



# ГРІНГО

Незвичайна пригода  
для 3-6 сміливих мандрівників  
віком від 8 до 99 років

**АВТОР ГРИ: ЕРВЕ МАРЛІ**

Ілюстрації та графічний дизайн: Агнешка Райчак-Куцинська

**GRANNA®**

## Вміст коробки:

Картки для мандрівки:  
6 комплектів по 4 карти

Олень з Європи

Слон з Азії

Жирафа з Африки

Кенгуру з Австралії

Бізон з Північної Америки

Лама з Південної Америки

На трьох сорочках кожного комплекту карт зображене  
Сонце – символ Дня, на одній – Місяць – символ Ночі.

8 жетонів з Туканами

Інструкція



## Вступ

На час гри ти перетворюєшся на Грінго – мандрівника та дослідника невідомих земель – і відправляєшся в експедицію через всі континенти світу. Щоб мандрівка здійснилася, ти повинен приймати участь в аукціонах з іншими гравцями. Одним з тактичних засобів боротьби є блеф, але користуватись ним слід дуже обережно! Якщо відкриєш карту із зображенням символу Ночі, мандрівка переривається та ти втрачаєш одну картку. Втратиш всі картки – програєш гру!

## Ціль гри

Кінцевою ціллю кожного гравця є отримання двох жетонів із зображенням Туканів. Гравець отримує жетон, коли виграє аукціон, та може здійснити вдалу подорож, тобто відкрити відповідну кількість карток (що оголошена на аукціоні) із символами Дня одну за одною та не потрапити на жодну картку із символом Ночі.

## Підготовка до гри

1. Розділіть картки на купки відповідно до зображень тварин.
2. Кожен гравець обирає собі один набір та стає мандрівником з того континенту, до я кого належить його тварина.
3. Держіть свої картки таким чином, щоб інші не бачили символів Дня та Ночі.
4. Дістаньте жетони з Туканами з коробки. Отже, все готове до гри!



## Хід гри

Гра складається з декількох раундів. В кожному гравці викладають картки мандрівки та починають аукціон, від якого залежить як далеко вони спробують дістатися. **Гравець, що виграв в аукціоні, намагається відкрити стільки карток із символом Дня, скільки оголосив відкрити під час аукціону.**

**Перший раунд** починає гравець, який нещодавно повернувся з далекої подорожі. Хід до наступного гравця переходить за стрілкою годинника. В свій хід гравець може виконати одну з двох можливих дій: **викласти на стіл нову картку для мандрівки або почати аукціон.**

– **викладання картки для мандрівки** – гравець вибирає будь-яку картку серед своїх карток та кладе її на стіл перед собою сорочкою вгору. Далі діють наступні правила:

- Якщо гравець вже має перед собою свої власні карти, нову карту кладе зверху;
- Якщо у гравця немає жодної картки перед собою, він повинен спочатку викласти картку, інакше він не зможе почати аукціон;
- Якщо у гравця немає жодної картки в руках, він вибирає другу дію: починає аукціон.

– **аукціон** – якщо гравець починає хід з аукціону, він вирішує скільки карток він зможе відкрити, не потрапляючи на картку із символом Ночі, та називає цифру.

Коли почнеться торг, жоден із гравців не зможе вже викладати картки на стіл. По черзі за стрілкою годинника гравці повинні або перевищити пропозицію гравця, що приймав участь в торгах перед ним, або ж спасувати. Якщо гравець об'явив пас, він виключається з подальших торгів та не приймає участь в гри до кінця цього раунду. Торги тривають доки не залишиться один гравець, який не сказав: «пас».

## Приклад

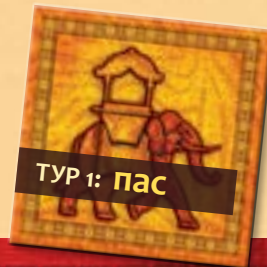
Мандрівник з Південної Америки починає аукціон: „Я ставлю 2”.

Продовжує європеєць: „Моя ставка - 3”.

Азіат каже: „Я пас”.

Черга жителя Африки: „Я відкрию 5 карт!”

Решта гравців по черзі кажуть: "Пас". Мандрівник з Африки виграє аукціон та може відправитися у мандрівку, тобто відкрити 5 карт із символом Дня, не потрапляючи на символ Ночі.



## Мандрівка

Гравець, який назвав під час аукціону найбільшу цифру, може вирушати у подорож. **Треба відкрити стільки карток, скільки він оголосив під час аукціону та не потрапити на жодну картку із символом Ночі.** По-перше гравець відкриває власні картки, які він виклав на стіл. Коли власні картки відкрито, решту вибирає серед карток інших гравців. Однак, відкривати слід карти в такому порядку, в якому вони були укладені: спочатку верхні в купці.

**Якщо гравець відкриє символ Ночі, його подорож закінчується.** Він не отримує жетон з Туканом. Він бере в руки всі свої картки, а хтось з гравців вибирає одну з його карт та відкладає в коробку не дивлячись на неї. В результаті в наступному раунді гравець через невдалу подорож буде мати на одну картку менше. Якщо таким чином гравець втрачає останню картку, він вибуває з гри.

**Якщо гравець, що виграв аукціон, зможе відкрити належну кількість карток із зображенням символу Дня, він виграє раунд** та отримує жетон з Туканом, який кладе перед собою.

*Мандрівник з Африки намагається здійснити подорож. Він починає з відкриття власних карток. Це символи Дня – житель Африки не блефував.*

*Потім він відкриває верхню картку жителя Азії – спроба виявляється вдалою, відкрито символ Дня.*

*Наступна картка належить європейцю – у нього теж символ Дня!*

*Залишилось відкрити одну картку. Мандрівник з Африки відкриває картку Австралійця. На жаль, це символ Ночі. Подорож закінчується невдало.*



Незалежно від того, закінчилася подорож перемогою чи поразкою, всі гравці збирають свої картки зі столу. Вони не повинні показувати які картки вони викладали в цьому раунді. Наступний раунд починає гравець, який виграв останній аукціон.

## Кінець гри

Гра може завершитися двома варіантами:

- Один з гравців здобуває два жетони з Туканами та виграє гру!
- Всі гравці, крім одного, втрачають картки. Гравець, який володіє картками, виграє незалежно від кількості жетонів з Туканами.



### Шановний клієнт!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю. Однак якщо виявиш відсутні елементи, за що ми вибачаємося перед тобою, просимо відправити рекламацию електронною поштою за наступною адресою: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)

Не забудь вказати своє ім'я та адресу (Місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири) і вказати відсутній елемент гри.

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

© GRANNA, 2014  
Всі права захищені.

08146/3



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

Гру раніше було видано в інших країнах фірмою "Lui-mème" під назвою: "Skull and Roses"

GRANNA®