук не проти
поласувати
буряком



Гусениця
полюбляє
кабачки



Гроза мочить
сіно

Агромаркет

Фішки “Тварин”, “Корму” та “Продукції” знаходяться в секторі № 6 ігрового поля лицевою стороною догори відповідно до комірок.



Сектор № 6 “Агромаркет”

Фермерська картка

Гравці по черзі тягнуть одну фішку із секторів “Тварини”, “Корм”, “Продукція” та кладуть у відповідні комірки на фермерську картку. Фішки “Помічники” кладуть поряд із фермерською картою та використовують їх для усунення загроз.



Фермерська картка

Картка “Продажі та капітал”

Гравці отримують картку “Продажі та капітал”. У секторі “Продажі” необхідно скласти скомбіновані фішки з фермерської картки. Якщо учасники комбінують, наприклад, фішки “Курка + Зерно + Яйце”, це означає, що вони можуть здійснити продаж, перемістивши ці 3 фішки в комірку на секторі “Продажі”. За кожен продаж ви отримаєте 1 монетку та покладете її до сектору “Капітал”. П'ять монет дозволяють здійснити додаткову покупку в “Агромаркеті”.



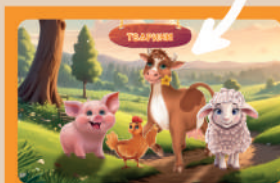
Картка “Продажі та капітал”

Ігрове поле

Основне ігрове поле складається з 15 раундів та 6 секторів:

Сектор "Тварини"

Сектор, на якому розміщені фішки курки, свині, корови та вівці



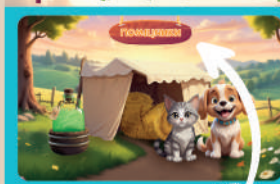
Сектор "Корм"

Сектор, на якому розміщені фішки зерна, буряків, сіна та кабачків



Сектор "Продукція"

Сектор, на якому розміщені фішки молока, яєць, м'яса та вовни



Сектор "Помічники"

Сектор, на якому розміщені фішки котів, собак, отрути та тентів



Сектор "Загрози"

Сектор, на якому розміщені фішки лисиць, вовків, гусениць, жуків, гроз та мишей



Сектор "Агромаркет"

Сектор, на якому розміщені фішки тварин, корму та продукції для здійснення додаткових покупок за монети 🐾

Увага!

На кожному секторі розкладаються ігрові фішки лицьовою стороною донизу!



Монети

Гравці отримують монету за кожну продажу та кладуть її на комірку в секторі "Капітал" на ігровій картці "Продажі та капітал".

Зібравши 5 монет, учасники отримують шанс зробити додаткову покупку в "Агромаркеті". Додаткова покупка - це шанс здійснити додатковий продаж.



Фішка треку раундів

Гра складається з 15 раундів. Рухайте фішку від раунду до раунду, виконуючи низку дій.



Правила “Здорового глузду”

Картка, яка допомагає учасникам правильно поєднувати фішки та застосовувати помічників для ліквідації загроз. Містить такі підказки:

- Поєднай ігрові фішки на фермерській картці, продавай товар й отримуй винагороду.
- Збирай помічників та усувай загрози!
- За кожен продаж отримуй монету.
- Збери 5 монет та купуй будь-яку додаткову фішку з “Агромакету”!



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Оберіть зручне місце для гри
- 2 Підготуйте ігрове поле
- 3 Розкладіть фішки по секторах у відповідній кількості згідно таблиці учасників та правил

Кількість фішок із розрахунку на кількість гравців

Сектор	Елемент гри	4 гравця	3 гравця	2 гравця
Тварини	Кури	по 20 шт	по 15 шт	по 10 шт
	Свині			
	Корови			
	Вівці			
Корм	Зерно	по 20 шт	по 15 шт	по 10 шт
	Буряки			
	Сіно			
	Кабачки			
Продукція	Яйця	по 20 шт	по 15 шт	по 10 шт
	М'ясо			
	Молоко			
	Вовна			
Помічники	Собака	по 10 шт	по 10 шт	по 5 шт
	Кіт			
	Тент			
	Отрута			
Загрози	Вовк	5 шт	5 шт	по 5 шт
	Лисиця	5 шт	5 шт	
	Миша	5 шт	5 шт	
	Гроза	10 шт	10 шт	
	Гусениця	5 шт	5 шт	
	Жук	10 шт	10 шт	

Рівномірно розкладіть ігрові фішки по секторах лицьовою стороною донизу



Кількість фішок для сектора «Агромакет»

Сектор	Елемент гри	2-4 гравці
Агромакет	Кури	по 5 шт
	Свині	
	Корови	
	Вівці	
	Зерно	
	Буряки	
	Сіно	
	Кабачки	
	Яйця	
	М'ясо	
	Молоко	
	Вовна	

Фішки необхідно викласти на відповідні комірки лицевою стороною догори

4

Візьміть фермерську картку та картку "Продажі та капітал".



