



ГРИНГО

Необыкновенное приключение
для 3-6 смелых путешественников
в возрасте от 8 до 99 лет

АВТОР: ЭРВЕ МАРЛИ

Иллюстрации и графический дизайн: Агнешка Райчак-Куциньская

GRANNA®

Содержание коробки:

Карты путешествия
поделены на 6 комплектов по 4 карты:

Олень из Европы

Слон из Азии

Жираф из Африки

Кенгуру из Австралии

Бизон из Северной Америки

Лама из Южной Америки

На 3-х рубашках каждого комплекта изображен
символ Дня - Солнце, на одной - символ Ночи - Луна

8 жетонов с Туканами

Инструкция



Введение

На время игры ты перевоплощаешься в Гринго – путешественника и покорителя неизвестных земель - и отправляешься в экспедицию через все континенты мира. Чтобы её совершить, ты должен участвовать в аукционах с другими игроками. Однако будь осторожен, чтобы не блефовать слишком рискованно! Когда ты откроешь карту с символом Ночи, твоё путешествие закончится, и ты потеряешь карту. Если потеряешь все карты – ты проиграешь игру!

Цель игры

Целью игры является **приобретение двух жетонов с Туканами**.

Жетон с Туканом ты добываешь, когда удастся выиграть карточный аукцион, а затем совершить удачное путешествие, то есть открыть соответствующее количество карт (объявленных игроком на аукционе) путешествия с символом Дня, не попадая на символ Ночи.

Подготовка к игре

1. Разделите карты для путешествий на стопки, в соответствии с изображениями животных.
2. Каждый из игроков выбирает один набор из четырёх карт с изображением одного животного. Игрок становится путешественником с континента, откуда родом животное, изображенное на карте.
3. Игроки держат свои карты для путешествий так, чтобы другие не видели символов Дня и Ночи.
4. Достаньте жетоны с Туканами из коробки. Вы готовы к игре!



Пример

Путешественник из Южной Америки начинает торговлю: „Я ставлю 2”.

Продолжает европеец: „Я даю 3”.

Азиат говорит: „Я - пас”.

Приходит очередь жителя Африки: „Я открою даже 5 карт!”.

Все остальные игроки поочерёдно говорят "пас". Путешественник из Африки выигрывает аукцион, и он должен отправиться в заявленную поездку, то есть открыть пять карт с символом Дня, не попадая ни на одну с символом Ночи!



Путешествие

Игрок, который сделал во время аукциона самую большую ставку, теперь пробует совершить путешествие. **Он должен открыть столько карт, сколько предложил во время аукциона, не попадая ни на один символ Ночи.** В первую очередь игрок всегда открывает карты, которые он сам выложил на стол. Когда он откроет свои карты, игрок может в произвольном порядке выбирать, у кого из игроков открыть следующие карты. Однако, открывать карты нужно в такой очерёдности, в какой они были уложены, то есть начиная с тех, которые лежат сверху данной стопочки.

Если игрок во время открывания карт откроет символ Ночи, его путешествие заканчивается поражением. Тогда игрок не получает жетон с Туканом. После неудачной экспедиции он берёт в руки все свои карты путешествия, а любой из игроков выбирает одну из его карт и, не глядя, откладывает её в коробку. В результате этого, игрок, которому не удалось совершить путешествие, в очередном раунде будет иметь на одну карту меньше. Если игрок лишится всех карт, он выходит из игры.

Если игроку, который выиграл аукцион, удалось открыть столько карт, сколько он предложил, без попадания на символ Ночи, его путешествие считается успешным! В награду он получает жетон с Туканом и кладёт его перед собой.

Путешественник из Африки пробует совершить свое путешествие. Он начинает с открытия карт из собственной стопочки. Это два символа Дня - житель Африки не блефовал!

Затем он открывает верхнюю карту жителя Азии - и, оказывается, она тоже скрывает символ Дня. Очередную карту он выбирает из стопочки карт европейца - и там открывается символ Дня!

Осталось открыть только одну карту. Путешественник из Африки открывает карту австралийца.

К сожалению, это символ Ночи... Поездка заканчивается неудачей, а пари проиграны.



Независимо от того, закончилось путешествие успехом или поражением, все игроки собирают свои карты со стола. Они не обязаны при этом показывать другим игрокам какие карты выкладывали! Следующий раунд игры начинает тот игрок, который выиграл последний аукцион.

Конец игры

Игра может завершиться двумя способами:

- Один из игроков добывает два жетона с Туканами и выигрывает игру!
- Все игроки, кроме одного, теряют все свои карты путешествия. Игрок, который по-прежнему владеет картами, выигрывает независимо от количества добытых им жетонов с Туканами.



Дорогой Клиент,

наши игры производятся с особым контролем качества, однако, если у Вас не хватает каких либо элементов, мы заранее приносим наши извинения.

Пожалуйста, сообщите нам об этом по электронной почте на адрес: bville@bville.kiev.ua

Не забудьте указать своё имя и адрес (город, почтовый индекс, улицу, номер дома и квартиры) и написать каких элементов у Вас не хватает.



© éditions «lui-meme»
La Verrie - 44320 - Saint-Père-en-Retz - France

Игру раньше издано в других странах фирмой „Lui-même”, под названием: „Skull and Roses”

Дистриб'ютор: ТОВ «Бельвіль»
вул. Боткіна, 4 оф. 54
м. Київ Україна 03056
www.bville.com.ua
e-mail: bville@bville.kiev.ua

www.granna.pl
service@granna.pl

www.facebook.com/grannagry
www.YouTube.com/grannapl

© GRANNA, 2014
Все права защищены.

01146/3

GRANNA®