Автор гри: Філіп Мілунський

Ілюстрації: Льотр Соха

CV

Що сталося б, якщо…

Ти колись замислювався, ким би ти став, якщо твоє життя склалось інакше? Можливо, ти став би ілюзіоністом або, наприклад, мандрував би світом? Можливо твою увагу привернув би світ великого бізнесу, і ти поставив собі мету заробити мільйон доларів? В грі CV все можливе: чудова робота, нові відносини та можливості… Ти можеш стати ким тільки захочеш! Будуй свою історію крок за кроком, а наприкінці гри ти отримаєш унікальний набір карт: твоє curriculum vitae (коротку біографію). Гравець, який краще за всіх здійснить свої життєві плани, стане переможцем.

GRANNA EXPERT

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 1 2014-05-27 14:27:35

Елементи гри:

- 87 гральних карт

12 карт Дитинства

26 карт Молодості

20 карт Зрілості

17 карт Старості

8 карт Життєвих цілей

4 карти з підказками для гравців

- ігрове поле

- 7 гральних кісток

- 49 жетонів

+

- блокнот
- олівець
- інструкція

Суть гри:

Метою гри CV є створення біографії вигаданого персонажа, у якого перевтілюється гравець. Гравці кидають кістки, а викинуті ними символи дозволяють їм купувати карти різних життєвих досягнень. Карти надають гравцям особливі можливості і шанс отримати чергові символи. Таким чином, крок за кроком гравці пишуть історію життя свого героя, намагаючись досягти поставлених цілей. Наприкінці гри за зібрані карти гравці отримують очки. Гравець, який набере найбільшу кількість очок, виграє гру.

Гральні кістки:

В комплекті гри є сім ідентичних кісток. На кожній з них зображено шість різних символів:

Здоров'я

Знання

Відносини

Гроші

Щастя

Невдача

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 2 2014-05-27 14:27:39

Структура карт

У грі існує сім різних типів карт. Всі вони оформлені за єдиним зразком:

1. **Назва карти.**

2. **Емблема типу карти.** Додатковою підказкою, що допомагає розрізнити типи карт, є колір фону карти в полі з її назвою.

3. **Вартість картки** – вказано якими символами гравець має володіти для того, щоб він зміг добути цю картку.

4. **Ефект** – в цьому полі представлені символи або спеціальні ефекти, які надає гравцеві ця карта.

5. **Порядковий номер** – допомагає розсортувати карти і знайти їх опис в інструкції.

Типи Карт:

1. **Карти Життєвих Цілей** – визначають за що гравець може отримати в кінці гри додаткові очки.

2. **Карти Здоров'я** – представляють дисципліни спорту і здорового способу життя, які може вибрати гравець. Зазвичай вони генерують символи Здоров'я, але допомагають також справлятися з Невдачею.

3. **Карти Знань** – надають навички та освіту, які гравець може здобути під час гри. Зазвичай вони генерують символи Знання, але допомагають також маніпулювати результатом, отриманим на кістках.

4. **Карти Відносин** – показують різнорідні відносини, в які гравець може увійти протягом гри. Зазвичай ці карти генерують символи Відносин, але також приносять Щастя!

5. **Карти Роботи** – показують де і яким чином гравець може отримати роботу. Зазвичай вони генерують символи Грошей, але можуть також давати чи віднімати у гравців інші символи. Адже робота вимагає жертв...

6. **Карти Майна** – щоб їх добути, зазвичай треба мати гроші. Вони просто приносять задоволення, яке переходить в Очки Перемоги!

7. **Карти Події** – на відміну від всіх інших карт, карти Події використовуються тільки раз! Гравець в будь-який момент може зіграти картою Події і отримати описаний на ній ефект, а потім відкладає її в коробку. Однократні події не записуються в CV гравців.

Підготовка до гри:

1. Розкладіть ігрове поле на столі.

2. Розсортуйте карти відповідно до малюнків на сорочках на п'ять різних колод і ретельно перетасуйте кожну з них. Три колоди – Молодість, Зрілість і Старість – покладіть на відповідні місця на ігровому полі.

3. Відкрийте п'ять перших карт з колоди Молодість і покладіть їх на доріжку ігрового поля.

