Автор гри:
Filip Miłuński

Ілюстрації:
Piotr Socha

CV

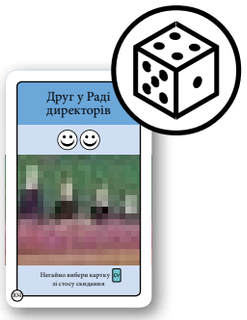
Чутки * Gossip

Додаток до гри CV

Увага! Додаток не є самостійною грою.
Грати можна тільки в поєднанні з грою CV.

Вміст коробки:

- 26 карток:

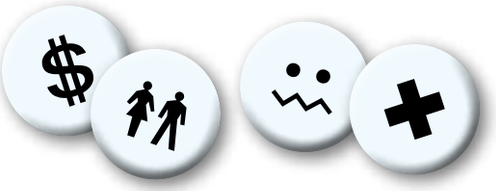


12 карток долі

12 карток чуток

2 картки життєвих цілей

- 16 жетонів
- записник результатів
- інструкція



{ В коробці є також 26 карток англійською мовою, які не використовуються у грі. }

Мета гри

Мета така сама, як у стандартній грі CV, отримати якомога більше очок за зібрані протягом гри картки.

GRANNA EXPERT

Підготовка до гри

Підготовку до гри описано в інструкції гри CV. Додатково:
1. Розділіть додаткові картки чуток відповідно до змісту і додайте їх у відповідні стоси: молодість, зрілість і старість. Перемішайте всі стоси.
2. Перемішайте ретельно картки долі та дві з них покладіть поряд з ігровим полем. Решту покладіть поруч малюнками донизу.
3. До стосу карток життєвих цілей додайте дві нові картки і також перемішайте.

Хід гри

Перебіг гри відповідає правилам базової версії. Гравці можуть, однак, отримати два нових типи карток: картки долі та картки чуток/пліток.

Чутки

Картки чуток знаходяться в стосах юності, зрілості і старості. Їх треба добувати так само, як інші картки. Але на відміну від звичайних карт, їх можна розмістити як перед собою, так і перед іншим (будь-яким) гравцем.
Картки чуток гравець викладає перед собою та створює стосик, як з інших тематичних карток. Нові картки чуток повинні бути покладені зверху стосу і саме верхня картка стає активною. Вона приносить ефект в наступному раунді. Деякі з карт мають ефект слова **“негайно”**. Дія цих карт відбувається безпосередньо в момент отримання карти.

Чутки входять в число двох карт, які гравець може отримати з доріжки ігрового поля за один хід. Чутки не можна втратити в результаті викидання на кубиках символу невдачі. Чутки зараховуються як звичайні карти при перевірці, чи повинен гравець отримати громадську допомогу. Кожна картка чуток коштує в кінці гри 2 переможних бали.

Картки долі

Дві картки долі розташовані поряд з ігровим полем. У свою чергу гравець може виграти одну з них. Вартістю карток долі завжди є символи щастя та невдачі. Гравець виграє картку долі на етапі «Вибір карт». Це означає, що якщо гравець отримує картку долі, вартість якої є символи щастя, ці символи відкидаються і не враховуються при пізнішій перевірці, якщо гравець викине невдачу. Гравець може отримати картку долі, навіть якщо вже викинув три символи невдачі і, таким чином, уникнути втрати карти CV.

Картки долі укладаються окремим стосом в своє CV, як і інші види карт. Придбана картка долі повинна бути розміщена зверху стосу. Вона приносить ефект в наступному раунді. Деякі з карт мають ефект слова **“негайно”**. Їх дія відбувається в момент отримання картки.

Картки долі не зараховуються до двох карт, які гравець може виграти в один хід. Картки долі не можна втратити в результаті невдачі. Вони є частиною вашого резюме, коли необхідно перевірити, чи слід гравцеві отримати громадську допомогу. Картка долі не принесе балів гравцеві наприкінці гри, якщо він не виконає відповідну життєву ціль.

У фазі переміщення карток, картка долі, яку не було обрано гравцями, рухається ліворуч, і праворуч з нею викладається нова картка зі стосу. На столі можуть знаходитися тільки дві картки долі одночасно.

Якщо протягом раунду (руху всіх гравців), ніхто не виграв картки долі, картка, що знаходиться ліворуч повертається в коробку, на її місце переміщається картка, яка знаходилась праворуч. На вільне місце викладають нову картку зі стосу.

Підрахунок балів

Бали нараховуються за правилами стандартної гри. Гравці також отримують два бали за кожну картку чуток, що опинилися у їх CV.

