

ШАВА ШАВА ПРАВИЛА



2-6 ИГРОКОВ
СОСТАВ ИГРЫ: 120 КАРТ 2 ШАВЫ
6 ЖЕТОНОВ ШАВ-УШИБОВ
1 ЖЕТОН ШАУРМЯЧЬЕЙ СИЛЫ
ПРАВИЛА ИГРЫ
ОСТОРОЖНО!

Это очень активная карточная игра: ты будешь бросаться шавермой! Поэтому убери всю настоящую еду со стола вместе с любыми быющими или хрупкими предметами. Ситуация скоро выйдет из-под контроля.

ПС-С-С, ПАРЕНЬ!
 ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА,
 МОЖЕШЬ ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ
 ВИДЕО НА НАШЕМ САЙТЕ
 ДОСТУПНО С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ
WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW

ВНИМАНИЕ
 Не бросай шаву в глаза,
 лицо или голову.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — заработать как можно больше победных очков (ПО) за два раунда. Как? Всё просто: собираешь набор из трёх одинаковых карт шаурменов — получаешь 1 ПО. А наборы из одинаковых карт сражений не только принесут ПО, но и позволят вышибить ПО из соперников!

КОРОЧЕ ГОВОРА, СОБИРАЙ КАРТЫ И УВОРАЧИВАЙСЯ ОТ ШАВ!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

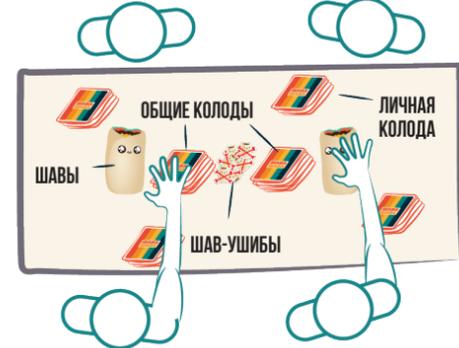
Вас всего двое? Тогда сперва прочти эту сторону правил, а потом посмотри, что меняется в игре на двоих на обратной стороне.

Тщательно перемешай все карты и раздай каждому игроку примерно по 15 карт лицевой стороной вниз (можешь точно не отсчитывать и выдать карты игрокам на глазок, главное, чтобы их было примерно поровну и примерно 15). Каждый игрок кладёт свои 15 карт колодой справа от себя. Это его **личная колода**.

Раздели оставшиеся карты на 2 примерно равные колоды и положи их лицевой стороной вниз в центре стола — это будут **общие колоды**.

Положи **шавы** и **жетоны шав-ушибов** в центр стола.

Каждый игрок должен дотягиваться хотя бы до одной шавы и одной общей колоды.



Затем каждый игрок берёт верхние 5 карт из личной колоды, и да начнётся шаурматч!

КАК ВЫГЛЯДИТ ШАУРМАТЧ

Каждый из вас старается быстро набрать одинаковые карты и положить в свою **стопку победных очков**: каждый набор приносит владельцу ПО — 1 или 2 в зависимости от того, какие в нём карты.



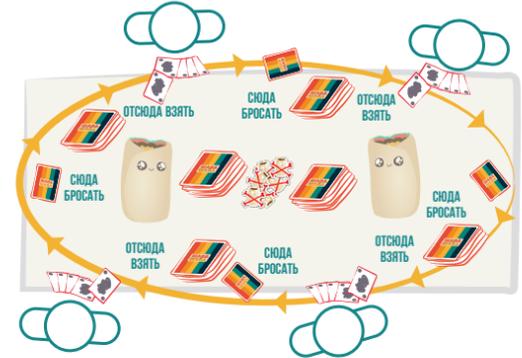
Кроме того, наборы карт сражений позволяют начать настоящую шаурмачью битву и нанести зазевавшемуся противнику коварный шав-удар.

И так на протяжении 2 раундов.

ХОД ИГРОКА

Все игроки ходят одновременно.

Сбрасывай 1 ненужную карту с руки в личную колоду соседа слева (лицевой стороной вниз) и бери 1 карту с верха своей колоды. И так пока не соберёшь набор из 3 одинаковых карт.



Карты перемещаются от игрока к игроку по кругу.

Если у тебя в личной колоде не осталось карт, можешь брать карты из любой из общих колод, но будь внимателен: скоро твой сосед справа что-нибудь да сбросит, и тогда ты снова должен брать из своей колоды. Помни: на руке у тебя НИКОГДА не может быть больше 5 карт.

НУ И БАРДАК!

Если твоя личная колода превратилась в неаккуратную кучку карт — просто бери ту, которую можешь, и играй как играется!



