

# СТАЛІВІ КУЛІ

## ПРАВИЛА ГРИ

**Кількість гравців:** 2–6

**Час гри:** 15–30 хв

**Компоненти:**



10 карток револьвера  
(5 карток «Клац-клац»  
і 5 карток «Бабах!»)



27 карток ситуацій  
(по 3 кожної)



5 жетонів  
патронів

**Мета гри:** залишитися єдиним учасником у грі.

### ОПИС ГРИ

3 картки револьвера (6 шт.) формують колоду. Їх викладають по колу, відтворюючи барабан револьвера (див. малюнок). Гравці по черзі відкривають картки револьвера, намагаючись уникнути картки «Бабах!» за допомогою карток ситуацій. Якщо гравець витяг картку «Бабах!» і не зміг уникнути її ефекту, він вибуває з гри, а хід передається наступному гравцеві або, якщо патронів у барабані не лишилося, револьвер перезаряджають.

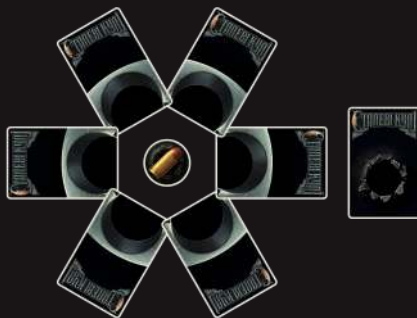
### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Сформуйте колоду револьвера з 5 карток «Клац-клац» і 1 картки «Бабах!», а потім перемішайте її.
2. В центрі стола з карток колоди револьвера сформуйте барабан револьвера: по колу викладіть 6 карток револьвера долілиць.
3. В центр барабана покладіть 1 жетон патрона. Жетони патронів

підказують гравцям, скільки патронів у барабані.

**4.** Підготуйте колоду ситуацій. Перемішайте 27 карток ситуацій і роздайте кожному по 3 картки. Покладіть колоду ситуацій неподалік від барабана револьвера долілиць.

**5.** Першим ходитиме переможець минулої гри. Якщо такого немає, визначте першого гравця у будь-який спосіб.



#### **ХІД ГРАВЦЯ**

У свій хід гравець повинен відкрити картку револьвера. Якщо всі картки револьвера лежать сорочками догори, то можете обрати будь-яку картку в барабані і перевернути її горілиць. У разі якщо в барабані вже є відкриті картки, ви повинні відкрити наступну за годинниковою стрілкою картку.

Перед тим, як відкрити картку барабана револьвера, гравець може розіграти картки ситуацій зі своєї руки. Розігруючи картки ситуацій, гравець може отримати інформацію про картки револьвера в барабані, передати хід іншому гравцеві, перезарядити револьвер тощо.

#### **КАРТКИ СИТУАЦІЙ**

Картки ситуацій поділяють на три типи. Кожен тип карток має власні правила використання. Тип картки позначено певним кольором (синім, червоним або жовтим) у лівому верхньому кутку.



Колода ситуацій складається переважно із синіх карток. Картки такого типу можна розігрувати в першій фазі свого ходу — до того, як

гравець відкрив картку револьвера. Картки червоного типу можна розігрувати тоді, коли гравець відкрив картку «Бабах!». Картки жовтого типу можна розігрувати у будь-який момент гри.

Гравець може зіграти будь-яку кількість карток ситуацій, якщо при цьому виконано всі умови для їхнього розігрування. Зіграні картки ситуацій кладуть горілиць до стосу скидання.

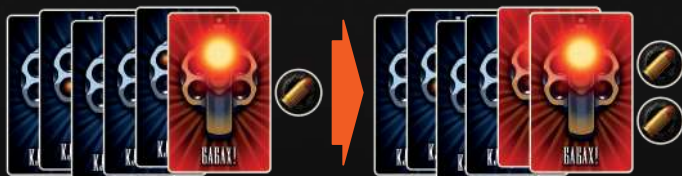
Гравець бере картку з колоди ситуацій лише у тому разі, якщо він відкрив картку барабана револьвера. Якщо гравцеві вдалося уникнути ефекту картки «Бабах!» (наприклад, картками «Осічка» або «Паніка»), то він як зазвичай бере картку ситуацій з колоди (якщо вона все ще є), а потім починає свій хід заново з фази розігрування карток ситуацій синього типу.