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 3 2014-05-27 14:27:39

4. З колоди карт Життєвих Цілей роздайте кожному гравцеві по одній карті. Потім відкрийте ще стільки карт, щоб их кількість була на одну карту менше, ніж кількість гравців. Карти покладіть відкритими на ігрове поле.

5. Перевірте свої спогади з дитинства! Якщо ви граєте вчотирьох, роздайте кожному з гравців по три карти Дитинства. Якщо ви граєте удвох або втрьох, карти з колоди Дитинства підготуйте наступним чином: виберіть карту **Велосипед**, додайте до неї 5 (якщо граєте удвох) або 8 (якщо граєте втрьох) випадково вибраних карт Дитинства. Таку колоду перетасуйте і роздайте кожному з гравців по три карти. Невикористані карти відкладіть у коробку.

6. Розіграйте дитинство! З числа трьох отриманих вами карт кожен з гравців вибирає одну, а інші дві передає гравцеві, що сидить ліворуч від нього. З отриманих від сусіднього гравця двох карт, кожен гравець знову вибирає одну карту, а решту передає гравцеві, що сидить ліворуч від нього.

Отже, кожен з гравців має в руках чотири карти, з якими він почне гру. Це три карти Дитинства і одна карта Життєвих Цілей. Гравець, який має карту **Велосипед**, викладає її (відкриту) перед собою і починає гру. Цей гравець отримує також жетон **Велосипед**, який нагадуватиме, що він розпочав гру (у разі, якщо протягом гри він втратить карту **Велосипед**).

Хід гри:

Гра складається з декількох раундів. У кожному з них гравці послідовно розігрують все фази раунду. Кожен раунд починає той гравець, який в дитинстві – згідно з отриманою картою – «їздив на велосипеді» (тобто має перед собою карту **Велосипед**). Хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Фази раунду:

1. Кидок кістками. Гравець кидає чотири кістки (під час гри можна отримати максимально сім кісток). Потім гравець може кинути ще два рази будь-яку кількість гральних кісток, якщо результати, які він отримав, його не задовольняють. Виняток: кістки, на яких гравець викинув символ Невдачі, залишаються **замороженими** – их не можна кидати знову.

2. Вибір карт. В черговій фазі гравець може здобути одну або дві карти з доріжки на ігровому полі. Щоб це зробити, гравець повинен заплатити за них, тобто мати на кістках і жетонах відповідні символи, зазначені в полі **Вартість** карти.

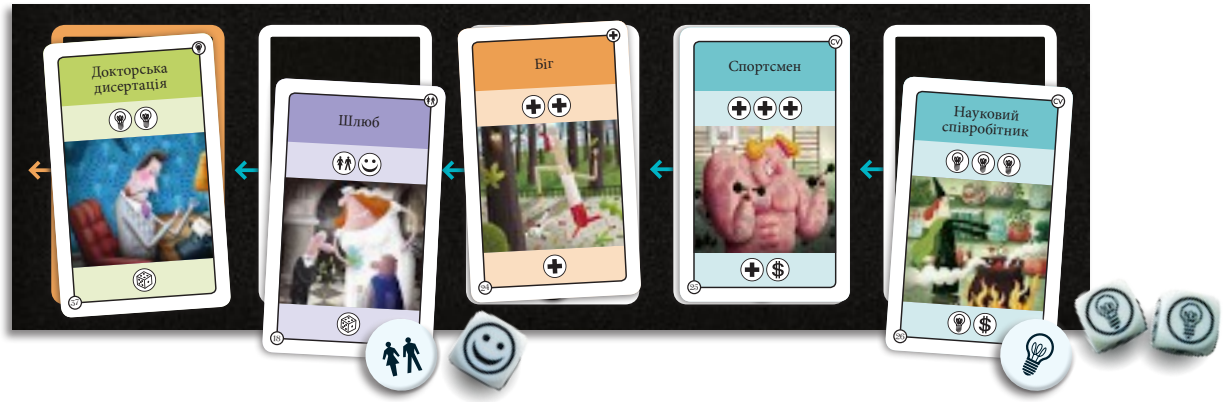
Жетони можна приєднувати до кісток і укладати біля обраних карт, що знаходяться на ігровому полі, щоб полегшити собі прийняття рішення. Якщо кістка або жетон були вже вжиті, їх не можна знову використовувати будь-яким чином в тій самій фазі.

