

ПРАВИЛА ГРИ

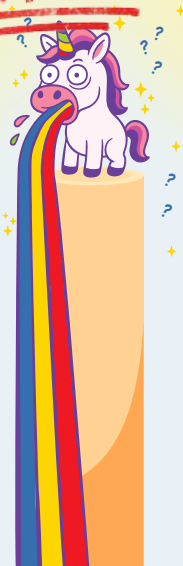
~~НЕ~~ КУПУЙ ЦЕЙ КРИ~~НЖ~~!

Ця гра — справжня субкультурна кроляча нора. Якщо ти олд, то заціниш, як говорить і мислить молодь. Якщо ж зумер, від душі покринжуєте з того, як олди намагаються юзати ваші меми. Ну а якщо ви ризикнули зібратися разом — міцніше затягуйте шнурки на своїх оксфордах і конверсах, бо буде лютий розвал!

Увага! Якщо вам трапилися незрозумілі слова, вітаємо, ви — олд! Не біда, просто перегляньте «Словник олда», який міститься в коробці.

ОГЛЯД

У грі «Кринж» для 2–6 гравців ви пробуєте себе в ролі представників шести субкультур: **альтушки**, **анімешки**, **геймери**, **нефори**, **офники** та **фурі**. Для перемоги вам треба зібрати **4 карти шмоту** однієї субкультури (одяг, взуття, гаджет і лах) або одночасно зіграти 3 карти скуфів!



КОМПОНЕНТИ



48 карт
шмоту
субкультур



5 карт
універсального
шмоту



5 карт
бро



5 карт
скуфів



зворот



Карти-пам'ятки
(6 шт.)



«Словник олда»

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Ретельно перетасуйте колоду ігрових карт і роздайте кожному гравцеві **3 карти** долілиць, а також **1 карту-пам'ятку**.
- 2 Відкрийте **4 верхні карти** колоди й викладіть їх горілиць на центр стола квадратом 2×2 . Це — **ринок**.
- 3 Решту колоди покладіть долілиць у межах досяжності всіх гравців. Залиште біля колоди місце для скиду.
- 4 Будь-яким способом визначте першого гравця (наприклад, за допомогою застосунку **Chwazi**) і починайте грати!



ГРАВЕЦЬ 1



ГРАВЕЦЬ 2



ГРАВЕЦЬ 3



ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ ВЧОТИРЬОХ



ГРАВЕЦЬ 4

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Перемогти можна одним із двох способів:

1

Зібрати **4 карти шмоту**
(по 1 кожного типу) однієї
субкультури у своїй ігровій зоні.

Увага! Карти на руці не рахують.

2

Зіграти з руки
одночано карти
3 скупів.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують ходи. Після завершення ходу гравець перевіряє виконання умов перемоги. Якщо одна з умов виконана — гра закінчується й оголошують переможця, якщо ні — хід переходить до наступного гравця.

У свій хід ви повинні виконати 1 з таких дій:

1 **Зіграти карти**

2 **Скинути 1 карту**

3 **Узяти 1 карту**

1 ЗІГРАТИ КАРТИ

A Зіграти 1 карту шмоту субкультур, поклавши її у свою ігрову зону.

Зігравши свою першу карту шмоту, ви **приєднуєтеся до цієї субкультури** й відтепер збираєте у своїй ігровій зоні карти **лише вибраної субкультури**. Це означає, що ви не можете збирати шмот інших субкультур (наприклад, маючи взуття анімешки, не можна зіграти у свою ігрову зону лах геймера). Інші гравці більше не можуть збирати шмот вашої субкультури. Однак якщо ви втрачаєте останній шмот своєї субкультури, то вона стає доступною, тобто будь-який

4

гравець може почати збирати її.

1 Назва шмоту

2 Субкультура шмоту:

Альтушки



Нефори



Анімешки



Офники



Геймери



Фурі



3 Тип шмоту:

Взуття



Одяг



Гаджет



Лакх



4 Тип ефекту та його опис*

Атака



Захист



Карта



СПРЕЙ ДЛЯ
ФУРСЬЮТА



СКИНЬТЕ АБО ПЕРЕМІСТІТЬ
ДО СЕБЕ БРО. ВІЗЬМІТЬ 1
КАРТУ З ПОЛОШИ.

СКИНУТИ



Карта «Спрей для фурсьютя» — це лак для фурі. Крім того, ви можете зіграти її для застосування ефекту «Атака».

Ви можете мати у своїй ігровій зоні лише **1 шмот кожного типу** (наприклад, не можна мати 2 карти взуття). Пам'ятайте, що вам треба зібрати 4 карти шмоту, по 1 кожного типу.

Увага! Ефекти деяких карт бро можуть впливати на ці правила.

