



2-6



10+



30'

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЭРНЕСТО КАПИБАРА

— Товарищи, а нужна ли нам эта революция? Может, лучше поспим?

«Эрнесто Капибара» — настольная игра для 2-6 игроков, где главный принцип — чем меньше тратишь сил, тем лучше! С помощью карт капибар соперники будут заставлять друг друга накапливать напряжение до тех пор, пока не наступит Революция. Самые «уставшие» во время забастовок игроки получают штрафные очки, а побеждает тот, у кого их меньше всего в конце игры.



КОМПОНЕНТЫ



Карты капибар – 60 шт. (по 14 шт. четырёх цветов + 4 Капибаранки)



Карты забастовок – 40 шт.



Памятки – 6 шт.



Карты Революции – 4 шт.



Жетоны напряжения – 120 шт.
(по 20 шт. шести цветов)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ① Перемешайте колоду забастовок и положите её в центр стола лицом вниз. Возьмите с верха колоды и выложите в ряд карты, на 1 больше, чем число игроков: 3 при игре вдвоём; 4 – троём и т. д.
- ② Перемешайте колоду капибар и раздайте каждому игроку:
 - по 5 карт, если игроков 4 и более;
 - по 4 карты, если игроков 2-3.

При игре вдвоём или троём уберите в коробку все 14 карт капибар одного цвета и 1 карту Капибаранка. В этой игре они вам не понадобятся.

- 3 Разделите колоду на 4 примерно равные части. Добавьте в каждую из частей 1 карту Революции.
- 4 Перемешайте все части по отдельности и сложите в одну стопку.
- 5 Каждый игрок берёт набор жетонов напряжения одного цвета.
- 6 Первым игроком становится самый невозмутимый из вас (или выберите первого игрока любым другим способом). Начиная с игрока справа от него и далее против часовой стрелки, каждый игрок кладёт по одному своему жетону напряжения на любую пустую заставку.



Во время первых игр можете игнорировать символы в левом нижнем углу карт забастовок. Подробнее про них можно прочитать в конце правил.

ХОД ИГРЫ

Капибары не слишком любят утруждать себя делами и напрягаться.

Чтобы победить, вам нужно получить как можно меньше очков усталости, которые обозначены символом 🔥 на картах забастовок.

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока.

В свой ход вы должны выполнить **одно из двух** действий:

- 1 Разыграть одну или несколько карт **одного цвета** из руки. Если вы разыгрываете несколько карт, вы должны выбрать порядок, в котором хотите применять эффекты на картах.

Среди карт есть бесцветные **Капибаранки** – это единственные карты, которые могут разыгрываться не в свой ход.

После розыгрыша всех карт отправьте их в сброс (лицом вверх) в той же последовательности, что разыграли (**Капибаранка** всегда уходит в сброс первой).

ИЛИ

- 2 Сбросить любую карту из руки, чтобы положить 1 жетон напряжения любого игрока на выбранную вами забастовку. Воспользуйтесь этим действием, если вам нечего сыграть в данный момент, или вы хотите сберечь карты для следующего хода.



Пример: **синий игрок** разыгрывает **Капибару** и **Капибарабанищика**.

Сначала он заставляет **розового игрока** положить жетон напряжения на забастовку с 3 очками усталости. Затем с помощью **Капибарабанищика** заставляет всех игроков, кроме **синего**, выложить по жетону усталости на эту же забастовку.

В конце вашего хода доберите карты из колоды, чтобы у вас в руке снова стало 5 карт (4 при 2-3 игроках). Игрок, разыгравший **Капибаранку** не в свой ход, подбирает карты в конце своего хода.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

Если во время добора карт вы взяли **Революцию**, вы обязаны немедленно разыграть её.

Распределите карты забастовок между игроками. Для этого подсчитайте количество жетонов напряжения на каждой карте забастовки. Тот игрок, чьих жетонов больше, забирает её себе и кладёт перед собой рубашкой вверх. В случае ничьей все жетоны напряжения остаются на карте, и борьба за неё продолжается до следующей **Революции**. То же происходит с картами, на которых вообще нет напряжения.

Уберите разыгранную карту **Революции** обратно в коробку.

ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК



СИНИЙ ИГРОК



РОЗОВЫЙ ИГРОК



Пример: первую карту забирает **зелёный игрок**. На второй карте нет напряжения.

Забастовка остаётся на столе. Третью карту забирает **синий игрок**.

Четвёртую – **розовый игрок**. На пятой карте больше всего напряжения у **розового и синего** игроков. Забастовка остаётся на столе.

После распределения карт выложите новые карты забастовок на место тех, что забрали игроки. Жетоны напряжения с распределённых карт верните их владельцам.

Игрок, разыгравший карту **Революции**, берёт ещё 1 карту из колоды. Если это снова карта **Революции**, то уберите её в коробку и возьмите ещё одну. Затем ход, как обычно, передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

ВАЖНО!

Если в процессе партии у кого-то из игроков все 20 жетонов напряжения оказались на картах забастовок, то на него перестают действовать эффекты карт, которые предполагают выкладывание новых жетонов. Это правило работает до тех пор, пока хотя бы 1 жетон не будет возвращён владельцу.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается после розыгрыша последней *Революции*.

