

Правила игры

Афоратор – игра о мотивации и демотивации в веселой форме. Главная цель игрока – сбор игровых карт. Чем больше, тем лучше. Чем больше очков будет в собранных картах, тем лучше. Задача колоды игры – не дать игрокам этого сделать! Игра будет работать против Вас и стремиться вернуть карты в колоду, все сильнее демотивируя Вас.

Победа в игре

Простое условие — побеждает игрок, у которого больше всего карт в **Отбое**, на столе и на руках. **Сложное условие** — побеждает игрок, у которого сумма карт в **Отбое** наибольшая (знаки не учитываются), карты руки и стола не учитываются. Условия для профессионалов — считаются только взятки и количество очков в оставшихся в **Отбое** картах при равном количестве **Взяток**.

Как играть?

1. Перемешайте **Колоду** Афоратора.
2. Раздайте каждому игроку по три карты – это **Карты Руки**.
3. Определите, кто будет ходить первым – либо по желанию, либо тот у кого карта с самым большим **Достоинством**.
4. Делайте **Ходы**, выкладывая карты на **Стол** или разыгрывая их на **Кону**.
5. Берите **Взятки** в результате **Розыгрышей** карт.
6. Когда колода разыграна – считайте очки (без учета знаков).

Правила игры

Отбой – это стопка Ваших карт, уже сыгравших в игре и оказавшихся битыми. Отбой складывается рубашками вверх возле Вас. Карты из отбоя брать нельзя, кроме случаев применения специальных возможностей некоторых карт.

Стол – поле перед игроком, где одновременно может лежать не более трех карт, активирующих их специальные возможности постоянного действия (указаны прямо на картах). Выложенные ранее на стол карты разыгрывать на Кону и убирать в Отбой уже нельзя! Однако, вместохода можно разыгрывать их специальные возможности.

Рука – рабочие карты игрока. Игрок имеет право держать на руках любое количество карт, но в начале каждогохода их должно быть не менее трех. В конце каждогохода игрок добывает из колоды в руки карты до трех.

Колода Афратора – стопка из 73 тщательно перемешанных игровых карт, лежащая в центре стола рубашками вверх. Это колода набора карт – из нее игроки добывают карты в руки, число карт на руках не может быть меньше трех. Рядом с ней в момент Розыгрыша будет формироваться **Кон** – место сброса карт, поле рядом с колодой, куда выкладываются карты во времяхода. Каждый новый кон открывает тот игрок, который забрал Взятку. Сброшенные карты формируют Взятки.

Правила игры

Взятка – все карты, которые игрок забирает с Кона в результате победы в этом Розыгрыше. Взятку забирает тот игрок, на чьем Ходу сумма на Кону достигнет максимального отклонения от нуля в любую сторону – в минус или в плюс. Каждая выложенная на Кон карта добавляет или отнимает сумму очков во взятке. В этом случае игроки совместно победили Колоду Афоратора и Взятка уходит победителю – он кладет карты рубашками вверх рядом с собой в Отбой. Если сумма всех карт на Кону равна нулю, то в конце Розыгрыша, все карты отправляются вниз колоды – она победил игроков. Каждая карта, сыгранная на кону может нейтрализовать действие специальных возможностей предыдущей, если ее тип указан в поле нейтрализации внизу карты.

В течение **Розыгрыша** каждый игрок по кругу по часовой стрелке обязан сделать Ход. Розыгрыш заканчивается на последнем в кругу игроке. Если никто в Розыгрыше не брал Взятку, ход переходит к следующему по кругу игроку. В свой **Ход** игрок **обязан** выполнить **одно из трех** действий на выбор:

- Сыграть Карту на Кону.
- Выложить карту на Стол рядом с собой лицом вверх и активировать специальную возможность.
- Воспользоваться специальной возможностью карты, лежащей на его столе.

Правила игры

Если после хода и розыгрыша у игрока на руках **менее трех карт**, он добирает карты из колоды. Карты в Кон сбрасываются только во время Розыгрышей. Победитель каждого Розыгрыша забирает Взятку. Розыгрыши идут до тех пор, пока все карты в колоде не закончатся и не окажутся на руках, на столах или в отбоях игроков. Как только колода разыграна, игра заканчивается, и игроки производят подсчет и определение победителя.

Каждая **Карта** состоит из названия, достоинства, картинки с афоризмом, специальной возможности и трех изображений других карт, действия которых она может аннулировать, изменяя стандартные правила игры.

Достоинство показывает сколько очков карта принесет в отбое игрока и знак с которым она участвует в Розыгрыше – нейтральный, отрицательный или положительный. Достоинство карты указано в правом верхнем углу. Специальные возможности, изменяющие правила игры и меняющие ход розыгрыша каждой на каждой карте в середине.

Автор игры: **Константин Владимиров (Журавский)**, корректура: **Мария Рыбакова**, иллюстрации: **Ксения Смирнова (#бобёрРисует)**.