

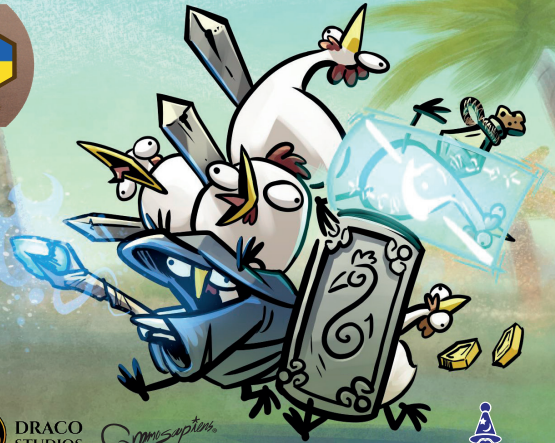
ШИКУЙСЬ! КУРЯЧЕ ВІЙСЬКО

2-4 8+ 20'

АЛЕХАНДРО ПАЗАРАН
GNOMOSAPIENS



ПРАВИЛА
УКРАЇНСЬКОЮ



detestable
GAMES

DRACO
STUDIOS

Gnomosapiens

ІГРОМАГ

ОГЛЯД ГРИ

У грі «Шикуйсь! Куряче військо» ви очолите армію пернатих. Мета - зібрати якомога більше курей та сформувати з них бойові загони, які зіткнуться в запеклій битві з арміями суперників.

У свій хід кожен гравець бере карту з ряду підкріплень і стратегічно розташовує її в себе на сітці так, щоб на суміжних клітинках було чимбільше курок-бійчинь і курок-чарівниць однакового типу. Від цього залежатиме сила вашої атаки та захисту - як у збройному бою, так і в магічному.

Під час фази битви гравці борються одне з одним, намагаючись знизити здоров'я суперників до нуля.

Перемагає останній уцілілий після поєдинку. Якщо була виконана інша умова завершення гри, перемагає гравець із найвищим показником здоров'я.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Кожен гравець вибирає колір та бере відповідні карти лідера й треку здоров'я, а також отримує стартову карту. Поверніть незадіяні карти цих типів у коробку.
2. Кожен гравець кладе перед собою стартову карту однаковим боком догори для всіх учасників. Ця карта стане основою для сітки, на якій ви будете розташовувати своє військо. Гравці можуть бачити війська одне одного.
3. Кожен гравець розміщує свою карту лідера поверх карти треку здоров'я (боком без додаткової іконки догори). Велика стрілка має вказувати на число 30. Пересуваючи цю стрілку впродовж гри, фіксуйте кількість своїх очок здоров'я (ОЗ).
4. Перетасуйте карти війська й складіть в окрему колоду. Розташуйте її долілиць у центрі столу, в межах досяжності гравців. Розкрийте 3 верхні карти й покладіть їх у ряд поруч із колодою. Це - ряд підкріплень.
5. Виберіть навмання першого гравця (того, хто найбільше боїться курей). Він отримує карту ініціативи, яку кладе поруч зі своєю картою треку здоров'я.



ВМІСТ ГРИ



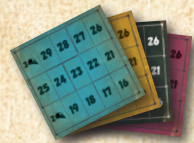
Карта ініціативи



4 карти лідерів



4 стартові карти
(з черепом у центрі)



4 карти треку здоров'я



43 карти війська

ІГРОЛАД

Партія ділиться на раунди, які складаються з трьох фаз: набір у військо, битва та підбиття підсумків. Під час кожної фази гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця з картою ініціативи. Гравці, які вибули з гри, більше не ходять до самого кінця партії.

А. Набір у військо

Щоб поповнити військо, виконайте у свій хід такі кроки:

1. Виберіть 1 доступну вам карту з ряду підкріплень.
 - Верхню карту з колоди й крайню (найдалі від колоди) карту в ряду можна взяти безплатно.
 - Щоб узяти дві інші карти, у будь-якій частині вашої сітки війська мають бути видимі монети: 1 монета за розкрити карту в середині ряду підкріплень і 2 монети за найближчу до колоди розкрити карту. Монети при цьому не витрачаються. Три або більше монет на сітці війська не дають жодних додаткових переваг.