Гравець може також зіграти будь-якою кількістю карт Подій, що має в руках і використати зазначені на них символи, щоб отримати карти з доріжки. Невикористані до кінця гри символи, що знаходяться на картах Подій, анулюються. Гравець не отримує за карти Подій жетонів після закінченні ходу і після використання їх у грі, він зобов'язаний відкласти їх в коробку. За кожні три символи Щастя, що накопичені на кістках і жетонах, гравець може взяти будь-яку карту з доріжки, та не несе витрат, записаних на цій карті!

Однак, коли в полі вартості карти вказана якась спеціальна умова, гравець, як і раніше, повинен її виконати. Три символи Щастя дозволяють уникнути тільки витрат, виражених в символах.

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 4 2014-05-27 14:27:40

Карти, оплату яких хоче здійснити гравець, можна трохи зсунути з доріжки ігрового поля, щоб підкреслити, котрі з них гравець хоче отримати та записати в свою биографію.



3. Невдача. Кожні три символи Невдачі, отримані на кістках і жетонах, приносять гравцеві нещастя. Гравець повинен вибрати і відкинути одну активну (яка лежить зверху) карту з числа записаних у його CV.

Приклад: *Гравець кидає п'ять кісток (п'яту кістку він отримав завдяки активній карті Відносин – **Брак**). Він викинув символи: Відносини, Гроші, Гроші, Здоров'я і Невдача. Його метою є придбання карти Майна **Автомобіль «секонд хенд».** Йому ще не вистачає одного символу Грошей. Дві кістки з викинутими символами Грошей і «заморожену» кістку з символом Невдачі гравець залишає на столі. Він знову кидає дві кістки. На одній з них гравець отримує символ Відносин, а на другій – черговий символ Невдачі. Гравець ризикує і в рамках останньої спроби кидає ще раз кістку з символом Відносин. Якщо отримає третій символ Невдачі, його зустріне нещастя і він втратить одну з активних карт. Однак, на кістці випадає третій символ Грошей. Гравець може взяти карту **Автомобіль «секонд хенд»** і записати її у своєму CV.*

4. Запис у CV. У цій фазі гравець бере здобуті карти з доріжки на ігровому полі і розкладає їх у своєму CV. Карти в CV слід розкладати таким чином, щоб кожен тип карт був розміщений окремою купкою. Картки одного типу частково прикривають карти, що знаходяться під ними в купці – таким чином, що видно тільки їх назву. Карта, що лежить зверху купки, називається **активною картою**. Це означає, що кожного раунду карта дає гравцеві зазначений на ній ефект. У даний момент гри в рамках кожного з типів карт активною може бути лише одна карта.

Коли гравець отримує карти **Здоров'я**, **Відносин** і **Знань**, він може вибрати нову карту, яка стане активною. Нову карту він може покласти зверху, або покласти її під будь-яку карту в купці.

Нові карти **Майна** і **Роботи** гравець завжди кладе зверху відповідної купки.

Придбані карти Подій гравець не залишає на столі. Їх треба тримати в руці, як карти Дитинства.

5. Переміщення карт на полі. У цій фазі гравець спочатку пересуває всі карти на доріжці ігрового поля на порожні місця в ліву сторону, а вільні місця, що виникли таким чином, поповнюються картами з колоди. На початку гри це буде колода карт Молодість. Коли карти з цієї колоди закінчаться, слід брати чергові карти з колоди Зрілость, а в самому кінці – з колоди Старість.

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 5 2014-05-27 14:27:47

В кінці раунду, тобто після дій гравця, що сидить праворуч від гравця, який має карту **Велосипед** (з колоди Дитинства), слід додатково видалити одну карту з доріжки на ігровому полі. До того як доповнити доріжку картами, гравці повинні покласти в коробку одну карту, яка лежить ближче до лівого краю доріжки.
Увага! У грі двох гравців відкладати карту треба після ходу кожного з гравців!

Потім гравець впорядковує свої жетони. Він повинен мати перед собою рівно стільки жетонів, скільки вказано в полях **Ефект активних** карт, записаних в його CV. Якщо гравець не використовував свої жетони під час ходу, то не отримує нових. Він також повинен відкинути жетони, відповідні картками, які він щойно закрив новими картами і які, через це, вже не є активними. Коли гравець закінчить впорядковувати жетони, його хід закінчується і починається хід наступного гравця, що сидить ліворуч.

