

BLUE COW

ВИ НЕ ПОВІРИТЕ ВЛАСНИМ ОЧАМ!

Blue Cow — гра для вечірок, в якій потрібно бути уважним, адже все не те, чим здається! Якщо інші гравці вирішать, що синє — це червоне, а корова — це пес, то що ж можна вдіяти, окрім як підіграти? Готові? Зараз побачимо...

ВМІСТ

- **48 КАРТОК ТВАРИН** (чотири види тварин (свиня, корова, пес і кіт) і чотири кольори (синій, червоний, зелений і жовтий))
- 4 картки зміни правил і картки нових правил
- **48 ПЛИТОК ПРАВИЛ** (16 лівих, 10 середніх з'єднувальних і 22 правих плиток, що разом утворюють правило)
- **45 ЖЕТОНІВ ЗДОРОВ'Я**
- **3 ЖЕТОНИ ЧАСУ**



СУТЬ

Blue Cow — гра для вечірок, в якій потрібно бути уважним. Основне правило просте — коли ваш хід, ви маєте перевернути верхню картку з колоди й одразу сказати, що за тварина там намальована та якого вона кольору (наприклад, синя корова або зелений пес). З часом будуть задіяні плитки правил, які змінюють те, що потрібно сказати або зробити, коли перевертаєте картку. Зробите помилку — втратите 1 здоров'я. Перший гравець, який втратить все своє здоров'я, вважається таким, що програв.

МЕТА ГРИ

Мета полягає в тому, щоби бути останнім гравцем, у якого закінчилося все здоров'я.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Кожен гравець бере по 5 жетонів здоров'я. Плитки правил мають лежати лицевою стороною вниз, так само, як картки зміни правил і картки нових правил, щоби можна було використати їх будь-коли у грі. Перетасуйте колоду карток тварин і покладіть їх лицевою стороною вниз посередині ігрового поля так, щоби кожен гравець міг дістати. Покладіть жетони часу активною (кольоровою) стороною вгору, неподалік від ігрової колоди.

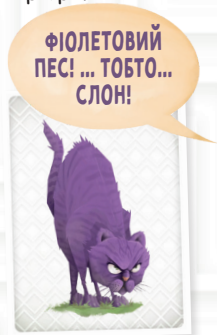
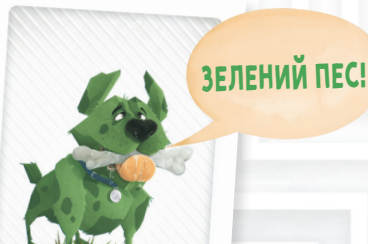
ГРА

РАУНД ДЛЯ РОЗІГРИВУ (ЗА БАЖАННЯМ)

Гру починає гравець, який найімовірніше обмовиться. Цей гравець має перевернути верхню картку з колоди тварин та одразу сказати, що це за тварина й якого вона кольору. Якщо будь-хто з інших гравців вирішить, що тварина або колір названі неправильно, він має вигукнути «хибно!». У цю мить гра зупиняється та гравці перевіряють, чи було порушене якесь правило. Якщо так, тоді гравець, який порушив правило, втрачає 1 здоров'я. Якщо ні, тоді вже гравець, який вигукнув «хибно!», втрачає 1 здоров'я. Якщо ж усі гравці вважають, що тварину і колір названо правильно, то гра продовжується.

Тепер хід наступного гравця праворуч. Він перевертає наступну картку і називає поєднання тварини та кольору на картці. Гра продовжується таким чином, один гравець за іншим, поки знову не настане черга першого гравця. Тоді слід зробити паузу. — Розігрів закінчився!

Зауваження: якщо всі гравці вже знають як грати, розігрів можна пропустити. Проте, якщо присутні новачки, однозначно радимо провести розігрів.



ПІД ЧАС ГРИ...

Після розігріву покладіть перші два правила на ігрове поле. Потім ви будете підкладати під них інші правила. Перемішайте картки зміни правил і картки нових правил з колодою тварин. Після цього слід продовжити гру в той самий спосіб, що й під час розігріву, тільки тепер треба дотримуватися покладених правил.

ПРАВИЛА

Правило — це твердження, що складається з 3 плиток — ліва, середня з'єднувальна та права. Щоб утворити правило, випадковим чином виберіть серед плиток правил 1 ліву, 1 праву і 1 середню. Ліві плитки позначені рожевим кольором, праві — помаранчевим, а середні з'єднують — бірюзовим.

Зауваження: плитку правил можуть утворювати комбінації кольорів та тварин, яких нема на картках тварин.

Кожне правило певним чином змінює те, що потрібно казати, коли перевертаєте картку тварини. Якщо гравець порушить правило або зробить помилку внаслідок нового правила, він втрачає 1 здоров'я.