Опис карток

89-92. Іпохондрик, шахрай, бовдур, простак. Кожна з цих карток коштує на 1 символ більше. Гравець, який претендує на картки цього виду, повинен мати 1 (будь-який) символ двічі.
Приклад: *Гравець здобуває картку, що коштує 1 символ здоров'я і 1 символ знання, він повинен заплатити 2 символи здоров'я і 1 символ знання, або 1 символ знання і 2 символи здоров'я.*

93. Працелюб. Гравець, який отримав ці чутки повинен негайно відкинути всі свої картки подій.

94. Завжди невчасно. Гравець має кидати на 1 кубик менше в кожному раунді.

97-100. Одинак, старий, банкрут, товстун. Гравець, який отримав ці чутки, не може здобути в жоден спосіб картки означеного типу. Як активні картки, вони приносять подвійні бали наприкінці гри.

101. Коучинг. Відразу ж після отримання цієї карти гравець може вільно змінювати порядок розташування карт в стосах свого CV.

102. Сова. Гравець може (в кожному раунді) кинути на 1 кубик більше.

103. Катарсис. Відразу ж після отримання картки гравець може замінити одну свою картку життєвих цілей карткою з ігрового поля.

104. Друг в Раді директорів. Відразу ж після отримання цієї картки гравець може переглянути стос скидання та вибрати будь-яку картку CV (без додаткових витрат) і покласти у своє CV.

105. Ледар. Гравець не зобов'язаний нести додаткову вартість карти (символ, закреслений червоною рискою).

106. Криза середнього віку. Відразу ж після отримання цієї картки гравець може переглянути стос скидання та вибрати будь-яку картку транспортного засобу (скутер, старий автомобіль, човен, спортивний автомобіль) та без додаткових витрат покласти у своє CV.

108. Інвалідність. Гравець, для отримання картки здоров'я, повинен заплатити на 1 (будь--який) символ двічи. Для одержання картки знання - заплатити на 1 символ менше.

109. Амнезія. Гравець не може отримати картку подій.

110. Невроз. Гравець повинен перекидати кубики кожного разу, коли викидає символ щастя. Ці кидки не враховуються в ліміт 3-х кидків за раунд і є обов'язковими!

111. Безсоння. Гравець, якщо викинув символ невдачі, може перекидати кубик будь-яку кількість разів.

112. Паніка. Гравець втрачає всі інші кидки в раунді, коли викидає на кубиках хоча б один символ невдачі.

113. Спонтанність. Гравець, що досяг цієї мети, отримує наприкінці гри додаткові 2 бали за кожну картку долі у своєму CV.

114. Всебічно обдарований. Гравець, який реалізує цю мету, отримає додатково наприкінці гри 3 бали за кожний набір з 3-х CV карток, одна з яких є карткою здоров'я, друга - знання, і третя - відносини.

Шановний Клієнте, наші ігри виготовляються зі строгим контролем якості, однак, якщо у Вас не вистачає якихось елементів, ми заздалегідь приносимо пробачення. Будь ласка, напишіть нам про це на електронну адресу: **bville@bville.kiev.ua**
Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, почтовий індекс, вулицю, номер дома і квартири) і описати яких елементів не вистачає.

Game designer:
Filip Miłuński

Illustrations:
Piotr Socha

CV

Plotki * Gossip

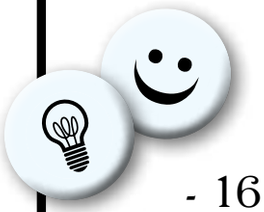
An expansion for the game CV

Note: This expansion is not a complete game.
The base game CV is also required to play.

Box contents:

- 26 cards

12 fate cards 12 gossip cards 2 goal cards



- 16 tokens
- notepad
- instructions

{ In the box there is also a deck of 26 cards in Ukrainian.
These cards are not needed to play. }

This expansion enhances gameplay with two new types of cards: gossip and fate. Gossip cards can be played into opponents' CVs to hinder them. Fate cards are bought with good luck and bad luck symbols.

GRANNA EXPERT

Goal of the game

The goal of the game is the same as in standard CV: to get the most points by collecting sets of cards.

Game preparation

Prepare the game as in standard CV. In addition:

1. Sort the gossip cards into 3 stacks according to their backs and shuffle them into their respective decks: early adulthood, middle age, old age. Shuffle all decks.

2. Shuffle the fate cards and turn 2 of them face up near the board. The others form a face-down fate deck.

3. Shuffle the 2 new goal cards into the goal deck.

Sequence of play

The game proceeds as in standard CV. Players can, however, gain two new types of cards: fate and gossip.