Громадська допомога

Коли будь-яка з трьох колод закінчиться, треба зупинити гру і перевірити хто з гравців повинен отримати Громадську допомогу. Це той випадок, коли у будь-кого з гравців принаймні в два рази більше карт, викладених на столі, у своєму CV, ніж у гравця, який повинен отримати допомогу.

Гравець, що має право на допомогу, може негайно вибрати будь-яку карту з доріжки і – не «сплачуючи» за неї – включити її в своє CV.

Якщо більш ніж один гравець має право на отримання допомоги, вони отримують її по черзі (за годинниковою стрілкою), починаючи з гравця, який щойно завершив свій хід.

Приклад: *Після раунду Юлії слід додати карти на доріжку – до п'яти карт. Після додавання однієї карти колода Молодості закінчується. Гра негайно зупиняється, а гравці перевіряють, хто з них має право на отримання Громадської допомоги.*
У Юлії 5 карт, у Фелікса – 6, а у Еріка – тільки 3. Ерік повинен отримати допомогу. Він вибирає одну карту з доріжки. Після того гра продовжується заповненням доріжки першою картою з колоди Зрілості. Тепер свій раунд починає Фелікс, що сидить ліворуч від Юлії.

Кінець гри

Якщо після закінчення раунду і доповнення картами доріжки на ігровому полі в колоді Старість залишається менше карт, ніж кількість гравців, гра відразу закінчується; тепер слід підрахувати очки на основі CV гравців. У підрахунку результату може допомогти блокнот, що входить до комплекту гри.

1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

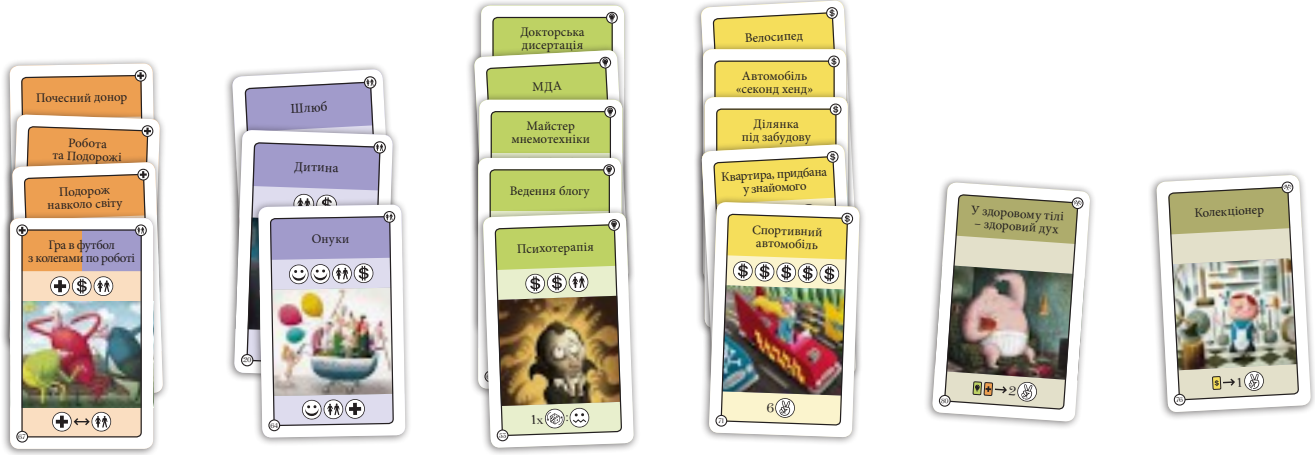
Спочатку слід підрахувати очки за карти Відносин, Здоров'я і Знань окремо для кожної з трьох вищезазначених типів карт. Гравець отримає тим більше очок, чим більше у нього буде зібрано карт даного типу. Результати наведені в **таблиці**.