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Собрав набор из 3 одинаковых карт, положи их лицевой стороной вверх прямо перед собой — это твоя стопка победных очков (сколько ПО ты за него получишь, смотри ниже). Если это набор карт сражения, останови игру и смотри раздел справа. Затем возьми на руку 3 карты с верха своей личной колоды и начинай следующий набор.

НАБОР КАРТ ШАУРМЕНОВ: +1 ОЧКО



НАБОР КАРТ СРАЖЕНИЙ: +2 ОЧКА



ЖЕТОН ШАВ-УШИБА: -1 ОЧКО



Это мы объясним чуть позже.

СРАЖЕНИЯ

Как только ты положил набор карт сражения в стопку победных очков, и объяви тип сражения: схватка, побоище или дуэль. На время сражений игра временно останавливается.

СХВАТКА

Как только ты объявляешь схватку, игроки справа и слева от тебя немедленно вступают в схватку: пытаются как можно быстрее схватить со стола 1 шаву и кинуть в противника. Первый, по кому попадут, проигрывает в схватке.



НАБОРЫ КАРТ СХВАТКИ

Карты схватки бывают розовые и зелёные. Чтобы у тебя получился набор, надо собирать карты одного цвета.



ПОБОИЩЕ

Как только ты объявляешь побоище, все игроки за столом (кроме тебя) немедленно вступают в побоище: пытаются как можно быстрее схватить 1 шаву и кинуть в любого другого участника сражения. Первый, по кому попадут, проигрывает в побоище.



ДУЭЛЬ

Как только ты объявляешь дуэль, выбери 2 любых игроков (одним из них можешь быть ты сам). Эти игроки должны взять со стола шавы и встать спиной к спине, а затем одновременно отойти друг от друга на три шага, отсчитывая вслух: «3, 2, 1, шав!» Как только прозвучит «шава», дуэлянты должны резко развернуться и метнуть шавы друг в друга. Первый, по кому попадут, проигрывает в дуэли.



ОШИБКИ

Если ты ошибочно назвал тип сражения или положил в стопку победных очков неправильно собранный набор, ты ошибся.

Если ты случайно схватил шаву, когда ты не участвуешь в сражении, ты ошибся.

При любой ошибке сражение немедленно прекращается, ты считаешься проигравшим и теряешь 1 ПО.

КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ

Если ты проиграл в сражении, возьми жетон шав-ушиба и положи его в свою стопку победных очков. За каждое сражение можно получить не больше 1 шав-ушиба.



После сражения **верни шавы на стол** и возьми в руки свои карты. Игрок, объявивший тип сражения, говорит: «3, 2, 1, шав!» — и игра продолжится.

Победитель сражения не получает ничего — только избегает потери очков.

НАЧИНАЙТЕ ШАУРМАТЧ!

Просто выбери игрока, который скажет: «3, 2, 1, шав!» — и начинай!

ПОБЕДА В ШАУРМАТЧЕ

Шаурматч состоит из двух раундов. Первый кончается, как только в стопке шав-ушибов не останется ни одного жетона. У кого больше всех ПО (с учётом шав-ушибов) — тот и победил в раунде. Он получает **жетон шаурмачьей силы** и кладёт его перед собой. Подготовка ко второму раунду ничем не отличается от подготовки к первому, так что мучить тебя описанием не будем.



Если во втором раунде победит тот же игрок, что и в первом, он становится победителем шаурматча.

НИЧЬЯ

Если при ничьей в конце раунда или шаурматча претендентов двое, они должны разыграть дуэль, чтобы определить победителя.

Если на победу претендуют 3 или больше игроков, перемешай колоду. Любой игрок, кроме претендентов, должен брать из неё карты до тех пор, пока не возьмёт карту побоища, — так все претенденты смогут подготовиться и начать побоище одновременно. Правила побоища в таком случае немного меняются: если в тебя попали шавой, ты выбываешь из побоища. Побоище продолжается до тех пор, пока не останется лишь один игрок — он и будет победителем.

ВОТ И ВСЁ! ВРЕМЯ ИГРАТЬ!



НО ЕСЛИ У ТЕБЯ ВСЁ ЕЩЁ ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ, ПЕРЕВЕРНИ ЛИСТОВКУ.





ШАВА ШАВА

ТОНКОСТИ СРАЖЕНИЙ



Автор игры: Брайан Спенс
Дизайн Мэттью Инман и Элан Ли
Разработка игры: Exploding Kittens

ПЕРЕПЕЧАТКА И ПУБЛИКАЦИЯ ПРАВИЛ, КОМПОНЕНТОВ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ ИГРЫ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ ЗАПРЕЩЕНЫ.

