

Game design: Filip Milinski

Illustrations: Piotr Socha

CV

Что произошло бы если ...

Вы когда-либо задавались вопросом, кем Вы были бы, если бы Ваша жизнь пошла по-другому? Как Вы направили бы свою жизнь, если бы все зависело от Вас? Возможно, Вы были бы фокусником или путешествовали вокруг света? Или возможно большой бизнес привлёк бы Вас, и Ваша цель состояла бы в том, чтобы заработать миллион долларов?

GRANNA

Компоненты игры:

87 карт:



12 карт детства



26 карт юности



20 карт среднего возраста



17 карт старости



8 карт целей в жизни



4 справочных карты игрока

- игровое поле



7 игральных кубиков



49 жетонов



- листок подсчета очков
- карандаш
- правила

Цель игры:

Цель игры состоит в том, чтобы написать **Резюме (CV – Curriculum vitae)** вымышленного героя, которого представляет игрок. Игроки кидают кубики и используют выпавшие символы, для получения карт, представляющих различные достижения (события) в жизни. Карты дают различные спецэффекты. Таким образом, игроки, шаг за шагом, создают свои жизненные истории, пытаясь достигнуть своих целей. В конце игры игроки получают победные очки (ПО) за различные комбинации карт. Игрок с большинством ПО выигрывает.

Игральные кубики:

В игре есть 7 одинаковых игральных кубиков. На каждом кубике, изображено 6 различных символов:



Здоровье



Знание



Отношения



Деньги



Удача



Неудача

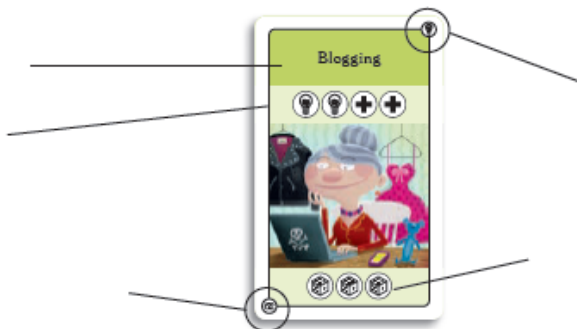
Обозначения карты

В игре есть 7 различных типов карт. У каждого типа карт есть подобные обозначения:

1. Название карты

3. Стоимость – эта область показывает необходимые символы, которые должны быть у игрока, чтобы получить эту карту.

5. Номер карты – помогает отсортировать карты и найти их описания в правилах.



2. Символ типа карты.

Тип карты также обозначен фоновым цветом.

4. Эффект – эта область показывает символы или спецэффекты, которые карта дает ее владельцу.

Типы карт:



1. **Цель в жизни** – показывает, как игрок сможет заработать дополнительные ПО в конце игры.



5. **Работа** – показывает, где и как игрок может быть принят на работу. Они обычно приносят символы «денег», но могут вызвать различные другие эффекты, как хорошие, так и плохие, ведь карьера требует жертв.



2. **Здоровье** – показывает спортивные и оздоровительные события, которые может выполнить игрок. Они обычно приносят символы «здоровье», но также помогают бороться с неудачей.



6. **Имущество** – чтобы получить имущество, обычно необходимо иметь деньги. Они приносят Вам удовлетворение, то есть, ПО!



3. **Знание** – показывает навыки и образование, которые могут быть получены. Они обычно приносят символы «знания», но также помогают изменять результаты, выпавшие на кубиках.



7. **Карты событий** – в отличие от всех других карт, эти карты используются самостоятельно. Игрок может разыграть карту событий в любой момент, чтобы использовать ее эффект, а затем сбросить карту. Карты событий не становятся частью резюме игрока.



4. **Отношения** – показывают различные отношения, которые игрок может иметь во время игры. Они обычно приносят символы «отношения», но часто приносят символы «удача».

Подготовка к игре:

1. Расположите игровое поле на столе.
2. Отсортируйте карты в соответствии с их рубашками на 5 различных колод и перетасуйте каждую колоду. Поместите 3 колоды карт – юности, среднего возраста и старости - на соответствующие места игрового поля (верхний ряд поля).
3. Возьмите первые 5 карт юности и положите их лицом вверх на трек игрового поля (нижний ряд поля).

