

ПРАВИЛА ИГРЫ

Кибердеревня — захватывающая быстрая карточная игра с простыми правилами и героями культового сериала!

КОМПОНЕНТЫ



24 КАРТЫ **РОБОТОВ**

55 КАРТ



1 КАРТА **ЧЁРНОЙ ДЫРЫ**



30 КАРТ **ЛЮДЕЙ**

Цель: избавиться от своих карт раньше других игроков и не остаться последним игроком. Кто последний останется с картой/картами на руках — проиграл.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре вдвоём уберите из колоды все карты со значком >3+<. Далее следуйте пунктам, указанным ниже. В игре на двоих переводить выложенную карту нельзя (правила перевода смотрите ниже).



1. Сформируйте колоду Роботов (все карты от 7 до 11) и перемешайте вместе с картой Чёрной дыры.
2. Раздайте из колоды Роботов по 1 карте каждому игроку взакрытую. (Если вы играете вшестером, раздайте по 2 карты из колоды Роботов каждому)
3. Положите колоду Роботов на стол рубашкой вверх.
4. Перемешайте оставшуюся колоду Людей (все карты от 1 до 6).
5. Раздайте всем игрокам по 5 карт из колоды Людей взакрытую. (Если вы играете вшестером, раздайте по 4 карты из колоды Людей каждому.) Если после раздачи у игрока остаётся пять или более карт одной масти, он имеет право потребовать полную передачу карт.
6. Откройте из колоды Людей одну карту, она определяет козырную масть. Положите её под низ колоды Роботов, чтобы её было видно. (Определение козырной масти смотрите ниже)
7. Положите колоду Людей наверх колоды Роботов так, чтобы не было понятно, где заканчивается одна колода и начинается другая.



ХОД ИГРЫ

Все карты, кроме 7, принадлежат к одной из трёх мастей. Карта 7 имеет знак **Ж** и всегда считается козырной масти. Все карты кроме 1, 7 и 11, имеют свойства, срабатывающие в конце хода.

Свойства карт 1 и 7 постоянные и работают всегда.

Карта 11 свойств не имеет.



ЛУНА



ЗЕМЛЯ



МАРС

IZHEVSK DYNAMICS



Первым ходит игрок, который **последним видел робота**. Если такого нет – **самый старший**. В последующих партиях ходит игрок, проигравший предыдущую игру.

Если первый игрок закончил подкидывать, то право подкидывать передаётся следующему после отбивающегося; когда тот закончит подкидывать, то следующему дальше по часовой стрелке и т. д. Если игрок передал право подкидывать, то это право к нему не вернётся. Так продолжается, пока у игроков не закончатся подходящие карты или не будет побито **6 карт**. *Больше 5 карт подкидывать нельзя!*



Вне зависимости от того, смог ли игрок отбиться или собирается забрать карты, у последней сыгранной карты в раунде **срабатывает свойство** (указано на карте). Оно работает на того игрока, который сыграл карту. Т. е. если игрок отбился, то срабатывает свойство его последней карты на него же. Если игрок не отбился и должен забрать все карты со стола, то сперва срабатывает свойство последней подкинутой карты на игрока, подкинувшего её. Свойство карты обязательно к выполнению, кроме случая, если в тексте свойства указано слово «можете».

Если игрок смог отбиться, то все разыгранные карты уходят в сброс.

В конце хода все игроки, у кого меньше 6 карт на руке, **добирают до 6**. Сначала это делает тот, чей был ход, потом те, кто подкидывал, по очереди, и в самом конце тот, кто отбивался.

Внимание! Если сработало свойство карты с силой 6, то **первым** добирает карты игрок, **сыгравший эту карту**.

Если игрок отбился — он ходит следующим. Если игрок не смог отбиться — ходит следующий после него по часовой стрелке игрок. Если колода пуста и игрок остался без карт, то он выходит из игры.

Карта Чёрной дыры не обладает цифровым значением и мастью. От карты Чёрной дыры нельзя избавиться обычным способом. Её нельзя скинуть, с неё нельзя начать ход, ею нельзя побить и перевести карту. Избавиться от неё можно только по свойствам других карт, причём такие свойства могут сработать и в чужой ход.

Ею можно сходить только в том случае, если начинается ваш ход, а у вас на руке только одна карта Чёрной дыры, в таком случае следующий игрок обязан её забрать.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в игре остался только один игрок и у него на руках карта Чёрной дыры, возможно, с другими картами. Он объявляется проигравшим и получает право ходить первым в следующей игре.