



# САМУРАКВА ІНСТРУКЦІЯ

## Варіант 1

У грі можуть брати участь від 2 до 10 людей. Цікавіше, якщо гравців багато, але, навіть, двох вам буде що робити. Гра ділиться на раунди і в кожному раунді гравцям роздають карти. Коли карти на руках в гравців закінчуються, закінчується і раунд. Перемішайте колоду карток та роздайте кожному гравцеві по 10 штук. Ще 4 покладіть увідкриту посередині ігрового простору. Ці картки будуть початком рядів. Інші картки відкладіть в сторону – вони знадобляться вже для наступного раунду. Всього карт в руках гравців 10, тому раунд складається з 10 ходів. Перед початком наступного раунду всі-всі картки знову перемішуються між собою.

## Хід гри

Окремо перетасуйте обидві колоди. Роздайте гравцям взакрыту по 12 карт з основної колоди і по 4 картки з артефактами. На стіл викладіть 4 картки з основної колоди сорочкою донизу. Картки основної колоди, які залишилися відкладіть в сторону, вони знадобляться для наступного раунду. Колоду карток з артефактами залиште на ігровому просторі сорочкою догори – з неї гравці зможуть брати карти на заміну тим, що вже мають. Гра триває 2 раунди. Гравці одночасно обирають картки з номером та кладуть перед собою сорочкою догори, потім одночасно перевертають. Той, у кого номер картки найменший викладає свою карту в якийсь з рядів першим. Потім викладає картку той, в кого число найменше серед гравців, які ще не ходили і т.д. Викладати картки необхідно дотримуючись умов «За зростанням» і «Мінімальна різниця», а також слідкувати, щоб вона не була 6-ю в ряду. Коли у гравців закінчуються картки в руках, завершується раунд, всі підраховують свої штрафні бали і записують їх. Якщо в когось з гравців залишилися карти з артефактами, то їх не віддають і залишають для 2-го раунду. Для 2-го раунду всі картки основної колоди добре перемішайте і роздайте гравцям по 12 карт. Картки з артефактами так само перемішайте і роздайте по 3 штуки кожному. Якщо раптом їх не вистачає на всіх гравців, то роздайте по 2 або 1 картці кожному. На стіл викладіть 4 картки з основної колоди сорочкою донизу. Картки основної колоди, які залишилися відкладіть в сторону.

## Кінець раунду

Раунд закінчується, коли в гравців закінчуються картки. Це повинно вийти одночасно, адже в кожний хід всі витрачають по одній картці. Гравці підраховують картки, які забрали впродовж раунду та записують штрафні бали, які отримали. А потім змішують знову всі картки і починають новий раунд. Підрахунок штрафних балів. На кожній картці є своя позначка, яка дає зрозуміти, скільки картка дає штрафних балів. Це ніяк не пов'язано з числом на картці. Кінець гри та визначення переможця. Гра закінчується, коли хтось з гравців набирає більше 60 штрафних балів. Тому обов'язково записуйте зароблені штрафні бали після кожного раунду. Гравець, який набере найменшу кількість балів – переможець.

## Варіант 2

Цей варіант передбачає майже такий самий перебіг гри, як і перший варіант. Відмінність в тому, що в вашому розпорядженні не тільки основна колода карток, а й допоміжні, карти артефактів. Картки артефактів допомагають вам оминати деякі правила під час викладання карток з номерами в ряди. Але гравцям потрібно добре подумати перед тим, як застосовувати їх, адже артефактів в грі небагато. Рекомендуємо пограти спочатку в варіант 1 перед тим, як переходити до варіанту 2.

## Кінець гри та визначення переможця

Гра закінчується після 2-го раунду, коли в гравців закінчують карти з номерами. Всі підраховують свої штрафні бали і підсумовують з балами 1-го раунду. Гравець, який набере найменшу кількість балів – переможець.

## Як використовувати артефакти

Ви можете використати картку з артефактом кожного разу, коли викладаєте в ряд свою картку з номером. Для цього покладіть артефакт поряд зі своєю картою, яку тільки що виклали, а далі застосуйте ефект артефакту. Картку артефактів, яку ви використали відправляйте у відбій, якщо в описі до неї не вказано інакше.

## Як замінити артефакт

Кожного разу, коли вам доводиться забирати собі ряд карток, ви можете замінити один зі своїх артефактів. Для цього скиньте у відбій один непотрібний вам артефакт і візьміть натомість верхню картку з колоди артефактів. Якщо колода артефактів закінчиться, перетасуйте стопку скидання.

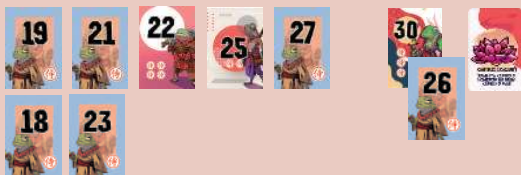
## Артефакти та їхні властивості



**Квітка ілюзій** допоможе вам замінити тільки що обрану вами картку з номером на іншу. В свою чергу скиньте Квітку ілюзій у відбій, а картку, яку хочете замінити заберіть собі в руки. Натомість викладіть з рук ту, яку вважаєте більш підходящою.

