

# ВЕЛОНИМО

Настольная игра Бруно Катала

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Иллюстратор:  
Доминик Мертенс



**В ВЕЛОНИМО** животные всех мастей участвуют в сумасшедшей велогонке!

## КОМПОНЕНТЫ



### 49 карт велогонщиков

7 велокоманд разных цветов (каждому цвету соответствует свой символ).



7 разных животных в каждой команде под номерами от 1 до 7.

Каждое животное представлено в каждой команде в единственном экземпляре.



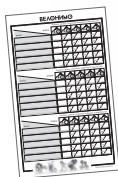
### 6 карт специалистов по отрыву

Специалист по отрыву (Заяц) работает в одиночку и не принадлежит ни к одной из команд. Он приносит от 25 до 50 очков.



### 1 овощная майка лидера

Присуждается лидирующему игроку. Не смешивайте её с другими картами, а положите перед игроком, у которого больше всех очков (за исключением 1-го раунда).



### 1 блокнот для подсчёта очков

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выигрывайте этапы велогонки, чтобы набрать как можно больше очков и заполнить знаменитую **овощную майку лидера!**

Чтобы выиграть этап гонки, вы должны первым **избавиться от всех своих карт.**

Карты велогонщиков можно разыгрывать по отдельности или в определённых комбинациях (одинаковый цвет или одинаковое значение — см. стр. 4).



## ПОБЕДА

Игра проходит в 5 раундов. Каждый раунд представляет собой этап велогонки по горному серпантину с финишем на самой вершине. Чем ближе к финалу гонки, тем больше очков разыгрывается в раунде.

Чтобы выиграть раунд, вам нужно избавиться от всех своих карт раньше других игроков (см. стр. 9). Если вы не первый, кто это сделал, продолжайте играть, пока не останется только один игрок. Даже если вы не выиграете раунд, вы всё равно можете заработать очки за свой заезд.

В конце каждого раунда **майка лидера** переходит к игроку, у которого на данный момент больше всего очков за все сыгранные раунды.

Игрок, получивший эту майку в конце последнего раунда, после финального подсчёта очков, становится победителем!

# ХОД ИГРЫ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Отложите **овощную майку лидера**. Она не используется в первом раунде.
- Перемешайте 55 оставшихся карт.
- Раздайте по **11 карт** каждому игроку.



Отложите оставшиеся карты (если есть).

Первым ходит самый младший игрок. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В каждом следующем раунде первым игроком становится тот, у кого меньше всех очков. Если таких игроков несколько, первым игроком становится тот, кто набрал меньше очков в предыдущем раунде.

Теперь первый игрок бросает свой вызов!

Он должен сыграть:

**ОДИНОЧНУЮ КАРТУ** или **КОМБИНАЦИЮ КАРТ.**

## СЫГРАТЬ ОДИНОЧНУЮ КАРТУ

Игрок объявляет значение своей карты и кладёт её лицом вверх в центр стола. Значение одиночной карты совпадает с её номером.



Верблюд  
**Значение: 2**



Тигр  
**Значение: 5**



Заяц  
**Значение: 35**

## СЫГРАТЬ КОМБИНАЦИЮ КАРТ

Комбинация действительна только в том случае, если все карты в ней имеют одинаковый цвет или одинаковое значение.

Значение комбинации определяется следующим образом:

1. Каждая карта в комбинации приносит 10 очков;
2. Прибавьте к общей сумме значение самой слабой карты.



Пример:

3 карты x 10 очков каждая = 30

Самая слабая карта = 2

Общая сумма:  $30 + 2 = 32$



Пример:

4 карты x 10 очков каждая = 40

Самая слабая карта = 4

Общая сумма:  $40 + 4 = 44$

Примечание:

*Вы не можете сыграть Зайцев в комбинации карт.  
Они работают в одиночку!*

Игрок объявляет значение своей комбинации и кладёт её лицом вверх в центр стола.

---

Теперь его сосед слева может сделать свой ход.

В свой ход игрок должен:

**А - СПАСОВАТЬ** или **Б - ОТВЕТИТЬ НА ВЫЗОВ.**

---

**А - СПАСОВАТЬ**

Игрок решает не напрягаться: он прячется за другим велогонщиком!

Когда вы пасуете, просто скажите «пас», не разыгрывая карт. После этого наступает ход вашего соседа слева.

## Б - ОТВЕТИТЬ НА ВЫЗОВ

Игрок решает выложиться по полной и берёт инициативу в свои руки!

Когда вы отвечаете на вызов, вы должны сыграть карту или комбинацию карт, значение которой **превышает** значение предыдущей сыгранной карты (или комбинации карт). Объявите новое значение и сыграйте свою(-и) карту(-ы) в центр стола, закрыв все предыдущие карты.

Если **ВСЕ** игроки спасуют после вызова (или ответа на вызов), вызов завершается. Игрок, сыгравший последним, получает преимущество.

Этот игрок сбрасывает все карты из центра стола и бросает **НОВЫЙ ВЫЗОВ**, сыграв одну карту или комбинацию карт (точно так же, как в начале раунда).

Пример (игра с 3 участниками):

Игрок 1  
Бросает  
вызов



Значение: 2

Игрок 2  
Пасует



Игрок 3  
Отвечает  
на вызов



Значение: 24

Игрок 1  
Отвечает  
на вызов



Значение: 30



## ВАЖНО:

- Иногда выгоднее спасовать, даже если у вас есть возможность ответить на вызов. Сыграть удачную комбинацию в нужный момент (или сохранить её на потом) — ключ к победе.
- Вы **можете** спасовать в свой ход, а затем ответить на вызов в следующий, если далее кто-то из игроков отвечал на вызов. Вызов заканчивается только тогда, когда спасуют ВСЕ игроки.
- **Не спешите сыграть свою лучшую комбинацию!** Постарайтесь взять инициативу в свои руки, когда ваши соперники больше не смогут отвечать на вызов. Это позволит вам легче разыграть свои последние карты.

