

BELOHIMO



 **STRATOSPHERES.**
the playful studio!


GEEHACH

КОМПОНЕНТИ



49 карт велосипедистів
(7 велокоманд по 7 карт)



Кожна команда має свій колір і складається з 7 карт різних тварин зі значеннями від 1 до 7.



Кожна тварина в кожній команді представлена в єдиному екземплярі.



6 карт відчайдухів

Відчайдухи (зайці) їздять по-одиноці й не належать до жодної команди. Значення карт зайців — від 25 до 50 очок.

1 футболка з морквою і горошком



Футболка з морквою і горошком — це така собі жовта майка лідера. Її здобуває гравець, що лідирує в перегонах. Не перемішуйте її з іншими картами. Після кожного раунду (крім першого) цю карту віддають гравцю з найбільшою кількістю очок.

У «Велонімо» тварини всіх мастей змагаються в шалених велоперегонах!

МЕТА ГРИ

Вигравайте етапи велоперегонів, щоб здобути найбільше очок і легендарну **футболку з морквою і горошком!**

Щоб виграти етап перегонів, ви повинні першим **позбутися всіх своїх карт.**

Кarti велосипедистів можна викладати по одній або в комбінації (наприклад, кілька карт одного кольору чи з однаковими значеннями — див. с. 4).



ПЕРЕМОГА

Гра триває 5 раундів. Кожен раунд — це етап велоперегонів по гірській трасі з фінішем на вершині.

Щоб виграти раунд, вам треба позбутися всіх своїх карт швидше за інших гравців (див. с. 9). Якщо ви не встигли зробити це першим, продовжуйте грати, доки не залишиться тільки один гравець. Навіть якщо ви не перемогли в раунді, ви можете здобути за нього очки.

Наприкінці кожного раунду **футболка з морквою і горошком** переходить до гравця, що має найбільше очок після зіграних раундів.

Перемагає гравець, який отримав футболку з морквою і горошком наприкінці останнього раунду, після останнього підрахунку очок.

ПЕРЕБІГ ГРИ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ (3-5 ГРАВЦІВ)

* Відкладіть убік **футболку з морквою і горошком**.

У першому раунді вона вам не знадобиться.

* Перетасуйте всі інші 55 карт.

* Роздайте кожному гравцеві по **11 карт**.

Відкладіть усі позostalі карти.

Першим ходить наймолодший гравець. Далі гравці ходять за годинниковою стрілкою. На початку кожного наступного раунду першим ходить гравець, що має найменше очок після зіграних раундів. Якщо таких гравців кілька, першим ходить гравець, що здобув найменше очок у попередньому раунді.

Перший гравець кидає виклик!

Він повинен викласти

ОДНУ КАРТУ або **КОМБІНАЦІЮ КАРТ**

ВИКЛАСТИ ОДНУ КАРТУ

Гравець називає значення своєї карти й викладає її горілиць у центрі столу.



Верблюд
Значення: 2



Тигр
Значення: 5



Заєць
Значення: 35

ВИКЛАСТИ КОМБІНАЦІЮ КАРТ

Ви можете викласти відразу кілька карт одного кольору або з однаковими значеннями. Загальне значення комбінації рахують так:

10 очок за кожну карту комбінації + найменше значення карти в комбінації.



Приклад:

3 карти по 10 очок = 30

Карта з найменшим значенням = 2

Загалом: $30+2 = 32$



Приклад:

4 карти по 10 очок = 40

Карта з найменшим значенням = 4

Загалом: $40+4 = 44$

**Примітка. Ви не можете викласти зайця в комбінації.
Зайці їздять поодиночі!**

Гравець називає загальне значення своєї комбінації та викладає її горілиць у центрі столу.

Тепер ходить наступний гравець. Він може виконати одну з двох дій:

А. ПРОПУСТИТИ ХІД

Б. ВІДПОВІСТИ НА ВИКЛИК

А. ПРОПУСТИТИ ХІД

Гравець вирішує не напружуватися і слідує за іншим велосипедистом.

Щоб пропустити хід, просто скажіть: «Пас». Не викладайте карт. Черга переходить до наступного гравця.

Б. ВІДПОВІСТІ НА ВИКЛИК

Гравець вирішує взяти ініціативу на себе!

Щоб відповісти на виклик, ви повинні викласти карту чи комбінацію карт зі значенням **більшим**, ніж значення карти чи комбінації карт попереднього гравця. Назвіть нове значення й викладіть свою карту (чи карти) горілиць на попередню карту (чи карти).

Якщо **ВСІ** гравці пропускають хід після виклику (чи відповіді на виклик), виклик завершено. Той, хто виклав карти останнім, стає лідером перегонів.

Цей гравець кладе зіграні карти у скид і кидає **новий виклик**, виклавши карту чи комбінацію карт (так само, як на початку раунду).

> Приклад (для 3 гравців):

Гравець 1
кидає
виклик



Значення: 2

Гравець 2
пропускає
хід



Гравець 3
відповідає
на виклик



Значення: 24

Гравець 1
відповідає
на виклик



Значення: 30



ВАЖЛИВО!

> Ви можете пропустити хід, навіть якщо здатні відповісти на виклик. Ключ до перемоги — викладання виграшної комбінації у слухну мить (чи відкладання її на потім).

> Ви **можете** спасувати й відповісти на виклик у свій наступний хід, якщо усі інші гравці після вас не спасують. Виклик завершується, коли ВСІ гравці пропускають хід.

> **Не поспішайте викладати свою найкращу комбінацію!** Прибережіть її до тієї миті, коли ваші суперники більше не зможуть відповісти на виклик. А потім викладайте свою комбінацію і вривайтесь вперед.

