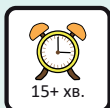
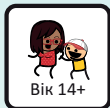
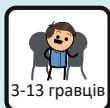


ПЕКЕЛЬНИЙ ТРАМВАЙ



**Привіт, друже!
Мене звати Валерій Підтрамвайний!**

У цій грі кожен гравець по черзі виконує роль машиніста та спрямовує трамвай на одну з двох колій, щоб знести усе на своєму шляху.

Всі інші гравці діляться на команди, викладають на колії карти персонажів і таємниць та намагаються переконати машиніста вибрати колію суперників. Це одвічна дилема, адже комусь пощастить вижити, а комусь – ні!



Підготовка до гри

Виберіть машиніста. Це – гравець, який нещодавно думав про те, щоб когось завалити.

Покладіть ігрове поле з роздвоєними коліями у центрі столу. Машиніст повинен сидіти обличчям до початку маршруту.

Розділіть карти **добряків, негідників і таємниць** на три колоди, перетасуйте їх і покладіть біля ігрового поля долілиць у межах досяжності всіх гравців, щоб їм не треба було відривати дупці від стільців.



Решта гравців, окрім машиніста, ділиться на 2 команди по обидва боки від нього. Не хвилюйтеся, якщо склади команд нерівні, адже вони все одно змінюються кожного раунду!



Як грати

Фаза 1. Взяти карти

1. Один гравець із кожної команди бере 3 карти **добряків**. Тримайте свої карти в секреті від суперників!
2. Наступний гравець із кожної команди бере 3 карти **негідників**. І ці карти не рекомендуємо світити кому не треба!
3. Ще один гравець із кожної команди бере 3 карти **таємниць**. Ну, ви знаєте процедуру – *не палимо свої карти!*

Якщо в команді менше трьох гравців, домовтеся між собою, хто і з яких колод бере карти. Якщо в команді більше трьох гравців, кожен наступний гравець бере по 3 карти таємниць і розіграє одну з них у фазі 5. Що більше гравців із картами таємниць, то більш непередбачувана гра!

Фаза 2. Зіграти карту добряка з колоди

Гравець із кожної команди бере 1 карту з колоди добряків і кладе її як продовження колії своєї команди.

Фаза 3. Зіграти карту добряка з руки

Гравець із кожної команди з картами добряків у руці вибирає 1 карту з руки й кладе її, продовжуючи маршрут своєї команди. Всі незіграні карти відправляються у скид.

Фаза 4. Зіграти карту негідника з руки

Гравець із кожної команди з картами негідників у руці вибирає 1 карту з руки й кладе її на **колію команди суперників**. Вона завершує маршрути колій у цьому раунді. Мета гравців – переконати машиніста, що зло, яке опинилося на протилежній колії, має бути покаране! Всі незіграні карти відправляються у скид.



Фаза 5. Зіграти карту таємниці з руки

Гравець із кожної команди з картами таємниць у руці вибирає 1 карту й кладе її на будь-яку карту персонажа на будь-якій колії. Всі незіграні карти відправляються у скид.

Порада: карти таємниць можна розігрувати на будь-яку карту будь-якої колії. Наприклад, карту таємниці можна покласти на карту «Мім-психопат» або на його бідолашну жертву. Хтозна, можливо, ця жінка має 80% шансів на те, щоб стати наступним Гітлером?

Фаза 6. Переконати машиніста

А тепер час для веселухи! Машиніст повинен вибрати колію для руху трамвая. На своєму шляху трамвай розчавить усе живе і неживе! Перш ніж машиніст ухвалить остаточне рішення, гравці повинні переконати його вибрати для руху трамвая колію суперника!

Рішення ухвалено – повний вперед – і все на вибраній колії перетворюється на страшне місиво!

Кожен гравець із команди, чию колію вибрав машиніст, отримує жетон із черепом – чорну мітку, від якої не позбутися аж до кінця гри.

Фаза 7. Наступна жертва!

Скиньте всі зіграні протягом раунду карти у відповідні скиди (якщо колода карт вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду).

Гравець ліворуч від машиніста стає машиністом у новому раунді.

Поверніть ігрове поле так, щоб машиніст сидів обличчям до початку маршруту. Решта гравців, окрім машиніста, ділиться на 2 команди.

Отже, у кожному раунді будуть різні за складом команди!



Повторіть фази 1-7. Гра завершується, коли кожен гравець по одному разу був машиністом (у грі втрьох або вчотирьох гра триває, доки кожен із гравців не побуває машиністом двічі).

Визначення переможця

Кривава бійня триває, доки кожен гравець не спробує себе в ролі машиніста. Допоки кожен не відчує, що фатальний вибір зроблено. Перемагає гравець із найменшою кількістю чорних міток!

У разі нічиєї

Повертайтеся додому до своїх рідних і будьте вдячні за те, що пекельний трамвай урешті вирушив у депо.

Варіанти гри

Допомога від Валерія

Валерій Підтрамвайний готовий вам допомогти!

Гравець із найбільшою кількістю чорних міток наприкінці кожного раунду отримує жетон машиніста. Власник жетона може взяти 3 додаткові карти таємниць під час виконання фази 1 і може зіграти додаткову карту таємниці під час виконання фази 5.

Співучасники вбивства

Якщо ви хочете зробити гру більш непередбачуваною, кожен гравець на початку раунду бере по 3 карти таємниць і під час фази 5 розігрує одну карту таємниці. Раунди стануть довшими та складнішими, однак інтрига значно зросте. Але вас ніхто за це не засуджуватиме!

Творці гри

Автор гри: Скотт Хаузер

Розробка гри: Бен Кепнер, Джеймс Хадсон, Дерек Фанкхаузер, Аріс Байонат, Роб ДенБлейкер

Ілюстрації: Тріша Ромо, Стейсі Сілва, Деніз Магдейл, Отем Нетертон, Стів Стайнвей, Ченс Кубеш, Джефф Галт

Графічний дизайн: Кейт Фінч

Правила гри: Бен Кепнер, Кейт Фінч

Тестувальники: Пол Хаузер, Бен Аллеман, Тревіс Генкок, Остін Гілл, Зак Аллеман, Деніел Шудалла, Деніел Гілберт, Тейлор Деніелс, Джош Галлет, Сара Галлет, Тодд Тонгтай, Кріс Флойд, Крейг Соєр, Джиммі Кук, Сара Бока, Джеймс Левандускі, Ден Вітлоу
© Copyright 2019, Explosm, LLC і Skybound, LLC. Всі права застережено.

Автори Cyanide & Happiness: Кріс Вілсон, Роб ДенБлейкер і Дейв МакЕлфатрік.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Данило Рега

Редактор: Юрій Мазниченко

Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено.

www.igromag.ua. Версія правил 1.0



Ігромаг

CYANIDE & HAPPINESS