5

Підготуйте монетки, фішку треку раундів та картку з правилами "Здорового глузду".

- Призначте відповідального за видачу монет.
- Покладіть монети 🍌 біля відповідального за їхню видачу.
- Фішку 🟢 покладіть на позначку "Старт" на ігровому полі.
- Картку правил "Здорового глузду" покладіть у полі зору учасників гри.



ХІД ГРИ

Розділ 1. Основний ігровий процес

Раунди 1-5

1. Розпочинає гру наймолодший учасник чи учасниця.
2. Перед початком ходу перемістіть фішку треку раундів на раунд № 1



3. Оберіть **ПО ОДНІЙ** фішці на секторах “Тварини”, “Корм”, “Продукція” та покладіть лицьовою стороною догори у відповідну комірку на фермерській картці.



4. Оберіть **ОДНУ** фішку на секторі “Помічники” та покладіть лицьовою стороною догори поряд з фермерською карткою (правила використання помічників дивись у Розділі № 3 “Помічники та загрози”).
5. У випадку, коли зібрано **комбінацію з фішок** згідно з Правилами, поєднайте їх та покладіть на **сектор “Продажі”** ігрової картки “Продажі та капітал” (правила продажів дивись у Розділі № 2 “Продажі”) та отримайте **ОДНУ** монетку (правила використання монет дивись у Розділі №4 “Ігровий капітал та додаткові покупки”).



6. Те саме виконують наступні учасники гри, рухаючись **за годинниковою стрілкою**.
7. **Раунд № 2** розпочинається після того, як усі гравці гри виконають дії раунду № 1.

Раунди 6-15

1. Перед початком ходу перемістіть фішку треку раундів на раунд № 6.



2. Оберіть **ПО ОДНІЙ** фішці на секторах “Тварини”, “Корм”, “Продукція” та покладіть лицьовою стороною догори у відповідну комірку на фермерській картці.
3. Оберіть **ОДНУ** фішку на секторі “Помічники”  та покладіть лицьовою стороною догори поряд з фермерською карткою (правила використання помічників дивись у Розділі № 3 “Помічники та загрози”).
4. Оберіть **ОДНУ** фішку на секторі “Загрози”  та спробуйте усунути її за допомогою **помічників** згідно з Правилами (правила використання помічників та загроз дивись у Розділі № 3 “Помічники та загрози”).



5. У випадку, коли зібрано **комбінацію з фішок** згідно з Правилами, поєднайте їх та покладіть на **сектор “Продажі”** ігрової картки “Продажі та капітал” (правила продажів дивись у Розділі № 2 “Продажі”) та отримайте **ОДНУ** монетку (правила використання монет дивись у Розділі №4 “Ігровий капітал та додаткові покупки”).
6. Те саме виконують наступні учасники гри, рухаючись **за годинниковою стрілкою**.
7. Гра закінчується, коли всі гравці виконують свої дії в межах **15 раунду**.
(правила визначення переможця дивись у Розділі № 5 “Визначення переможців”)



Розділ 2. Продажі

Основна ціль гри — виконати 12 продажів раніше конкурентів та конкуренток.

Коли комбінуйте 3 фішки згідно з Правилами, то необхідно здійснити продаж та отримати винагороду у вигляді **ОДНІЄЇ** монети.

Правила комбінування:

1. У свій хід візьміть по **ОДНІЙ** фішці з ігрових секторів “Тварини”, “Корм”, “Продукція” й покладіть лицьовою стороною у відповідну комірку на фермерській картці.
2. Якщо збираєш фішки, які відносяться до однієї категорії, то необхідно здійснити продаж.

Увага!

У випадку, коли ти береш фішку такого типу, який у тебе вже є, поклади її на фермерську картку у ту ж саму комірку поверх, утворюючи колоду.



Приклад

Тарасик збирає фішки



це означає, що він зібрав комбінацію та може здійснити продаж.