4. Сдайте из колоды карт цели в жизни по одной карте каждому игроку, затем вскройте еще несколько карт (число игроков минус один) и разместите их лицом вверх на игровом поле (верхний ряд).

5. Проверьте свои воспоминания детства! При игре 4-х игроков, сдайте каждому игроку по 3 карты детства. При игре 2-х или 3-х игроков сначала подготовьте карты детства следующим образом: Объедините карту детства «велосипед» с 5 случайными картами детства (для 2 игроков) или с 8 случайными картами (для 3 игроков). Перетасуйте получившуюся колоду карт детства и сдайте каждому игроку по 3 карты детства. Отложите в сторону неиспользованные карты детства (они не участвуют в игре).



6. Играйте в свое детство! Из 3-х полученных карт детства каждый игрок выбирает 1 карту, затем передает 2 других карты игроку слева. Из 2-х полученных карт детства каждый игрок выбирает 1 карту, а последнюю карту передает игроку слева.

Теперь у каждого игрока есть по 3 карты детства и карта цели в жизни, чтобы начать игру. Игрок с картой детства «велосипед» выкладывает её лицом вверх перед собой и начинает игру. Этот игрок также получает жетон «велосипеда» (чтобы помнить, кто начал игру, в случае, если игрок во время игры потеряет свою карту детства «велосипед»).

Последовательность игры:

Игра состоит из раундов. В каждом раунде игроки в свой ход играют все фазы раунда. Игрок, который ездил в детстве на велосипеде (имеет карту детства «велосипед») начинает каждый раунд. Право хода передается по часовой стрелке.

Фазы каждого раунда:

1. **Бросок кубиков.** Игрок бросает 4 кубика (в ходе игры, возможно получить, больше кубиков, максимум до 7 кубиков). После игрок может перебросить любое количество кубиков, два раза. Исключение: кубики с выпавшим символом «неудача», их нельзя перебрасывать.

2. **Выбор карт.** После броска игрок может взять с трека игрового поля 1 или 2 карты. Игрок должен оплатить их стоимость, т. е., иметь на выброшенных кубиках (или жетонах) символы соответствующие символам, обозначенным в поле стоимости карт.

Игрок может размещать свои кубики и жетоны, на картах (которые он хочет купить), чтобы проще было принять решение.

Игрок может также играть карты событий с руки и использовать символы с карт событий, для покупки карт с игрового поля. Неиспользованные символы с карт событий теряются. Игрок не получает жетоны за символы на картах событий, и карты событий сбрасываются игроком после использования.

Если у игрока есть 3 символа «удачи» (на кубиках и/или жетонах), то они могут использоваться, для покупки любой карты с поля, без оплаты её фактической стоимости! Если стоимость карты включает специальное условие, игрок должен его выполнить. 3 символа «удачи» только покрывают стоимость карты, выраженную в символах.



Игрок может немного сдвинуть карту с трека игрового поля, чтобы помнить, какую карту он собирается купить.



3. **Неудача.** За каждые 3 символа «неудачи», которые игрок имеет на кубиках и жетонах, игрок терпит неудачу. Игрок должен выбрать и сбросить одну активную (лежащую сверху) карту из своего резюме.

Пример: Игрок бросил 5 кубиков (5-ый кубик, был добавлен за счёт активной карты отношений «Брак»). Выброшенные символы, «отношения», «деньги», «деньги», «здоровье» и «неудача». Игрок хочет купить карту имущества «Подержанная машина». Для этого игроку нужен еще 1 символ «денег». Игрок оставляет на столе 2 символа «денег» и символ «неудача», и повторно бросает 2 оставшихся кубика. Переброшенная пара кубиков приносит символ «отношений» и «неудачи». Игрок рискует и повторно перебрасывает кубик с символом «отношений». Если результатом будет 3-ий символ «неудачи», то игрок потерпит неудачу и потеряет одну активную карту. К счастью второй переброс приносит символ «денег». Таким образом, игрок может купить «Подержанную машину» и добавить её в своё резюме.