Gossip

Gossip cards are in the early adulthood, middle age, and old age decks. When a gossip card appears during play, a player can buy it by paying its cost as usual. However, the purchaser can then place it in their own CV or in any opponent's CV.

Gossip cards are placed in front of their owner, forming a stack. A new gossip card must be placed on top of the CV's gossip stack, and only the top card is active. It goes into effect right after the current player's turn ends. Some cards have the word **"immediately"**. They take effect immediately upon receiving the card.

Gossip cards count toward the limit of 2 cards which a player can obtain in their turn. Gossip cards can not be lost as a result of bad luck (misfortune). Gossip cards count when checking whether a player should receive social assistance. Every gossip card is worth 2 victory points at the end of the game.

Fate cards

Two fate cards are always face up at the start of a round. In a player's turn, the player can gain one of them. A fate card's cost is always good luck and bad luck symbols. Fate cards are taken during the "select cards" phase. Therefore if a player buys a fate card using bad luck symbols, then those bad luck symbols are used and are not counted when checking whether the player suffers misfortune. E.g. if a player rolls 3 bad luck symbols, in standard CV this would mean misfortune (loss of a card), but if the player spends some bad luck to buy a fate card, then the misfortune does not happen.

Fate cards go into the CV in a stack like other types of cards. A newly acquired fate card must be placed on top of the CV's fate stack. It goes into effect right after the player's turn ends. Some fate cards have the word **"immediately"** in their effect. They take effect immediately upon receiving the card.

Fate cards do not count toward the limit of two cards which a player can buy in one turn. Fate cards can not be lost as a result of bad luck (misfortune). Fate cards are part of the CV for purposes of checking whether the player should receive social assistance. Fate cards do not give their own victory points, but might help fulfill a victory point goal.

During the "cleanup" phase, unpurchased fate cards are shifted left in their own 2-card queue and new fate cards are dealt to replace purchased fate cards. Only 2 fate cards are available for purchase at the same time.

If no player bought a fate card during a round, i.e. both fate cards remain, then discard the left card from the game, move the right card to the left, and deal a new right card from the fate deck.

Scoring

Points are counted as in the original CV game. Players also receive 2 points for every gossip card in their CV.

Card descriptions

89-92. Hypochondriac, liar, fool, simpleton. The indicated card type costs one symbol more. When buying that type of card an extra of a chosen cost symbol must be paid.

Example: *To buy a card costing a health and a knowledge, a player must pay 2 health and 1 knowledge, or 2 knowledge and 1 health.*

93. Workaholic. The player who receives this gossip card must immediately discard all their event cards.

94. Latecomer. This player gets one fewer reroll of the dice each turn.

97-100. Loner, old-timer, bankrupt, overweight. These gossip cards prevent their owner from gaining in any way any cards of the specified type. These cards count as 2 gossip cards during final scoring.

101. Coaching. Immediately after receiving this card, the owner can freely rearrange their CV stacks.

102. Night owl. The player gets one more reroll of the dice each turn.

103. Catharsis. Immediately after receiving this card, the owner can switch their personal life goal card with another of the life goal card visible on the board.

104. Friends in high places. Immediately after receiving this card, the owner can take any work card for free from the discard pile and add it to their CV.

105. Slacker. The owner of this card does not have to pay the additional cost of cards with cost symbols (with a red line across them).

106. Midlife crisis. Immediately after receiving this card, the owner can take any vehicle card (scooter, used car, yacht, sports car) for free from the discard pile and add it to their CV.

108. Disability. When buying a health card, the card owner must pay an extra of one symbol. When buying a knowledge card, the card owner pays one symbol fewer.

109. Amnesia. The owner may not play event cards.

110. Neurosis. The player must immediately reroll all happiness dice results until they are not happiness. These rerolls are automatic and do not count as a player's voluntary rerolls.

111. Insomnia. Every turn, the owner has 1 more bad luck symbol, but may reroll the dice any number of times.

112. Anxiety. The owner may not reroll their dice if they rolled any bad luck already.

113. Spontaneous. A player who fulfills this goal at the end of the game receives 2 points for every fate card in their CV.

114. Multi-talented. A player who fulfills this goal at the end of the game receives 3 points for each trio of health, knowledge and relationship cards in their CV.

08246/3

Dear customer: our games are packed with great care. However, if your game has any problems (for which we sincerely apologize in advance), you can file a complaint by e-mailing to **bville@bville.kiev.ua**

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/