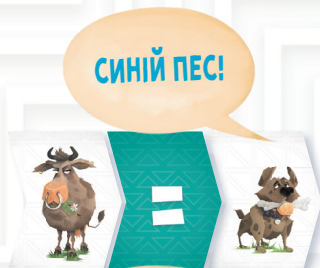
Приклад: утворення правила



МОЖЛИВІ ВАРІАЦІЇ ПРАВИЛА

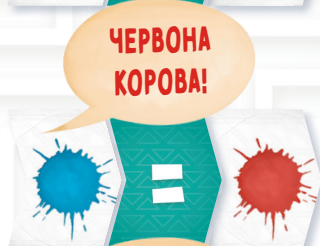
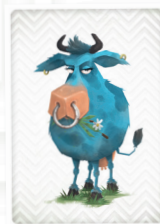
ТВАРИНА = ТВАРИНА

Це правило означає тільки одне — якщо гравець перевертає картку з твариною, що зображена на лівій плитці правила, він має сказати назву тварини на правій плитці правила.



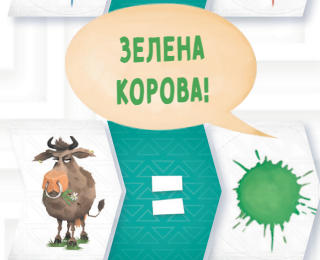
КОЛІР = КОЛІР

Це правило означає, що, перевернувши картку з таким кольором, як на лівій плитці правила, гравець має назвати колір з відповідної правої плитки правила.



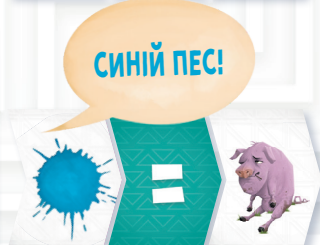
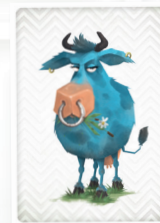
ТВАРИНА = КОЛІР

Це правило означає, що, перевернувши картку з такою твариною, як на лівій плитці правила, гравець має назвати колір з відповідної правої плитки правила, а не колір зі щойно перевернутої картки.



КОЛІР = ТВАРИНА

Це правило означає, що, перевернувши картку такого кольору тварини, як на лівій плитці правила, гравець має назвати тварину з відповідної правої плитлики правила, а не тварину зі щойно перевернутої картки.



НОВІ ПРАВИЛА ТА ЗМІНИ ДО ПРАВИЛ

Коли гравець перевертає картку зміни правил, він має взяти 1 ліву й 1 праву плитку правил з колоди. Тоді гравець має змінити чинні правила, міняючи місцями наявні ліві та праві плитку або замінюючи їх новими плитками, взятими з колоди. Плитки, що залишилися, слід відкласти вбік. Гравець має здійснити принаймні одну зміну!

Коли гравець перевертає картку нових правил, він має взяти 1 ліву, 1 середню з'єднувальну та 1 праву плитку правил та утворити з них нове правило. Якщо неможливо скласти зі щойно взятих плиток правило, яке б не підпадало під заборону (див. нижче), гравець позбувається лівої плитки правила і продовжує брати нові, поки не зможе утворити дозволене правило.

Після розгляду карток зміни правил чи нових правил гра продовжується, і ходить наступний гравець.

ЗАБОРОНЕНІ ПРАВИЛА

Деякі правила заборонені, бо вони не мають сенсу — тому гравцям не можна їх утворювати, виконуючи дію карток нових правил чи зміни правил.

ОДНАКОВІ ЛІВІ ТА ПРАВІ ПЛИТКИ ПРАВИЛ

Гравцям не можна утворювати правило, в якому ліві і праві плитку однакові.

Приклад: перекреслені правила «Синій = Синій» та «Пес = Пес».

ОДНАКОВИЙ ТИП ПРАВИЛА ДЛЯ КОНКРЕТНИХ ТВАРИНИ/КОЛЬОРУ

Не можна утворювати правила, в яких ліва плитку вже є в одному з попередніх правил того самого типу.



Приклад: зміна правил

НЕСУМІСНІ ПРАВИЛА

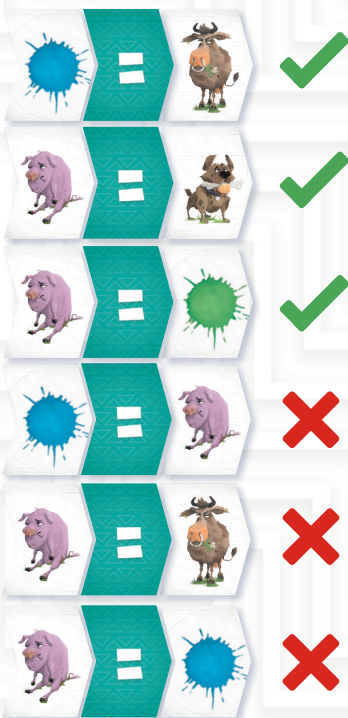
Може статися так, що правила будуть суперечити одне одному. Наприклад, коли гравець бере зелену свиню, а чинне правило стверджує, що «Свиня = Корова», а «Зелений = Пес». Тоді свиня — це корова чи пес? В такому разі діє правило, розташоване вище.