4. **Добавьте к резюме.** Игрок забирает карты, купленные с трека игрового поля, и добавляет карты «не событий» к своему резюме. Карты в резюме должны размещаться в соответствии с типом карт, т.е. все карты одного типа должны находиться в одной стопке. Карты одного типа складываются в стопку так, чтобы были видны только названия более ранних карт. Карта сверху стопки называется "активной". Активные карты дают эффект, написанный на них. В течение игры у стопки каждого типа может быть только 1 активная карта.



По картам типа: «здоровье», «отношения» и «знания», у игрока есть всегда выбор. Карты данных типов могут быть выложены, или на верх стопки, или под любую карту в стопке.

Карты типа «имущество» и «работа», всегда должны выкладываться на верх стопки.

Купленные карты событий остаются в руке игрока, как карты Детства.

5. **Уборка.** Игроки сдвигают все карты на треке игрового поля влево, чтобы заполнить пустые места, а затем выкладывают новые карты из соответствующей колоды, чтобы заполнить пустые места справа на треке. В начале игры карты выкладывают из колоды карт юности. Когда эта колода заканчивается, используется колода карт среднего возраста, а в конце игры колода карт старости.

В конце раунда (после хода игрока, сидящего справа от игрока с велосипедом), прежде, чем добавить новые карты, сбрасывается крайняя левая карта на треке игрового поля.

Важно! В игре с 2 игроками это правило должно выполняться после хода каждого игрока, а не только в конце раунда!

По завершении своего хода игрок обновляет свои жетоны. У игрока должны быть жетоны с символами, изображёнными в областях эффектов активных карт его резюме. (Жетоны не накапливаются как доход, но являются просто удобным способом показывать текущие символы на активных картах игрока).

После того, как игрок обновил свои жетоны, его ход завершён, и ход переходит к следующему игроку сидящему слева.

Социальная помощь

Каждый раз, когда одна из 3-х колод заканчивается, прервите игру, чтобы проверить, имеют ли какие-либо игроки право на социальную помощь. Игрок имеет право на социальную помощь, если у любого другого игрока есть, по крайней мере, вдвое больше карт в резюме (выложены на стол), чем у игрока, нуждающегося в социальной помощи.





Игроки, которые имеют право на социальную помощь, могут незамедлительно взять любую карту с трека игрового поля, не оплачивая её стоимость, чтобы добавить её к своему резюме. (Однако чтобы забрать такую карту, нужно выполнить, все специальные условия, указанные на ней.)

Игроки, использующие социальную помощь, забирают свои карты, по часовой стрелке, начиная с игрока, который только что закончил свой ход.

Пример: После хода Джулии трек снова заполняется до 5 карт. Последняя карта из колоды карт юности добавлена на трек. Игра немедленно прерывается, и игроки проверяют, должен ли кто-либо получить социальную помощь. У Джулии в её резюме есть 5 карт, у Феликса 6, а у Эрика только 3. Поэтому Эрик получает социальную помощь. Эрик берет 1 карту с трека, после этого игра продолжается: трек снова заполняется картами, только уже из колоды среднего возраста. Слева от Джулии сидит Феликс, который теперь начинает свой ход.

Конец игры

Если это - конец раунда, и (после заполнения трека), и в колоде карт старости осталось карт меньше, чем число игроков, то игра закончена, и игроки подсчитывают свои ПО. ПО игрокам приносят карты в их резюме. Для облегчения подсчёта ПО, можете использовать блокнот.

			
1	1		
2	3		
3	6		
4	10		
5	15		
6	21		
7	28		
8	36		
9	45		
10	55		

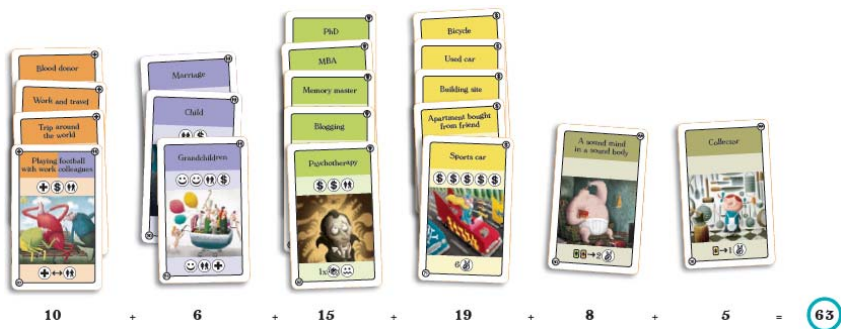
Во-первых, подсчитайте ПО в зависимости от количества карт «отношения», «здоровье» и карт «знание» принадлежащих им. Для этого используйте таблицу.