Стосується дії 2. «Скинути 1 карту». Докладніше про це читайте нижче.

1 ЗІГРАТИ КАРТИ

Б Зіграти 1 карту універсального шмоту, поклавши її у свою ігрову зону.



1 Назва шмоту

2 Тип шмоту:

Взуття



Одяг



Гаджет



Лакх



3 Властивості карти:



Символ джокера заміняє будь-який символ **субкультури**.



Два символи джокера означають, що карта заміняє будь-який **шмот** для будь-якої **субкультури**.

Отже, карта «Пляшка коли» — універсальний лакх. Це означає, що її можна зіграти як лакх для будь-якої субкультури.

Карти **універсального шмоту** підходять будь-якій субкультури. Тракуйте ці карти як джокери.

Зауважте, що для перемоги ви повинні приєднатися до будь-якої субкультури, тобто мати у своїй ігровій зоні **щонайменше 1 карту шмоту певної субкультури**. Отже, якщо ви матимете 4 карти універсального шмоту, то не **додобудете перемоги**.

Увага! Якщо ви маєте у своїй ігровій зоні лише універсальні карти (наприклад, ви зіграли універсальний шмот першим або втратили карти субкультури), то вважайте, що на цю мить ви не належите до жодної субкультури. А отже, можете далі збирати карти будь-якої доступної субкультури.

1 ЗІГРАТИ КАРТИ

В Зіграти 1 карту бро, поклавши її у свою ігрову зону.



- 1 Ім'я
- 2 Ефект

Виклавши карту бро, ви отримуєте зазначений постійний ефект.

У вашій ігровій зоні може бути **лише 1 карта бро**. Якщо ви хоче викласти іншого бро, то повинні скинути свого поточного бро.

Якщо ви **втратили** свого бро (замінили іншим або суперник змусив вас його скинути), то також **втрачаєте і його ефект**.

Якщо ви можете вибрати, яку карту втратити (наприклад, у разі втрати «Пікмі» вам треба скинути 1 карту з руки), то цей вибір робить гравець, дія якого призвела до втрати бро.

Отже, якщо ви скидаєте «Пікмі», то ви вирішуєте, яку карту втратити, а якщо вас до цього змусив суперник, то він скидає вашу випадкову карту з руки.

Пояснення ефектів бро:

Норміс — на шмот гравця не можна застосувати карти атак . Проте дія 2 скуфів продовжує працювати.

Свер — в ігрову зону гравця не можна підкласти 1 скуфа. Проте дія 2 скуфів продовжує працювати.

Сигма — гравець може зіграти у свою ігрову зону 1 шмот іншої субкультури, навіть тієї, яку вже збирає інший гравець.

Пікмі — гравець бере ще одну карту з колоди на додачу до тієї карти, яку вже взяв, виклавши бро. Тепер він має 4 карти на руці. Наприкінці ходу гравець добирає до 4, а не до 3 карт.

Томбой — гравець може зіграти у свою ігрову зону 1 шмот такого ж типу, який уже має. Проте весь шмот повинен належати до однієї субкультури за звичайними правилами.

1 ЗІГРАТИ КАРТИ

Г Зіграти 1–3 карти скуфів.



Це єдині карти в грі, які можна зіграти по кілька за раз. Ефекти карт скуфів залежать від **кількості одночасно зіграних скуфів**.

1 Ефекти в залежності від кількості зіграних карт

- Зігравши з руки **1 карту скуфа**, ви кладете його в ігрову зону будь-якого суперника. Відтепер цей суперник не може викладати новий шмот у свою ігрову зону, доки не скине цього скуфа.

Але він усе ще може виконувати інші дії. Підкладений скуф також не впливає на наявний шмот в ігровій зоні суперника, а також на його бро.

Суперник може захиститися від вашого скуфа, зігравши у відповідь свою карту скуфа з руки. Після цього карти обох скуфів скидають. Суперник може зробити це негайно, коли ви підкладаєте скуфа, або ж у свій хід, витративши на це дію.

- Зігравши з руки **2 карти скуфів**, ви змушуєте вибраного суперника скинути весь шмот з його ігрової зони. Це вважають атакою, тому суперник може скинути з руки по 1 карті із символом ♥ за кожну свою карту шмоту, яку хоче залишити у своїй ігровій зоні.
- Зігравши з руки **3 карти скуфів**, ви відразу перемагаєте! Такі справи :)

Хай яку кількість карт ви зіграєте, по завершенню свого ходу ви берете стільки карт із колоди, щоб мати на руці рівно 3 карти. Це також стосується випадків, коли гравець захищається від атаки 2 скуфів.

Увага! В ігровій зоні гравця може бути лише 1 скуф!