Зауваження: як альтернатива, можна казати, що обидва (або всі) варіанти правильні. Проте, цей принцип слід узгодити до початку гри.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

У грі є 4 особливі праві плитку правил: «Оплески», «Встати», «Змінити напрям» і «Пропустити». Беручи картку з твариною або кольором, відповідними до особливого правила, все ще потрібно слушно назвати колір та тварину, але додатково потрібно виконати вказівки з особливого правила.



Приклад: несумісні правила



ОПЛЕКСИ

Якщо взяті колір чи тварина відповідні до правила «Оплекси», всі гравці мають негайно заплескати в долоні. Гравець, який заплескає останнім, втрапить 1 здоров'я.



ВСТАТИ

Якщо взяті колір чи тварина відповідні до правила «Встати», всі гравці мають негайно підвестися. Той, хто зробить це останнім, втрапить 1 здоров'я.



ЗМІНИТИ НАПРЯМ

Якщо взяті колір чи тварина відповідні до правила «Змінити напрям», тоді черга ходів обертається навпаки. Гравець, який мав ходити наступним, але втрачає свій хід через цю зміну, також втрачає 1 здоров'я.



ПРОПУСТИТИ

Якщо взяті колір чи тварина відповідні до правила «Пропустити», тоді гравець, який мав ходити наступним, пропускає свій хід. Через цю зміну він також втрачає 1 здоров'я.

ЗЛИТТЯ ПРАВИЛ

У звичайній партії гри Blue Cow окремі правила не можна зливати в одне. Отже, наприклад, якщо одне правило стверджує: «Свиня = Синій», а інше стверджує «Синій = Зелений», це не означає, що свиня зелена. Свиня залишається синьою.

ЗАКІНЧЕННЯ КОЛОДИ

Якщо закінчилися картки в колоді тварин, перетасуйте картки з відбою та утворіть нову колоду. Після цього, переверніть один жетон часу сірою стороною вверх. Якщо всі жетони часу вже перевернуті сірою стороною вверх, то гра закінчилася.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ ТА ПЕРЕМОГА

Гра закінчується або тоді, коли залишився тільки один гравець із жетонами здоров'я, або тоді, коли після закінчення колоди більше не залишилося жетонів часу, які можна було б перевернути сірою стороною вверх. Тоді гравець або гравці, у яких залишилися найбільше жетонів здоров'я, вважаються такими, що виграли.

Зауваження: інакше кажучи, якщо ще залишилися гравці з жетонами здоров'я, то гра припиниться, коли колода карток тварин закінчиться вчетверте.

ВАРІАНТ ГРИ: ЗЛИТТЯ ПРАВИЛ

Саме так. Правила не можна зливати. Ми самі про це написали. Але, якщо вам все ще хочеться, можете спробувати! Якщо вирішите зливати правила, потрібно розглядати їх в порядку зверху до низу. Всі обмеження, що стосуються заборонених і несумісних правил, продовжують діяти.

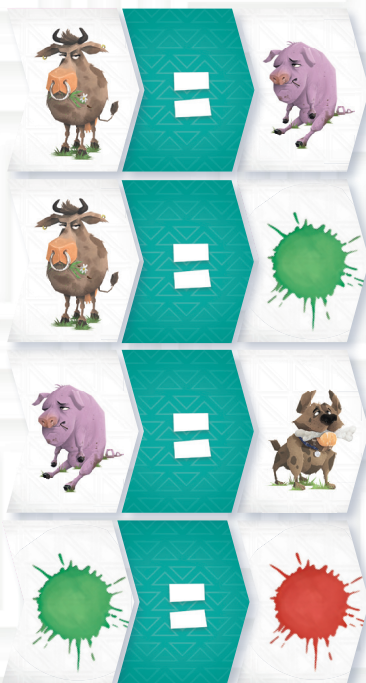
Albi

Проектування гри: Давід Розсиваль (David Rozsival)

Ілюстратор: Зденек Вомачка (Zdeněk Vomáčka)

Підготовка до друку: Міхал Пейхль (Michal Peichl)

Український переклад: Таценко Юлія та Бутков Сергій, для компанії The Geeky Pen



Приклад: злиття правил!