Игрок 2  
Отвечает  
на вызов



Значение: 44

Игрок 3  
Пасует



Игрок 1  
Пасует



**Вызов**  
завершается  
Игрок 2  
сбрасывает все  
карты из центра  
стола и бросает  
новый вызов.



## ЛИДЕРЫ

Нанесите ответный удар по вашим соперникам!

Карты лидеров (Черепашки) со значением 1 приносят бонус, когда вы их разыгрываете: за каждого сыгранного лидера (отдельно или в комбинации карт) **вы можете взять случайную карту из руки соперника**. Если вы играете сразу несколько карт лидеров, вы можете взять такое же количество карт, но только у **одного соперника**.

За каждую карту, которую вы берёте, вы должны **отдать одну взамен** (это может быть та же самая карта, если вы не хотите оставлять её себе).



**Значение: 21**

Вы можете взять 1 карту у соперника и отдать ему 1 карту.



**Значение: 31**

Вы можете взять 3 карты у соперника и отдать ему 3 карты.

Используйте своих лидеров с умом, чтобы одержать победу!





## КОНЕЦ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра обычно проходит в **5 раундов**. Каждый раунд представляет собой подъём на вершину с разными уровнями (от 1 до 5). **Как только участник разыгрывает свою последнюю карту**, он сразу же получает очки в соответствии с таблицей ниже.

Тем не менее раунд продолжается: следующий игрок может спасовать или ответить на вызов и так далее.

Если участник играет свою последнюю карту и все игроки после него пасуют, **то этот игрок выбирает, кто следующим бросит вызов**.



Уровень	1	2	3	4	5
За каждого соперника, оставшегося в игре, когда вы разыгрываете последнюю карту, вы получаете...	1 очко	2 очка	3 очка	4 очка	5 очков

### Пример: игра с 4 участниками, сложность раунда – 2

Первый участник, сыгравший свою последнюю карту, получает **6 очков** (3 соперника x 2 очка). Второй участник получает **4 очка**, третий получает **2 очка**. Последний участник не получает очков (так как, кроме него, никого не осталось).

Каждый игрок подсчитывает свои очки за текущий раунд и складывает их вместе со своими очками за предыдущие раунды.

**При желании вы можете изменять количество раундов и самостоятельно выбирать уровень, чтобы получить более короткие или более длинные партии! А самые отважные игроки могут почувствовать себя участниками велогонки «Тур де Франс», которая состоит аж из 21 этапа!**

## МАЙКА ЛИДЕРА

В конце каждого раунда проверьте **общее** количество очков каждого игрока. **Игрок, набравший больше всех очков, получает овощную майку лидера.** Если таких игроков несколько, майку получает игрок, набравший больше очков в только что сыгранном раунде.

Майка лидера — это **бонусная карта**, которую можно сыграть один раз за раунд, чтобы добавить +10 очков к любой одиночной карте или комбинации карт. Её **нельзя** сыграть с картой специалиста по отрыву (Зайцем).

Майка лидера всегда лежит **лицом вверх** перед своим владельцем, пока тот не решит её сыграть. Она **не** относится к руке игрока и не может быть присвоена с помощью лидера.



**Значение: 53**

Комбинация карт 43  
+ Бонус 10



**Значение: 11**

Одиночная карта 1  
+ Бонус 10  
Вы также можете взять  
1 карту у соперника  
и отдать ему 1 карту.

## КОНЕЦ ИГРЫ

В конце последнего раунда, после финального подсчёта очков, игрок, у которого находится **овощная майка лидера**, побеждает в игре. Поздравляем!



## ИГРА С 2 УЧАСТНИКАМИ

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С 2 УЧАСТНИКАМИ

- Отложите **овощную майку лидера**. Она не используется в первом раунде.
- Перемешайте 55 оставшихся карт.
- Раздайте по **11 карт** каждому игроку.
- Из всех оставшихся карт сформируйте КОЛОДУ рубашкой вверх.
- Откройте верхнюю карту из колоды.

Игрок 1



Колода



Открытая карта

Игрок 2



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ:

Следуйте тем же правилам, что и при игре с 3-5 участниками, со следующими изменениями:

### • ВОДОВОЗЫ (ВЕРБЛЮДЫ)

Каждый раз, когда вы играете карту Верблюда, вы **должны** добавить верхнюю карту из колоды себе в руку.

Если вы играете комбинацию из нескольких карт Верблюдов, возьмите одну карту за каждую сыгранную карту Верблюда.



Пример:

**Значение: 32**

Возьмите 3 верхние карты из колоды.

### • ВЫИГРАННЫЙ ВЫЗОВ

Каждый раз, когда вы выигрываете вызов (потому что ваш соперник спасовал), возьмите открытую карту рядом с колодой. Вы можете **ДОБАВИТЬ ЕЁ СЕБЕ В РУКУ** или **ОТДАТЬ СОПЕРНИКУ**. В обоих случаях откройте верхнюю карту из колоды. После этого бросьте новый вызов.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ:

Игра обычно проходит в **5 раундов** (см. игру с 3-5 участниками) с разными уровнями (от 1 до 5). **Первый игрок, набравший 8 очков (или больше), объявляется победителем.**

В конце каждого раунда присуждайте майку лидера как обычно. Однако обратите внимание, что **майка лидера не даёт никаких бонусов** в этом варианте игры.



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ  
ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ НА САЙТЕ КОМПАНИИ  
«СТИЛЬ ЖИЗНИ» [WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)