



## СТРУКТУРА КАРТИ ПРЕДМЕТА

Категорія >



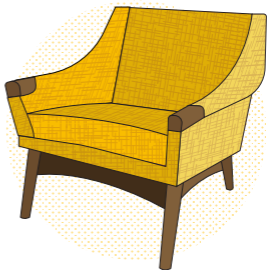
Десятиліття >

50-ті

Переможні  
очки >

2

Зображення  
предмета



Колір >



1952

Рік >



*Настільна гра Бруно Файдутті  
з ілюстраціями Пілгрима Годжсона  
Для 3–6 гравців, час гри — 20 хвилин*

У грі «Вінтаж» гравці стають продавцями й колекціонерами старожитностей на антикварному ринку. Але будьте пильні! Заради поповнення своїх колекцій суперники здатні на все.

## ВМІСТ

- 63 карти предметів
- 17 карт бонусів



## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Як завгодно виберіть першого гравця.

Перетасуйте карти предметів і роздайте їх горлиць таким способом:

- 1 карту покладіть перед першим гравцем;
- 2 карти покладіть перед гравцем, що сидить ліворуч від першого;
- 3 карти покладіть перед кожним іншим гравцем.

З решти карт предметів сформуйте колоду й покладіть її долілиць на центр стола. Залиште біля колоди місце для скиду.

Відкладіть убік усі карти бонусів. Вони вам знадобляться під час підрахунку переможних очок. Ви можете покласти їх горілиць, щоб усі гравці їх бачили.

Кarti предметів, викладені горілиць перед кожним гравцем, формують вітрину гравця.

Протягом гри гравці розміщуватимуть карти предметів долілиць біля своїх вітрин (або, якщо хочуть, триматимуть ці карти предметів у руках). Ці карти називають колекцією гравця. У будь-який момент гри ви можете переглянути карти у своїй колекції. Переглядати карти в колекціях інших гравців не можна.

*На початку гри вітрини гравців міститимуть від 1 до 3 карт, але їхні колекції будуть порожніми.*

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці по черзі виконують дії, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

У свій хід гравець виконує 3 дії в такій послідовності:

1. **Спершу** гравець вибирає 1 карту предмета зі своєї вітрини, яку бажає «зберегти на потім», і кладе її долілиць наверх своєї колекції.

**Примітка.** Перший гравець не має вибору і повинен додати до своєї колекції ту єдину карту, яку отримав під час приготування до гри.





2. Після цього гравець вибирає:
- **Вкрасти** 1 карту предмета з вітрини будь-якого іншого гравця і додати її до власної вітрини.

### **АБО**

- **Реставрувати** 1 верхню карту скиду, поклавши її горілиць у свою вітрину. *Перший гравець під час свого першого ходу не має можливості реставрувати карту.*
3. **Насамкінець** гравець бере 2 карти з колоди предметів, переглядає їх і вибирає 1 карту, яку кладе горілиць у свою вітрину. Другу карту він кладе горілиць у скид.

***Особливе правило.** Якщо у вітрині гравця є лише 1 карта, іншим гравцям заборонено її красти.*

## **КІНЕЦЬ ГРИ**

**3–4 гравці.** Якщо після завершення ходу гравця в колоді предметів залишилося менше ніж 2 карти, то гра закінчується.

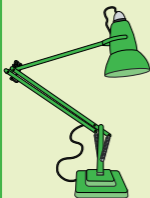
**5–6 гравців.** Коли колода предметів вичерпується вперше, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду предметів. Якщо після завершення ходу гравця в колоді предметів залишилася 1 карта, то наступний гравець у свій хід бере цю карту, перетасовує скид і з нової колоди предметів бере ще 1 карту. Скид перетасовують лише 1 раз за гру. Коли в колоді предметів удруге залишається менше ніж 2 карти, гра закінчується.

Наприкінці гри, починаючи з гравця ліворуч від того, хто останнім виконував хід і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець може додати 1 останню карту предмета зі своєї вітрини до своєї колекції.

***Примітка.** Останній гравець не може додати до своєї колекції карту, яку він украв в іншого гравця під час свого останнього ходу.*

Залежно від кількості гравців, може виникнути ситуація, коли один або кілька гравців виконають на один хід менше, ніж решта, і їхні колекції міститимуть на 1 карту менше. Ці гравці можуть узяти зі своєї вітрини другу карту (якщо вони її мають) і додати до колекції.

## ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК



Викладіть 17 карт бонусів і нагородіть ними гравців, які мають у своїх колекціях найбільшу кількість карт із відповідних категорій. У разі нічиєї карту бонусу отримує гравець, що володіє найстарішою картою в категорії (рік кожної карти зазначений у нижньому лівому куті). Якщо й далі нічия, визначте наступний найстаріший предмет і так далі.

Гравці здобувають карти бонусів за найбільшу кількість зібраних предметів 50-х, 60-х і 70-х років (5/8/10 очок відповідно), за найбільшу кількість предметів кожного кольору (по 6 очок за кожен колір) і за найбільшу кількість предметів у кожній категорії — лампи, велосипеди, іграшки тощо (по 6 очок за кожену категорію).

- ПО, зображені на картах предметів його колекції;
- ПО, зображені на здобутих картах бонусів.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок. У разі нічиєї перемагає гравець із найстарішим предметом. Якщо й далі нічия, перемагає гравець із другим найстарішим предметом і так далі.

## ВАРІАНТ ГРИ «А ОСЬ ТОБІ!»

Якщо гравці прагнуть агресивнішої гри, вони можуть вибрати цей варіант:

- На початку гри роздайте гравцям на 1 карту менше, ніж у звичайній грі (0, 1, 2 карти замість 1, 2, 3 карти).
- Дозволено красти останню карту з вітрини гравця.

## ТВОРЦІ

Автор гри: Бруно Файдутті

Ілюстратор: Пілгрим Годжсон

Керівник проєкту: Дейвід Гардінг



**ХІД КОНОМ**



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Кудря

Перекладач: Данило Рега

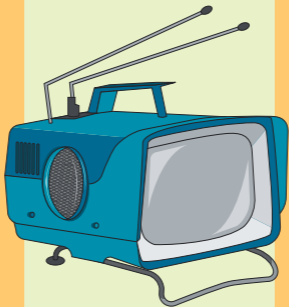
Випускова редакторка: Олена Науменко

Коректор: Анатолій Хлівний

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анастасія Усенко, Роман Козумляк,

Святослав Михаць, Андрій Журба, Олександр Дєдик



**ХІД КОНЕМ**

В Україні розповсюджує компанія «Хід Конем»  
м. Київ, ТРЦ Dream Yellow, Оболонський просп., 1-Б  
[info@hod-konem.com](mailto:info@hod-konem.com) • [www.hod-konem.com](http://www.hod-konem.com)



**Matagot**

Усі права застережено.  
Жодна частина видання не може бути  
відтворена без згоди правовласників.