Потім слід підрахувати очки за карти Майна, підсумовуючи зазначені на них пункти. І, нарешті, гравці відкривають карти своїх особистих Цілей і перевіряють, скільки очок отримали за них і хто виконав загальні Цілі, зазначені на картах, що лежать на ігровому полі з самого початку гри. Додаткові очки за реалізацію загальних Цілей отримує той гравець, який краще виконав їх. Якщо гравці закінчують внічию при реалізації даної мети, обидва отримують за неї очки. Кожну карту в CV можна зараховувати за виконання будь-якої кількості цілей.

Гравець, який зібрав найбільшу кількість очок, перемагає. Якщо гра закінчується внічию, то виграє той гравець, у якого в CV менша кількість карт. Якщо, як і раніше, виходить нічия, гравці поділяють перемогу.

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 6 2014-05-27 14:27:47

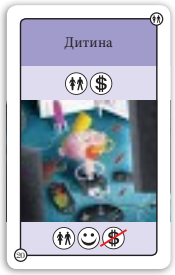
Приклад підрахунку очок: *Гра закінчилася. Гравці підсумовують очки. За карти Здоров'я Фелікс отримує 10 очок, за карти Відносин – 6 очок, а за карти Знання – 15 очок. За п'ять карт Майна додається 19 очок. Його секретною метою було:* ***У здоровому тілі – здоровий дух****, і він отримує 8 очок за виконання цієї мети. Серед двох спільних Цілей Фелікс виконав також мету* ***Колекціонер****, тому що і Фелікс, і Юлія здобули по 5 карт Майна, а в Еріка їх тільки 3. Фелікс і Юлія додатково отримують 5 очок за виконану мету* ***Колекціонер.*** *Таким чином Фелікс отримує разом: 10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 63 очки.*



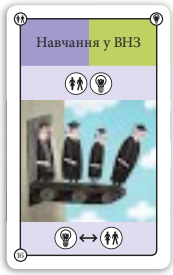
10 + **6** + **15** + **19** + **8** + **5** = **63**

Додаток. Опис емблем та карт.

У цьому додатку до правил гри детально описані значення емблем, використаних у грі, а також зазначено дію деяких карт.



Карти з вартістю: Деякі з карт в полі **Ефект** мають символи, перекреслені червоною рискою. Це означає, що гравець повинен нести витрати, пов'язані з цією картою, так довго, як довго ця карта буде активною. Витрати слід оплачувати в кожному раунді перед **записом карт в CV**. Якщо гравець не може нести витрати через те що що у нього немає відповідних символів на кістках або жетонах, він втрачає карту і відкладає її в коробку. Жетони і кістки, використані раніше в цьому раунді з метою отримати карти з доріжки, не можуть бути використані для оплати витрат.



Двоколірні карти: Деякі карти мають двокольорові поля заголовків та одразу дві емблеми типу карти. Коли гравець отримає таку карту, він приймає рішення, до якого типу карт вона буде належати і відкладає її у відповідну купку. Якщо гравець не має ще жодної колоди з картами цього кольору, це рішення він повинен прийняти в момент отримання чергової карти одного з цих двох типів.

Опис символів на картах:

Очки перемоги

Будь-який символ на вибір:
Здоров'я/ Відносини/Знання/Гроші

Три символи Невдачи

Нова кістка. Гравець має кидати на одну кістку більше.
Максимально можна кидати 7 кісток

Повторний кидок кісток

↔ Ти можеш конвертувати будь-яку кількість символів з лівої сторони на символи з правої і навпаки

→ Ти можеш замінити будь-яку кількість символів на лівій стороні символами з правої сторони

CV_instrukcja_UA_08178_3.indd 7 2014-05-27 14:27:49

Опис карт:

5, 30. Страхування життя – гравець може зіграти цією картою, щоб уникнути втрати карти в результаті дії Невдачі.

11. Екскурсія до зоопарку – гравець може зіграти цією картою, щоб в одному раунді кинути більше число кісток – на 2 кістки більше. Цією карткою можна зіграти перед будь-яким з 3 кидків кістками. Вона діє протягом усього раунду.

12. Велосипед – гравець, який отримав Велосипед під час розіграшу карт Дитинства, повинен покласти цю карту (відкриту) на столі. Це перша карта його Майна.

28. Робота в корпорації тата – активна карта Роботи, яка генерує один символ Невдачі в кожному раунді. Це означає, що достатньо викинути два символи Невдачі на кістках, щоб втратити карту.

