



3-4



20'



10+

Vivo

Гармонизируйте с другими игроками, чтобы взять нужные ноты и создать идеальное выступление щенка!



КОМПОНЕНТЫ

- A** 48 игровых карт
(4 масти, номиналом 1-12)
- B** 15 карт гармонии

ПОДГОТОВКА

- 1 Возьмите ручку и бумагу для подсчета очков.
- 2 Уберите карты гармонии и игральные карты, указанные справа для вашего количества игроков.
- 3 Перемешайте карты гармонии и положите 1 из них лицевой стороной вверх в центр стола.

- 4 Отложите остальные карты гармонии в сторону. Переверните верхнюю карту лицевой стороной вверх (чтобы все могли видеть, какая карта будет следующей).
- 5 Перемешайте игральные карты и раздайте каждому игроку по 12 карт. Игрок, который последним пел песню, начинает первую взятку.

ОПИСАНИЕ

Vivo сыграйте 2 раунда, каждый из которых состоит из 12 конов. В каждой взятке игроки должны по возможности разыгрывать точное количество мастей, указанных на текущей карте гармонии. В конце каждого кона очки получают как игрок, разыгравший младшую карту, так и игрок, разыгравший наибольшее количество очков. Выигрывает игрок, набравший всех больше очков в конце игры!

	Игральные карты	Карты гармонии
3И	Уберите 1 любую масть	Уберите все 3 Квартета
4И	Используйте все 4 масти	Уберите 1 Соло, 1 Дуэт и 1 Трио

РОЗЫГРЫШ КОНА

Ведущий игрок начинает взятку, разыгрывая любую карту, которая у него есть. Затем каждый из игроков должен разыграть по 1 карте по часовой стрелке и, по возможности, соблюдать гармонию. Если игрок не может соблюдать гармонию, он должен сыграть "без гармонии" (см. следующую страницу).

СЛЕДОВАНИЕ ГАРМОНИИ

В свой ход вы должны проверить, было ли разыграно требуемое количество мастей, указанное на карте гармонии. Если было разыграно требуемое количество мастей, вы должны разыграть ранее разыгранную масть. Если не были разыграны, вы можете разыграть любую масть, при условии, что к концу розыгрыша еще можно будет разыграть требуемое количество мастей. Если требуемое количество мастей может быть разыграно только в том случае, если вы разыграете новую масть, вы должны разыграть новую масть.

Игрок 1 Лидирующий

Игрок 2 решает сыграть новую масть

Игрок 3 должен сыграть в масть с первым или вторым игроком

Игрок 4 должен сыграть в масть с первым или вторым игроком

Игрок 1 Лидирующий

Игрок 2 решает последовать масти первого игрока

Игрок 3 решает последовать масти первого игрока

Игрок 4 должен сыграть новую масть

Игрок 2 решает сыграть новую масть

Пример 1: Игрок 1 играет красную масть. Поскольку кон разыгрывается дуэтом, игрок 2 может разыграть любую масть. Он выбирает зеленую. Теперь, когда разыграны 2 масти, игроки 3 и 4 должны разыграть красную или зеленую.

Пример 2: Игрок 2 может снова разыграть любую масть, на этот раз выбрал синюю. Поскольку была разыграна только 1 масть, игрок 3 также может разыграть любую масть, и он также выбирает синюю. Игрок 4 не может разыграть синюю, потому что до окончания розыгрыша необходимо разыграть 2 масти.

Игра без гармонии

Если у вас нет карт, которые соответствуют гармонии, вы должны разыграть их без гармонии. Выберите любую карту из своей руки и разыграйте ее, как обычно. Когда подсчитывается кон, ваша карта игнорируется, и вы не сможете набрать очки.



Пример 3: Игрок 4 должен играть либо красную, либо синюю масть, чтобы завершить трио, но у него нет ни того, ни другого, поэтому он играет без гармонии.

ПОДСЧЕТ КОНА

Когда все разыграют карты, выполните следующие действия, чтобы засчитать взятку. Не обращайтесь внимания на все карты, разыгранные не по правилам. Каждый игрок кладет свои засчитанные карты в ряд перед собой.

► **ВЫСШИЙ БАЛЛ:** игрок, разыгравший карту самого высокого номинала, переворачивает свою карту лицевой стороной вниз и добавляет ее в свой выигрышный ряд.

► **НИЗШИЙ БАЛЛ:** игрок, разыгравший карту самого низкого номинала, держит свою карту лицевой стороной вверх и добавляет ее в свой выигрышный ряд.

► **СБРОС:** сбросьте все остальные карты
Если у игроков ничья по высшему и низшему номиналам, выигрывает тот, кто разыграл карту позже. Если все игроки сыграли вничью, победитель ничьей получает свою карту как самую высокую по номиналу, и никто не получает самую низкую карту.

Пример подсчета для 3 игроков



Игрок 3 сыграл без гармонии, поэтому его номинал карты не учитывается

Пример подсчета для 4 игроков



Игрок 4 сыграл без гармонии, поэтому его карта не учитывается. Игрок 3 выигрывает ничью, так как разыграл карту позднее

СЛЕДУЮЩИЙ КОН

После розыгрыша кона, сбросьте карту гармонии и выложите верхнюю из колоды. Если в колоде еще есть карты, положите новую карту лицевой стороной вверх. Игрок, набравший наименьшее количество очков за предыдущую взятку, берет следующую взятку. Если никто не набрал самый низкий ранг, то лидирует игрок, набравший самый высокий ранг.

КОНЕЦ РАУНДА

После 12 конов раунд заканчивается. Каждый игрок подсчитывает количество очков в своем ряду:

- Каждая карта рубашкой вверх приносит 2 очка
- Каждая карта лицом вверх приносит очки равные сумме номиналов этих карт

Запишите результаты каждого игрока. Если вы сыграли только 1 раунд, настройтесь и сыграйте еще один раунд. Игрок, забравший наименьшую карту в последнем кону

первого раунда раунде становится лидирующим во 2-м раунде. После 2-го раунда игра заканчивается, и выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей победа распределяется между игроками.

ПОДСЧЕТ В КОНЦЕ РАУНДА



CREDITS

Design: Vic Village, LEO

Illustration: Sai Beppu

Graphic Design: Anca Gavril & Co.

Rules Editing: Jeff Fraser, Eric Slauson

3D Artist: Filip Gavril

РАЗЪЯСНЕНИЯ И СОВЕТЫ

- Игроки не могут смотреть на колоду сброса или на открытые карты, которые набрали соперники.
- В **Соло** все игроки должны играть ту же масть, что и лидирующий игрок.
- В **Трио** с 3 игроками или в **Квартете** с 4 игроками каждый игрок должен разыгрывать новую масть.
- В **Трио** с 4 игроками, если игроки 1 и 2 разыгрывают одну и ту же масть, игрок 3 должен разыграть новую масть.
Поскольку игрок 4 может разыграть только 1 масть, 2 масти должны быть разыграны до его хода.
- Если требуемое количество мастей не может быть разыграно до окончания кона, независимо от того, какой мастью вы играете, вы все равно должны разыграть новую масть.
Пример: В Трио с 3 игроками игрок 2 играет без гармонии. Теперь завершить трио невозможно, но игрок 3 все равно должен разыграть новую масть.