3. Скомбіновані фішки відправте на сектор “Продажі” ігрової картки “Продажі та капітал”. Фішки необхідно покласти на комірку в послідовності від 1 до 12.
4. За кожен **ОДИН продаж** отримайте **ОДНУ монету**. Монету необхідно покласти до сектору “Капітал” ігрової картки “Продажі та капітал”.

Увага!

Якщо у гравців в комірках більше однієї фішки, то вони мають продавати лише по одній фішці. Інші фішки залишаються у своїх комірках і можуть брати участь у наступних комбінуваннях.

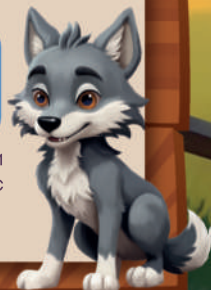
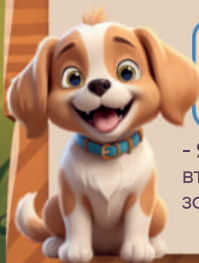
Розділ 3. Помічники та загрози

1. На **1-10 раундах** учасники тягнуть **ОДНУ** фішку із сектора “Помічники” та кладуть їх біля фермерської картки.
2. Починаючи з **6 раунду**, гравці тягнуть фішку із сектора “Загрози” та виконують відповідну дію:
 - Учасники тягнуть фішку “**Загрози**” та мають її усунути за допомогою фішок “**Помічники**”, які були витягнуті раундами раніше.
 - Якщо у гравців є фішка, яка усуває загрозу, то **ОБИДВІ** фішки (фішка “Загрози” та фішка “Помічники”) відправляються у відбій.

Приклад

Яринка тягне загрозу “вовк”, який “поїдає” усіх “овець”, але у неї є помічник “собака”, яка усуває загрозу. Обидві фішки, “вовк” та “собака”, відправляються у відбій, Яринка не втрачає “овець”.

- Якщо у гравців немає фішки, яка може ліквідувати загрозу, вони втрачають **ВСІ** фішки з фермерської картки на які впливає загроза.



Розділ 4. Ігровий капітал та додаткові покупки

1. За кожен успішний продаж учасники отримують **ОДНУ** монету та кладуть її у вільну комірку на **сектор “Капітал”** ігрової картки **“Продажі та капітал”**.
2. Після накопичення **П'ЯТИ** монет (5 успішних продажів), гравці здійснюють **додаткову покупку в “Агромаarketі”**.
3. Учасники обирають будь-яку **фішку в “Агромаarketі”** та купують її, сплативши **П'ЯТЬ** накопичених монет.



4. У випадку, коли гравці купують фішку, яка утворює комбінацію для продажу, вони мають її здійснити згідно з Правилами (правила продажів дивись у Розділі № 2 “Продажі”).

Приклад

Оксанка купує фішку та відправляє її на фермерську картку у відповідну комірку. Таким чином у неї утворюється комбінація



і вона має здійснити продаж. Оксанка збирає фішки, відправляє їх на сектор “Продажі” ігрової картки “Продажі та капітал” та отримує одну монетку 🐾

5. Якщо немає варіантів для здійснення додаткового продажу після покупки фішки в “Агромаarketі”, оберіть фішку на свій розсуд та відправте її до відповідної комірки фермерської картки, сплативши **П'ЯТЬ** монет.

Розділ 5. Визначення переможців

1. Гра закінчується після **15 раундів**. У кого буде найбільше продажів — той і перемагає.
2. Гра може закінчитися раніше **15 раунду**, якщо хтось із гравців зробив **12 продажів**.
3. Якщо хтось з учасників зібрав **12-й продаж** у якомусь із раундів, то решта учасників мають зробити свій останній хід.
4. У випадку **12 продажів** у двох і більше гравців, гра продовжується до **першого успішного продажу**.



СПРОЩЕНІ ВАРІАНТИ ГРИ

Варіант № 1

Грайте лише з секторами
“Тварини”, “Корм” та “Продукція”



Варіант № 2

Грайте лише з секторами
“Тварини”, “Корм”, “Продукція”,
“Помічники” та “Загрози”.



АВТОРИ ГРИ

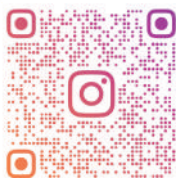


Валерій Крамаренко

Автор
та геймдизайнер

✉ playdoca4@gmail.com

📍 [@valeriikram](https://www.instagram.com/valeriikram)



PLAYDOCA



Ксенія Дарико

Ілюстраторка
та графічна дизайнерка

✉ daryko.ksenia@gmail.com

📍 [@ksenia_drk](https://www.instagram.com/ksenia_drk)