2. Якщо ви взяли розкрити карту, поповніть ряд підкріплень.
 - Посуньте вбік решту карт у ряду, розкрийте верхню карту з колоди та покладіть її поруч із колодою на місце карти вартістю 2 монети. У ряду підкріплень завжди має бути 3 розкрити карти.
3. Розмістіть вибрану карту на своїй сітці війська.
 - Кожна карта війська має 4 клітинки. Розміщуючи нову карту, **накрийте нею щонайменше 1 клітинку** на своїй сітці. Її не можна класти під карти, розміщені на сітці раніше; вона може накривати 1, 2, 3 або й усі 4 клітинки.
 - Ви можете обертати нову карту на власний розсуд, але після розміщення обертати чи прибирати її вже не можна, лише накрити новою.

Сітка
війська

Нова
карта



Після того, як усі гравці вибрали та розмістили по 1 карті війська на своїх сітках, починається фаза битви.

Б. Битва

Гравці рахують курей однакового типу (з тим самим тлом), що розташовані на суміжних клітинках (не по діагоналі) на їхніх сітках.

У свій хід атакуйте суперників у такий спосіб:

1. Озвучте силу своєї атаки:

- **Збройна атака** - наступальний загін курок-бійчинь (червоне тло, тримають мечі).
- **Магічна атака** - наступальний загін курок-чарівниць (блакитне тло, тримають посохи).

2. Решта гравців озвучує силу свого захисту:

- **Захист від зброї** - оборонний загін курок-бійчинь (оранжеве тло, прикриті щитами).
- **Захист від магії** - оборонний загін курок-чарівниць (фіолетове тло, чаклюють бар'єри).

3. Кожен ваш суперник оцінює шкоду, завдану його здоров'ю, віднімаючи силу свого захисту від сили атаки вашого війська.

- Захист від зброї блокує збройні атаки, захист від магії - магичні.
- Після підрахунку ваші суперники мають пересунути свої карти лідерів, щоб відобразити кількість поточних ОЗ.



Сила вашої атаки не ділиться між іншими гравцями. Кожен суперник окремо підраховує кількість власних втрачених ОЗ. Після того, як усі гравці здійснили свої атаки, починається фаза підбиття підсумків.

В. Підбиття підсумків

1. Гравці, в яких скінчилися ОЗ, вибувають із гри.
2. Гравці отримують по 1 ОЗ за кожен видимий еліксир на своїй сітці війська, навіть якщо вони розташовані не на суміжних клітинках.
3. Карта ініціативи переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою, після чого починається новий раунд.

Гравці, які вибули з гри, можуть здійснити одну останню атаку під час раунду, в якому втратили всі свої ОЗ, але після поразки вони не можуть скористатися еліксіром або отримати карту ініціативи.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується в одному з трьох випадків:

1. Якщо на початку нового раунду лише в одного гравця залишились ОЗ, він стає переможцем.
2. Якщо всі гравці вибувають у той самий раунд, визначте, чиє здоров'я зазнало найменшої шкоди. Для цього кожен гравець після досягнення на треку здоров'я позначки 0 ОЗ перевертає карту лідера та продовжує рахувати за допомогою маленької стрілки з черепом. Ця стрілка позначає від'ємні ОЗ. Перемагає гравець, чий показник здоров'я найближчий до нуля.
3. Якщо на початку нового раунду в ряду підкріплень недостатньо карт для всіх гравців, перемагає гравець із найвищим показником здоров'я.

У разі нічиєї перемагає гравець, у якого на початку раунду була карта ініціативи.

ВАРІАЦІЇ ГРИ

Після того, як ознайомитеся зі стандартними правилами, можете додати в гру деякі варіації (одну з них або ж обидві відразу).

Асиметричний старт

На початку партії гравці кладуть свої стартові карти іншим боком, унікальним для кожного з них.

Курка в запасі

Коли гравець перевертає карту треку здоров'я, оскільки втратив більше ніж половину здоров'я, він також перевертає карту лідера. Бонусна іконка з куркою на іншому боці карти лідера додаватиме +1 очко до атаки або захисту відповідного типу під час кожного підрахунку показників. Якщо карту треку здоров'я треба перевернути знову, те саме необхідно зробити з картою лідера, утративши бонус.

ІКОНКИ

	1 очко збройної атаки		2 очка збройної атаки
	1 очко магичної атаки		2 очка магичної атаки
	1 очко захисту від зброї		2 очка захисту від зброї
	1 очко захисту від магії		2 очка захисту від магії
	1 монета, 1 еліксир		2 монети

Розробник гри: Тепе Макба
Менеджер з виробництва: Вільям Бургос

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.
Версія правил 1.0 www.igromag.ua