29. Пенсійний фонд – ця карта Подій дає один раз 4 символи Грошей. Однак цією картою можна зіграти лише в старості, тобто коли хоча б одна карта з колоди Старість знаходиться вже на доріжці.

35. Ілюзіоніст – як активна карта, вона дозволяє в кожному раунді змінити 1 символ на кістці або жетоні на інший, обраний гравцем. Однак, символи Невдачі і Щастя не можна отримати в результаті цієї зміни.

36. Подруга з роботи – як активна карта, вона дозволяє в кожному раунді вжити 1 будь-який символ з активної карти Робота будь-кого з сусідів (гравців, що сидять з правого або лівого боку гравця, що має цю карту). У кожному раунді можна вибирати інший символ. Власник карти Робота нічого не втрачає (у гравця не віднімається його жетон з символом).

41. Рання пенсія – ця карта не має вартості (витрати), треба тільки виконати умову її отримання – мати вже принаймні 1 карту Роботи. Ефект карти – до кінця гри не можна вже отримати жодної карти Робота.

43. Майстер мнемотехніки – як активна карта, кожен раунд вона генерує 1 будь-який символ серед 4 можливих: Здоров'я/Відносини/Знання/Гроші. Але це не відноситься до символів Щастя і Невдачі.

45. Подорож навколо світу – як активна карта, вона дозволяє в кожному раунді замінити 1 символ Невдачі на кісточці або жетоні на будь-який символ серед 4 можливих: Здоров'я / Відносини / Знання / Гроші.

46. Велосипед замість машини – як активна карта, кожен раунд вона генерує 1 символ Здоров'я і дозволяє зробити четвертий кидок кістками, що, зазвичай, не дозволяться.

53. Психотерапія – активна карта, яка кожного раунду дозволяє під час одного з кидків кинути кістки, на яких випав символ Невдачі, що за стандартними правилами не передбачено.

57. Пропозиція з біржі праці – у цієї карти немає вартості (витрати), треба тільки виконати умову – в момент її отримання не можна мати жодної карти Робота.

60. Пенсія – вартість отримання цієї карти це 2 символи Невдачі. Гравець може отримати її також тоді, коли викинув на кістках 3 символи Невдачі і втратив у результаті цього іншу карту.

73. Марафонець, 74. Кумир, 75. Професор – активні карти, вони в кінці гри зараховуються подвійно при підрахунку очок цього типу карт. Приклад: Гравець з активною картою **Професор** має в кінці гри 5 карт Знань. Отримує за них 21 очко, а не 15, тому що очки за карту Професор рахуються подвійно.

76. Колекціонер – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 1 очко за кожну картку Майно, записану в його CV.

77. Людина – оркестр – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 1 очко за всі жетони, які генерують активні карти, записані в його CV.

78. Всезнайко – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 7 очок за кожен набір з п'яти записаних в його CV карт, серед яких: Здоров'я, Відносини, Знання, Майно, Робота.

79. Трудяга – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 3 очка за кожну карту Робота, записану в його CV.

80. У здоровому тілі – здоровий дух – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 2 очка за кожний набір з двох карт, записаних в його CV, де одна карта Здоров'я, а друга – Знання.

81. Активіст – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 2 очка за кожний набір з 2-х записаних в його CV карт, де одна карта – Здоров'я, а друга – Відносини.

82. Успішна людина – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 4 очка за кожний набір з трьох записаних в його CV карт, де дві карти Майно, а одна – Робота.

83. Душа товариства – гравець, який виконає цю мету, в кінці гри отримає додатково 2 очка за кожний набір з двох записаних в його CV карт, де одна карта Знання, а друга – Відносини.

© GRANNA 2014

08178/3

Шановний клієнт!
Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю. Однак якщо виявиш відсутні елементи, за що ми вибачаємося перед тобою, просимо відправити рекламацію електронною поштою за наступною адресою: **bville@bville.kiev.ua**
Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири) і вказати відсутній елемент гри.

CV GRANNA EXPERT

ТОВ «Granna», вул. Князі Земовита д. 47,
03-788 Варшава, Польща. Вироблено в Польщі.

Дистриб'ютор **ТОВ «Бельвіль»**
вул. Боткіна, 4 оф. 54 м. Київ, Україна 03056
Сайт: **www.bville.com.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/