Каждый игрок подсчитывает очки усталости на выложенных перед ним картах забастовок. Тот, кто набрал **меньше** всего, побеждает в игре. Если таких игроков несколько, то выигрывает тот, чьих жетонов напряжения осталось меньше на картах забастовок, которые не были распределены из-за ничьих. Если и здесь получается равный результат, то победителем становится обладатель меньшего количества карт забастовок. В случае равенства поделите победу между претендентами.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

КАПИБАНЩИК



ДОСРОЧНО ЗАВЕРШИТЕ
ОДНУ ЗАБАСТОВКУ

Капибанщик

Можно разыграть только на забастовку, где нет ничьей. После розыгрыша выложите новую забастовку на поле.

Капибаржа

Возьмите все жетоны напряжения одного игрока со всех карт забастовок и положите их на одну забастовку.

КАПИБАРЖА



ПЕРЕМЕСТИТЕ ВСЕ ВЫСТАВЛЕННЫЕ
ЖЕТОНЫ НАПРЯЖЕНИЯ ЛЮБОГО
ИГРОКА НА ОДНУ ЗАБАСТОВКУ

КОПИБАРА



СКОПИРУЙТЕ ЭФФЕКТ
ВЕРХНЕЙ КАРТЫ СБРОСА

Копибара

Копируется только эффект карты, а не цвет. После розыгрыша **Копибары** вы можете разыграть ещё карты того же цвета, что и **Копибара**. Карты, которые вы разыгрываете в этот ход, попадут в сброс только в конце вашего хода. Так что копируете вы только карту, которую отправил в сброс предыдущий игрок.

КАПИБАРИН



ВЫЛОЖИТЕ ЭТУ КАРТУ РЯДОМ С ЛЮБОЙ ЗАБАСТОВОЙ. ДО СЛЕДУЮЩЕЙ РЕВОЛЮЦИИ НИЧТО НЕ МОЖЕТ ПОВЛИЯТЬ НА КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ НАПРЯЖЕНИЯ НА НЕЙ

Капибарин

Запрещает до начала революции выкладывать жетоны напряжения на выбранную забастовку и убирать их с неё. Но вы всё ещё можете сыграть на эту забастовку **Капибанщика** или скопировать с неё жетоны с помощью **Капибарбею**. После розыгрыша карты **Революции** сбросьте **Капибарина**.

Капибаранка

Можно разыграть не в свой ход, чтобы отменить эффект карты, сыгранной соперником. При этом его ход не заканчивается, и он всё ещё может разыграть другие карты. Вы не добираете карты в конце чужого хода.

КАПИБАРАНКА



РАЗЫГРАЙТЕ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, ЧТОБЫ ОТМЕНИТЬ ЭФФЕКТ ЛЮБОЙ РАЗЫГРАННОЙ КАРТЫ СОПЕРНИКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Рекомендуем вводить в игру эти правила, если вы уже сыграли несколько партий по базовым. Если вы играете впервые, просто игнорируйте символы, относящиеся к этой части правил.

В левом нижнем углу карт забастовок есть специальные символы. Они добавляют в игру новые эффекты, заставляя игроков соблюдать особые условия при размещении жетонов напряжения на карты забастовок.



Карты выбранного цвета не могут повлиять на жетоны напряжения и их количество на этой забастовке.

Пример: разыгрывая зелёную карту на забастовку с символом , вы не можете положить жетон напряжения на эту забастовку или убрать их с неё (разыгрывая **Капибаржу**). Но вы можете скопировать с этой забастовки жетоны с помощью **Капибарбею**.



После того как эту забастовку забрал кто-то из игроков в результате Революции или других эффектов, все игроки (включая забравшего) получают по одной карте забастовки с верха колоды.

Лидером забастовки является игрок, жетонов которого на ней больше всего.



Являясь лидером этой забастовки, в свой ход можете завершить эту забастовку (забрав её себе), после чего завершаются соседние с ней забастовки. При ничьей на одной из забастовок она не завершается и продолжает лежать. После этого выложите новые забастовки на поле.



Являясь лидером этой забастовки, вы можете разыграть эффект вашей первой разыгранной карты дважды. Если вы в свой ход разыграли карту, чтобы стать лидером этой забастовки, ваша первая карта уже была сыграна, и ещё раз её эффект не работает.



Являясь лидером этой забастовки, вы можете в свой ход посмотреть 4 верхние карты из колоды капибар, после чего положить их обратно в любом порядке.



Количество жетонов, выкладываемых на эту забастовку с помощью карт *Капибара*, *Капибарабанщик* и *Капибаррикада*, удваивается.



Когда эта забастовка появляется на поле, положите под неё ещё одну карту забастовки, чтобы были видны очки усталости. Они добавляются к этой карте. Если на второй забастовке есть эффект, игнорируйте его.



Когда эта забастовка появляется на поле, каждый игрок кладёт на неё свой жетон напряжения.



Издание подготовлено GaGa Games.

Разработка: Виктор Зайченко.

Корректурa: Екатерина Случаева.

Дизайн: Анна Малышева.

Вёрстка: Максим Будник.

Руководство проектом: Артемий Трошков.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.