Гравець 2
відповідає
на виклик



Значення: 44

Гравець 3
пропускає
хід



Гравець 1
пропускає
хід



**Виклик
завершується.**

Гравець 2
кладе зіграні
карти у скид
і кидає новий
виклик.



ЛІДЕРИ

Зведіть нанівець плани суперників!



Кожна карта лідера (черепаха зі значенням «1») дає вам бонус. За кожен викладену карту лідера (одну чи в комбінації) **ви можете взяти випадкову карту з руки суперника**. Якщо ви виклали відразу кількох лідерів, візьміть таку саму кількість карт, але тільки в **одного суперника**. За кожен взяту в такий спосіб карту ви повинні **віддати одну карту з руки** (це може бути та сама карта, яку ви взяли).



Значення: 21

Ви можете взяти 1 карту з руки суперника й віддати йому 1 карту.



Значення: 31

Ви можете взяти 3 карти з руки суперника й віддати йому 3 карти.

Зважено користуйтеся картами лідерів!



КІНЕЦЬ РАУНДУ Й ПІДРАХУНОК ОЧОК

Зазвичай гра триває **5 раундів**. З кожним раундом ви підкорюєте все вищі вершини зі складністю від 1 до 5. **Щойно ви виклали свою останню карту**, ви відразу здобуваєте очки за наведеною нижче схемою.

Для інших гравців раунд триває. Наступний гравець може пропустити хід або відповісти на ваш виклик.

Якщо гравець викладає останню карту, а всі інші гравці пропускають хід, **переможець вибирає, хто кине виклик наступним**.

Складність раунду	1	2	3	4	5
Виклавши останню карту, ви здобуваєте такі очки за кожного суперника, який ще не завершив раунд	1 ПО	2 ПО	3 ПО	4 ПО	5 ПО

Приклад (4 гравці, складність — 2)

Гравець, який першим виклав свою останню карту, здобуває **6 очок** (по **2 очки** за кожного із 3 суперників). Другий гравець здобуває **4 очки**, третій — **2 очки**. Останній гравець здобуває **0 очок** (бо в грі не залишилося гравців).

Кожен гравець підсумовує здобуті очки зі своїми очками за попередні раунди.

Коли всі гравці завершать раунд, останній гравець кладе у скид позostalі на руці карти. Перетасуйте всі 55 карт і знову роздайте кожному гравцеві по 11 карт.

За бажанням ви можете змінювати кількість раундів та їхню складність. А найзавзятішим гравцям пропонуємо зіграти 21 раунд, як у справжніх велоперегонах!

ФУТБОЛКА З МОРКВОЮ І ГОРОШКОМ

Усі гравці порівнюють свої **загальні** рахунки наприкінці кожного раунду. **Гравець із найбільшою кількістю очок отримує футболку з морквою і горошком.** Якщо таких гравців кілька, футболку отримує той, хто здобув найбільше очок у попередньому раунді.

Футболка з морквою і горошком — це **бонусна карта**, яку можна викласти **один раз за раунд**, щоб додати 10 очок до будь-якої карти чи комбінації карт, **крім** карти відчайдуха (зайця).



Значення: 53

Комбінація карт 43 + бонус 10



Значення: 11

Карта 1 + бонус 10

Також ви можете взяти 1 карту з руки суперника й віддати йому 1 карту зі своєї руки.

Футболка з морквою і горошком завжди лежить **горілиць** перед власником, доки він не вирішить її викласти. Це **не** карта на руці, тому її не можна вкрасти завдяки ефекту карти лідера.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає гравець, який отримав **футболку з морквою і горошком** наприкінці останнього раунду, після останнього підрахунку очок. Привітайте його!



ДУЕЛЬНА ГРА

Ознайомившись зі стандартними правилами «Велонімо», можете спробувати зіграти вдвох.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ (2 ГРАВЦІ)

- * Відкладіть убік **футболку з морквою і горошком**. У першому раунді вона вам не знадобиться.
- * Перетасуйте всі інші 55 карт.
- * Роздайте кожному гравцеві по **11 карт**.
- * Сформуєте **колоду** з позostalих карт і покладіть її долілиць.
- * Відкрийте одну карту з верху колоди.

Гравець 1



Колода



Відкрита карта

Гравець 2



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Грайте за стандартними правилами з такими змінами:

* ВЕРБЛЮДИ

Виклавши карту верблюда, ви **ПОВИННІ** взяти на руку верхню карту з колоди. Якщо ви виклали комбінацію з кількох верблюдів, візьміть по одній карті за кожного викладеного верблюда.



Приклад

Значення: 32

Візьміть 3 верхні карти з колоди.

* ПЕРЕМОГА У ВИКЛИКУ

Перемігши у виклику, **візьміть відкриту карту** біля колоди. Ви можете або **ВЗЯТИ ЇЇ НА РУКУ**, або **ВІДДАТИ СУПЕРНИКУ**. У будь-якому разі відкрийте нову карту з верху колоди та киньте новий виклик.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Зазвичай гра триває **5 раундів** (див. звичайні правила) з різною складністю — від 1 до 5. **Перемагає гравець, який першим здобуде 8 очок (чи більше).**

Наприкінці кожного раунду лідер отримує футболку з морквою і горошком. Але зауважте, що в дуельній грі ця карта **не дає бонусів.**



Українське видання

© 2022 Geekach Games

info@geekach.com.ua

www.geekach.com.ua

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Подяка: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак,

Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,

Сергій Іщук і Сергій Тодоров