Якщо колода ситуацій закінчилася, гравці продовжують гру з картками, які залишилися у них на руках (стос скидання карток ситуацій не переміщують).

### КОЛОДА РЕВОЛЬВЕРА

У барабані шестизарядного револьвера 6 камер під патрони — саме стільки карток лежить на столі. Під час першої роздачі серед них є лише 1 картка «Бабах!», а решта — картки «Клац-клац».

Коли гравець розіграє картку «Сталеві нерви», одну з карток «Клац-клац» замінюють карткою «Бабах!» (кількість карток у барабані револьвера завжди дорівнює 6). Ця ситуація є справедливою для всіх наступних розігрувань карток «Сталеві нерви». Патрони можна додавати доти, доки в барабані не залишиться лише 1 картка «Клац-клац».



Кількість патронів в барабані револьвера позначено жетонами патрона на столі: коли потрібно додати картку «Бабах!» у барабан револьвера, на стіл додають новий жетон.

Перетасування колоди револьвера відбувається тоді, коли відкрито всі картки «Бабах!», які там були, або тоді, коли це безпосередньо зазначено у властивостях розіграної картки (наприклад, «Сталеві нерви»).

Увага! Якщо гравець вибув із гри, а в барабані залишилися невідкриті картки «Бабах!», картки револьвера не перетасовують.

Картки «Бабах!» з колоди револьвера (так само, як і жетони на столі) ніколи не прибирають, їх може стати лише більше.

## ФАЗИ ХОДУ ГРАВЦЯ

1. Розіграти сині картки ситуацій.
2. Відкрити картку барабана револьвера.
3. Розіграти червоні картки ситуацій, якщо в другій фазі було відкрито картку «Бабах!» (або вибути з гри, якщо не вдалося уникнути ефекту картки револьвера «Бабах!»).
4. Добрати в руку одну картку з колоди ситуацій за відкрити картку барабана револьвера.
5. Передати хід наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

### КАРТКА РЕВОЛЬВЕРА «БАБАХ!»

Якщо гравець відкрив картку «Бабах!» і не може скасувати дію цієї картки, він вибуває з гри.

Скасувати дію картки «Бабах!» можна лише картою «Осічка» або якщо в першій фазі вашого ходу було зіграно картку «Паніка».

### ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра триває доти, доки у гри не залишиться один гравець. Цей гравець стає переможцем.

### ОПИС КАРТОК СИТУАЦІЙ

👉 «Осічка»: може бути розіграна після відкриття картки «Бабах!». Візьміть картку з колоди ситуацій (за те, що відкрили картку револьвера) і ходіть знову.

👉 «Адвокат»: візьміть зі скиду одну будь-яку картку.

👉 «Медіум»: подивіться не більше трьох будь-яких прихованих карток револьвера.

👉 «Паніка»: тягніть картку револьвера. Якщо випаде «Бабах!» — ходіть ще раз.

👉 «Сталеві нерви»: замініть картку «Клац-клац» картою «Бабах!» у барабані, додайте жетон патрона на стіл і перетасуйте колоду револьвера (якщо на столі вже п'ять жетонів — просто перетасуйте колоду і не додавайте картку та жетон).

👉 «Капелюх»: передайте хід будь-якому гравцю, у якого карток більше ніж у вас (без урахування цієї картки — тобто після того, як зіграно картку «Капелюх»). Далі хід гри йде за стандартними правилами.

👉 «Крадій»: подивіться картки на руці будь-якого гравця і заберіть собі одну з його карток.

👉 «Шулер»: подивіться одну будь-яку приховану картку револьвера і за бажанням поміняйте її місцями з будь-якою іншою прихованою картою револьвера.

👉 «Заповіт»: скасуйте ефект будь-якої картки — можна скасувати навіть ефект чужої картки «Заповіт».

*Автор гри:* Олександр Ушан  
*Дизайнер і художник:* Павло Талпа  
*Головний редактор:* Володимир Янчарін  
*Коректори:* Степан Бобошко,  
Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор  
на території України:  
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» м. Дніпро,  
вул. Маршала Малиновського, 22, 57  
[www.games7days.com](http://www.games7days.com)