ПРАВИЛА СРАЖЕНИЯ

Каким бы ни был тип сражения, первый игрок, в которого попадёт шавя, считается проигравшим и сражение заканчивается.



На время любого сражения все игроки, не участвующие в нём, должны временно отложить свои карты и не играть до её окончания.

Если шавя попадёт в игрока, который не участвует в битве, это считается промахом.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ СРАЖЕНИЯ

Если объявить 2 и больше сражений одновременно, все игроки немедленно вступают в побоище; иными словами, все хватают шавы и кидают их друг в друга. Первый, в кого попадут, получает жетон шав-ушиба, а побоище немедленно заканчивается.



НИЧЬЯ В СРАЖЕНИИ

Если участники сражения одновременно попали друг в друга шавами, считается, что сражение окончилось ничьей и никто не получает жетон шав-ушиба. Его участники вне зависимости от типа закончившегося сражения должны провести дуэль по обычным правилам.



ПОПАДАНИЯ, ПРОМАХИ, ПОЙМАННЫЕ ШАВЫ

ТЫ ПОПАЛ, ЕСЛИ:

- шавя попала в другого участника сражения;
- шавя сначала попала в участника сражения, а затем отскочила в другой объект или упала на пол;
- После любого успешного попадания сражение немедленно заканчивается.

ТЫ ПРОМАХНУЛСЯ, ЕСЛИ:

- шавя не попала в другого участника сражения;
- шавя попала в игрока, не участвующего в сражении;
- шавя попала в другой объект (стол, стул, другую шаву или даже в игрока, не участвующего в сражении) перед тем, как попасть в участника сражения.
- После любого промаха любой участник сражения может попытаться схватить шаву и немедленно кинуть её снова.**

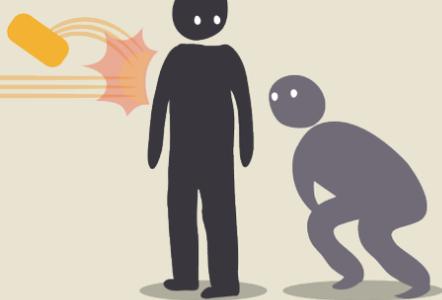
ПОЙМАННЫЕ ШАВЫ

- Если ты поймаешь брошенную в тебя шаву, то игрок, кинувший её, проигрывает в сражении;
- Если ты поймал шаву, пока держал в руке другую шаву, сражение заканчивается и никто не проигрывает и не выигрывает в нём;
- Можно ловить шаву, только пока она не коснулась какой-то поверхности (например, стола, стула, стены и так далее).

ЕЩЁ НЕМНОГО ПРАВИЛ СРАЖЕНИЙ

ТЕБЕ МОЖНО:

- бегать, уворачиваться, приседать или использовать других игроков в качестве живого щита;
- отбивать шаву другой шавой;
- участвуя в дуэли, бросить шаву позже, чем другой игрок.



ТЕБЕ НЕЛЬЗЯ:

- держат в руках больше 1 шавы одновременно (исключение: ты поймал чужую шаву, не успев бросить свою);
- физически мешать другому игроку взять шаву (толкаться, ставить подножку и т. д.);
- толкать шавы к другому игроку по столу. Шаву нужно именно взять в руки и бросить;
- жульничать. Если кажется, что ты жульничаешь, скорее всего, так оно и есть. И если так, то и сражение ты тоже проигрываешь.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ИГРА НА ДВОИХ ИГРОКОВ

Так как вас двое, все сражения происходят между 2 игроками. Прежде чем кинуть шаву, заведи руки за спину и переложи её из одной ладони в другую — так сражение будет честнее (и смешнее!) для того из вас, кто его не затевал.

Дуэли играют по обычным правилам, без переключивания шавы.

Важное изменение: карты всегда можно брать либо из любой общей колоды, либо из личной. Ждать, пока личная колода опустеет, не нужно.

МАЛЕНЬКАЯ КОМНАТА

Если вы играете в комнате, где мало места или негде укрыться от бросков, добавьте в игру такое правило: прежде чем кинуть шавы впервые за сражение, игроки должны завести руки за спину и переложить свою шаву из одной ладони в другую — благодаря этой небольшой задержке легче будет подготовиться к битве или найти хоть какое-то укрытие.

Дуэли играют по обычным правилам, без переключивания шавы.

2 КОЛОДЫ

Если вдруг у тебя есть 2 коробки игры, а за столом собралось больше 6 игроков, можешь объединить карты: так в «Шаву Шаву» смогут сыграть до 12 участников одновременно. Для игры тебе понадобятся все карты, все 12 жетонов шав-ушибов и 4 шавы, но ТОЛЬКО ОДИН жетон шаурмячьей силы.