2 СКИНУТИ 1 КАРТУ

Скинувши з руки будь-яку **карту шмоту субкультур**, ви застосовуєте її ефект. Отже, ви не зобов'язані скидати лише карти тієї субкультури, до якої належите.

Усього є 3 типи ефектів:



КАРТА

Ви скидаєте карту з цим ефектом у свій хід і застосовуєте зазначений ефект.



АТАКА

Ви скидаєте карту з цим ефектом у свій хід й застосовуєте зазначений ефект проти вибраного суперника.



ЗАХИСТ

Ви скидаєте ці карти у відповідь на зіграні проти вас карти суперника. Це відбувається не у ваш хід.

Якщо у вашій ігровій зоні є карта скуфа, ви можете скинути з руки **власну карту скуфа** й відправити обох у скид.

Ви не можете скинути з руки карту **універсального шмоту**, бо вона не має ефекту.

Після завершення ходу переконайтеся, що на руці в кожного гравця по 3 карти, а на ринку 4 карти!

3 УЗЯТИ 1 КАРТУ

- Можете взяти **1 будь-яку карту з ринку** та покласти на її місце будь-яку 1 карту з руки.
- Можете взяти **1 верхню карту з колоди** та покласти в скид будь-яку 1 карту з руки.

Увага! Якщо ви хочете або повинні взяти карту з колоди або поповнити ринок, а колода вичерпалася, тоді **перетасуйте скид** та утворіть нову колоду. Тепер можете брати карти.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується негайно, щойно будь-який гравець виконує одну з умов перемоги.

ПОЯСНЕННЯ ЕФЕКТІВ КАРТ



Ефекти «КАРТА»

Переглянути скид і взяти з нього 1 карту

Ви переглядаєте всі карти в скиді, не показуючи їх іншим гравцям, і берете на руку будь-яку 1 з них. Якщо ви вирішуєте не брати карту зі скиду, то повертаєте на руку зіграну карту, але ваш хід вважають виконаним. Якщо скиду немає, то ефект не можна застосувати (тобто неможливо скинути карту з таким ефектом).

Оновити ринок і взяти з нього 1 карту

Гравець скидає всі 4 карти з ринку й замінює їх 4 новими картами з колоди. Після цього він повинен узяти на руку будь-яку 1 карту з ринку й викласти на її місце нову карту з колоди.



Ефекти «АТАКА»

Скинути

1 викладений шмот
суперника й узяти
1 карту з колоди

Ви кладете в скид 1 карту будь-якого шмоту з ігрової зони будь-якого суперника. Потім берете на руку 1 верхню карту з колоди. Суперник може скасувати вашу атаку, зігравши з руки карту з ефектом захисту . Ви не можете скинути шмот того суперника, в ігровій зоні якого є бро «Норміс».

Скинути або
перемістити собі бро
й узяти 1 карту з
колоди

Ви скидаєте карту бро з ігрової зони будь-якого гравця або забираєте цього бро та кладете його у свою ігрову зону (якщо у вашій зоні вже є карта бро, то скиньте її). У кожному з випадків візьміть після цього на руку 1 карту з колоди. Суперник може скасувати вашу атаку, зігравши з руки карту з ефектом захисту .

Подивитися руку
будь-якого
суперника
й узяти собі 1 карту

Подивившись карти на руці суперника, ви берете з них собі на руку будь-яку. Потім цей суперник бере на руку 1 карту з колоди. Суперник може скасувати вашу атаку, зігравши з руки карту з ефектом захисту .





Ефект «ЗАХИСТ»

Захистити шмот, бро або руку від атаки й узяти карту з колоди

Ви можете скинути карту з таким ефектом, щоб скасувати ефект зіграної проти вас карти атаки . Суперник скидає свою карту  без застосування ефекту. Після цього візьміть 1 карту з колоди.

Картою з ефектом  ви також можете захиститися від атаки двох скуфів. Однак у такому разі ви повинні скинути по 1 карті з ефектом  за кожен шмот у вашій ігровій зоні, який хочете захистити. Після цього візьміть на руку стільки карт із колоди, скільки карт  ви скинули для захисту.

ТВОРЦІ ГРИ:



Автор:

Олександр
Куксін

Дизайнерка:

Валентина
Пирог

Керівник проєкту:

Роман Козумляк

Верстка:

Сергій
Берг

Редагування:

Святослав Олена
Михаць Науменко

ПОДЯКИ:

Уля Куксіна — за сумлінне тестування та поради!

Ніка Куксіна — за те, що розклала все по полицках у ваших зумерських справах))

Моя кохана — за неймовірні кольори та стиль цієї гри!

Дякую гравцям та власникам OpenDoor Space та Introvert за десятки годин тестувань та безліч крутих порад!