После посчитайте ПО на картах «имущество», суммируя символы ПО, изображённые на каждой карте «имущество». Далее игроки показывают свои карты целей в жизни и проверяют, сколько ПО они заработали. Игроки также проверяют, кто получает ПО за выполнение общих целей в жизни, которые были видимы с начала игры (верхний ряд игрового поля). Каждая из общих целей приносит дополнительные ПО тому, кто лучше всех выполнил условия указанные на ней. Если у нескольких игроков одинаковые результаты в достижении общей цели в жизни, они все получают ПО в полном объёме.

Игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает. В случае ничьи, игрок с меньшим количеством карт в резюме выигрывает. Если всё ещё сохраняется ничья, значит ничья!

Пример подсчёта: Игра закончилась. Игроки складывают свои победные очки. Феликс получает 10 ПО за карты «здоровье», 6 ПО за карты «отношения» и 15 ПО за карты «знание». Он зарабатывает в общей сложности 19 ПО за свои 5 карт «имущество».

Его секретной целью в жизни была карта «В здоровом теле, здоровый дух» (A healthy mind in a healthy body), и он получает 8 ПО за выполнение этой цели. Из 2 общих целей в жизни Феликс выполнил цель «Коллекционер» (Collector), так же, как и Джулия, у которой также есть 5 карт «Имущество», в то время как у Эрика есть только 3 карты. И Феликс и Джулия получают 5 ПО за выполнение условий карты «Коллекционер». Таким образом, общее количество ПО у Феликса равняется $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 63$ ПО.



Приложение - Символы и карты

Это приложение к правилам описывает подробно символы в игре, а так же эффекты определенных карт.



Карты со стоимостью: У Некоторых карт есть символы эффектов перечёркнутые красной линией. Это означает, что игрок должен платить её стоимость, пока карта активна. Стоимость карты нужно платить каждый ход в фазу «Добавьте к резюме». Если игрок не может заплатить её стоимость (из-за отсутствия всех необходимых символов на кубиках или жетонах), то карта теряется и сбрасывается в коробку. Кубики и жетоны, которые использовались ранее в ход игрока для покупки карт, не могут быть снова использованы для того, чтобы заплатить стоимость такой карты.



Карты с 2 цветами: У некоторых карт есть названия с 2 различными цветами и 2 символами типов карт. В момент, когда такая карта взята, игрок решает, к какому типу карт её отнести, и помещает её в соответствующую стопку карт.

Описание символов:



Победные очки



Любой из: здоровье / отношения / знание / деньги.



Неудача – 3 символа неудачи, игрок терпит неудачу



Дополнительный кубик. Каждый такой символ означает, что Вы бросаете, дополнительный кубик (в дополнение к основным 4 кубикам) во время Вашего хода. Вы можете бросать максимум 7 кубиков.



Перебросить кубик.



Вы можете заменить любое число символов, показанных слева от стрелки, тем же самым числом символов, показанных справа от стрелки, и наоборот.



Вы можете заменить любое число символов, показанных слева от стрелки, тем же самым числом символов, показанных справа от стрелки

Описание карт:

- 5, 30. Страхование жизни** (Life Insurance) – Играйте эту карту, чтобы избежать потери карты от неудачи.
- 11. Поездка в зоопарк** (Zoo trip) – Играйте эту карту, чтобы бросить еще 2 кубика во время хода. Карта может быть разыграна во время любого из 3-х бросков кубиков за ход, её эффект длится остальную часть этого хода.
- 12. Велосипед** (Bicycle) – игрок, который начинает игру с этой карты, показывает её, и становится первым игроком. Это - первое имущество этого игрока.
- 28. Работа в компании папы** (Job at Dad's company) – если карта активная, она приносит символ неудачи каждый ход. Поэтому выпадение всего 2-х символов неудачи на кубиках вызовет неудачу и потерю карты.
- 29. Пенсионный фонд** (Pension fund) – Это событие приносит (только один раз) до 4-х символов «денег». Но карта может быть разыграна только в старости, то есть, когда как минимум 1 карта из колоды карт старости уже находится на треке игрового поля.
- 35. Фокусник** (Magician) – если карта активная, она позволяет один раз за ход изменить один символ на кубике или жетоне на любой другой. Однако, символы «неудача» и «удача» - исключения: они не могут быть заменены на другие символы, но и другие символы не могут быть заменены на символы «неудача» или «удача»!
- 36. Друг с работы** (Friend from work) – если карта активная, она позволяет владельцу каждый ход использовать один символ с активных карт «работа» любого из двух соседей (сидящих слева или справа. Соседи ничего не теряют (они сохраняют свой собственный жетон от карты).
- 41. Досрочный выход на пенсию** (Early retirement) – у этой карты нет стоимости. Есть только требование, для её получения: у игрока должна быть, по крайней мере, одна карта «работа». Владелец карты может больше не брать карты «работа» во время остальной части игры.
- 43. Карта памяти** (Memory master) – если карта активная, она производит 1 символ «здоровье» / «отношения» / «знание» / «деньги» (каждый ход владелец выбирает, какой тип символов она производит). Это не может быть символ «удачи» или «неудачи».
- 45. Кругосветное путешествие** (Trip around the world) – если карта активная, каждый ход, она может изменить 1 символ «неудачи» на кубике или жетоне на символ «здоровье» / «отношения» / «знание» / «деньги» (на выбор владельца).
- 46. Велосипед вместо автомобиля** (Bike instead of car) – если карта активная, она приносит каждый ход 1 символ «здоровье» и позволяет своему владельцу сделать 4-ый бросок кубиков (вместо обычных 3-х бросков).
- 53. Психотерапия** (Psychotherapy) – если карта активная, она позволяет владельцу каждый ход, в один из своих бросков, перебросить символы «неудача» (как правило кубик с символом «неудача» не перебрасывается).

57. Предложение по трудоустройству (Offer from a job center) – у этой карты нет стоимости. Есть только требование, для её получения: у игрока не должно быть карт «работа».

60. Пенсия (Pension) – Эта карта стоит 2 символа «неудача». Если игрок выбросил 3 символа «неудача» (потерпел неудачу и потерял карту), игрок может все еще использовать 2 из этих символов «неудача», для покупки этой карты.

73. Марафонец (Marathon runner), **74. Знаменитость** (Celebrity), **75. Профессор** (Professor) – если карты активные, каждая из них считается за две карты своего типа, при подсчёте ПО в конце игры. Например, у игрока в стопке есть 5 карт «знание» с активной картой «Профессор» наверху стопки. Игрок зарабатывает 21 ПО, а не 15 ПО, потому что значение карты «Профессор» удваивается.

76. Коллекционер (Collector) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 1 ПО за каждую карту «имущество» в своём резюме.

77. Мастер на все руки (Jack of all trades) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 1 ПО за каждый жетон, полученный за счёт активных карт в его резюме.

78. Человек эпохи Возрождения (Renaissance man) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 7 ПО за каждый набор из 5 карт различных типов («здоровье», «отношения», «знание», «имущество», «работа») в своём резюме.

79. Трудоголик (Hard worker) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 3 ПО за каждую карту «работа» в своём резюме.

80. В здоровом теле здоровый дух (A sound mind in a sound body) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 2 ПО за каждую пару карт «знание» и «здоровье» в своём резюме.

81. Активист (Activist) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 2 ПО за каждую пару карт «отношения» и «здоровье» в своём резюме.

82. Успешный человек (Successful person) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 3 ПО за каждый набор из 3-х карт (2 карты «имущество» и 1 карта «работа») в своём резюме.

83. Душа компании (The Life of the Party) – игрок, который выполнил эту цель в конце игры, получает по 2 ПО за каждой пару карт «отношения» и «знание» в своём резюме.

Granna sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, Poland.

You may also send an e-mail: service@granna.pl

Перевод:

СОЛОВЛАД