Приклад:

На початку ходу ви обрали картку 30, але коли настала ваша черга викладати картку в ряд, то картку 30 можна було викласти лише шостою. Щоб цього уникнути, ви можете використати Квітку ілюзій і замінити картку 30 на 26, що більше підходить.



**Щаслива лапка** дозволить покласти свою картку шостою в ряду. Але при цьому, той, хто покладе свою картку в цей ряд сьомою, забере його. Щоб використати Щасливу лапку просто покладіть свою картку з номером в ряд шостою, а поряд з нею Щасливу лапку.

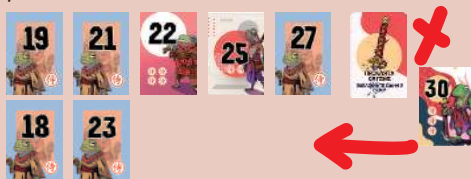
Цей артефакт можна викласти заздалегідь в ряд, де, навіть, менше п'яти карток. Коли хтось бере собі ряд з Щасливою лапкою, то вона відправляється у відбій.

Приклад: У вас є картка з номером 30, викласти ви можете її тільки шостою в один з рядів. Щоб уникнути цього ви використовуєте Щасливу лапку.



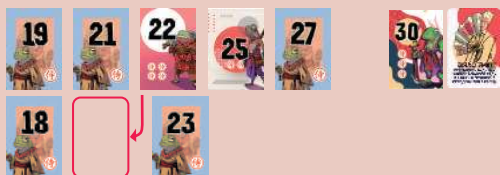
**Проклята катана** дозволяє заблокувати один з рядів. Покладіть її в кінці ряду і тепер сюди не можна викладати або забирати жодної картки з номером, а також не більше за стосовувати карти артефактів. Тільки що зіграну вами картку з номером викладіть в будь-який інший ряд, дотримуючись звичайних правил. Одночасно Проклята катана може лежати не більше, ніж в двох рядах.

Приклад: Ви хочете викласти картку з номером 30, але за правилами викласти її можна тільки шостою в ряд. Щоб уникнути цього ви можете використати Прокляту катану та викласти свою картку в інший ряд.



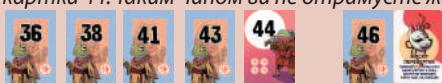
**Віяло змін** дозволяє перекласти будь-яку картку з одного ряду в інший, дотримуючись правила «За зростанням». Якщо через переміщення картки в інший ряд, в ньому стало б карток, то гравцеві доведеться забрати його. Після використання. Віяло змін покладіть свою картку з номером в цей ряд, дотримуючись базових правил. Віяло змін можна застосувати до ряду, в якому вже є Щаслива лапка, але не до ряду, де лежить Проклята катана.

Приклад: у вас в грі картка з номером 30. За правилами її потрібно покласти в верхній ряд, але тоді вона буде шостою. Використавши Віяло змін ви можете перемістити одну з карток в ряді, таким чином ваша картка буде лише п'ятою.



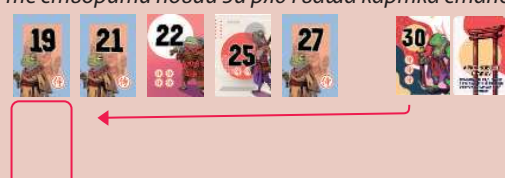
**Маска перевертня** створена, щоб змінювати штрафні бали на бонусні. Картку можна використати тільки коли ви берете собі ряд. В цьому разі скиньте Маску перевертня у відбій, і оберіть одну з карток ряду, який тільки що забрали, – штрафні бали з цієї картки треба не додати, а відняти від тих, які ви вже заробили.

Приклад: Ви викладаєте картку 46 і забираєте ряд. Але, щоб не отримати занадто багато штрафних балів, використовуєте Маску перевертня і обираєте картку 44 (на ній штраф найбільший). Таким чином картки 36, 38, 41 і 43, які б дали вам в сумі 4 штрафних бали, анулюються 4 балами картки 44. Таким чином ви не отримуєте жодного штрафного балу



**Арка нового шляху** створює новий п'ятий ряд. Почніть ряд, поклавши в свою чергу картку з номером на пусте місце, а поряд з нею Арку нового шляху. Ще один новий ряд за допомогою такого артефакту не можна створити, поки хтось не забере той, що вже існує. І, якщо хтось з гравців забирає п'ятий ряд, він повинен забрати всі картки з нього і свою картку, яку хотів покласти в нього. Після цього в грі знову повинно бути 4 ряди.

Приклад: Ви граєте карткою 30, але її можна викласти за правилами тільки шостою карткою. А використавши Арку нового шляху, ви можете створити новий 5й ряд і ваша картка стане першою в ньому.



**Палички ініціації** дозволяють покласти тільки що зіграну вами картку з номером не в кінець ряду, а між картами або, навіть, на початок. Але, якщо в ряду виявиться б карт, то вам доведеться забрати всі його карти, окрім останньої – вона стане першою в новому ряді.

Приклад:

У вас в грі карта з номером 21. Вона має занадто малий номер, щоб викласти її в якийсь ряд. Тому, щоб не набрати штрафні бали, ви використовуєте Палички ініціації і викладаєте картку всередину ряду.

