

Автор игры: Филипп Милунский

Иллюстрации: Пётр Соха

# CV

## Что произошло бы, если...

Ты когда-то задумывался, кем бы ты стал, если бы твоя жизнь сложилась иначе? Как бы ты построил свою жизнь, если бы все зависело от тебя? Возможно, ты стал бы иллюзионистом или, например, путешествовал бы по миру? А может быть ты окунулся бы в мир большого бизнеса, чтобы заработать миллионов долларов? В игре CV всё возможно: чудесная работа, новые отношения и возможности... Ты можешь стать кем только захочешь! Строй свою историю шаг за шагом, а в конце игры ты получишь уникальный набор карт: твоё curriculum vitae. Игрок, который лучше всех осуществит свои жизненные планы, станет победителем.

**GRANNA**  
EXPERT



## Компоненты игры:

- 87 игровых карт



12 карт  
Детства



26 карт  
Молодости



20 карт  
Зрелости



17 карт  
Старости



8 карт  
Жизненных  
целей



4 карты  
с подсказками  
для игроков

- игровое поле



- 7 игровых костей



- 49 жетонов



+

- блокнот  
- карандаш  
- инструкция  
к игре

## Суть игры:

Целью игры CV является создание биографии вымышленного персонажа, в которого перевоплощается игрок. Игроки бросают кости, а выброшенные ими символы позволяют приобретать карты различных жизненных достижений. Карты дают игрокам особые возможности и шанс получить очередные символы. Таким образом, шаг за шагом, игроки пишут историю жизни своего героя, стараясь достичь своих целей. В конце игры за собранные карты игроки получают очки. Игрок, который наберёт самое большое количество очков, выигрывает.

## Игровые кости:

В комплекте игры - семь идентичных костей. На каждой из них изображены шесть разных символов:



Здоровье



Знание



Отношения



Деньги



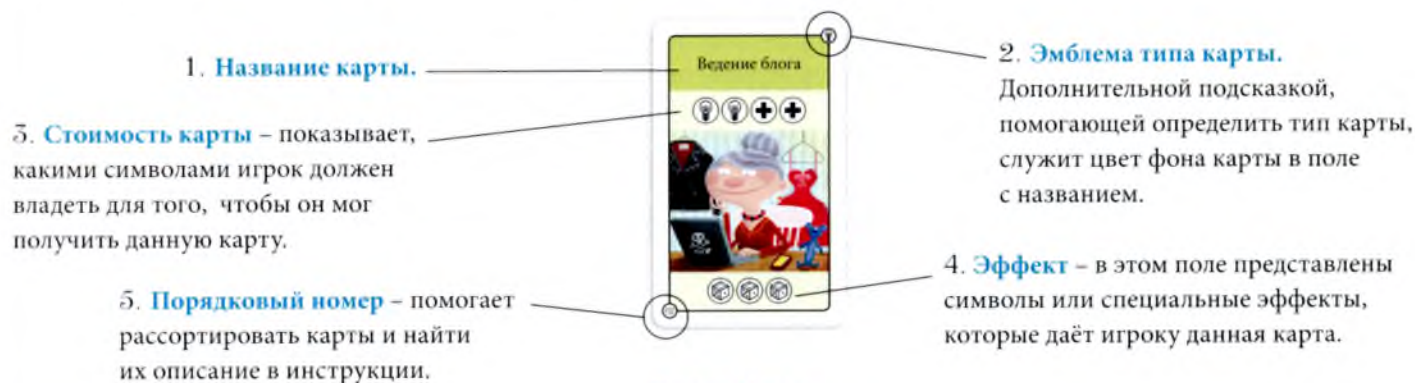
Счастье



Неудача

## Структура карт

В игре есть семь разных типов карт. Все они оформлены по одному образцу:



## Типы Карт:



1. **Карты Жизненных Целей** – определяют, за что игрок может получить в конце игры дополнительные очки.



2. **Карты Здоровья** – представляют дисциплины спорта и здорового образа жизни, которые может выбрать игрок. Обычно они генерируют символы Здоровья, но помогают тоже справляться с Неудачей.



3. **Карты Знаний** – дают различные навыки и уровни образования, которые игрок получит во время игры. Обычно они генерируют символы Знания, но помогают тоже манипулировать результатом, полученным на костях.



4. **Карты Отношений** – представляют разнородные отношения, которые могут сложиться у игрока в течение игры. Обычно эти карты генерируют символы Отношений, но часто приносят Счастье!



5. **Карты Работы** – показывают где и каким образом игрок может получить работу. Обычно они генерируют символы Денег, но могут также давать или отнимать у игроков другие символы. Ведь работа требует жертв...



6. **Карты Имущества** – чтобы их добыть, надо иметь деньги. Они просто приносят удовлетворение, которое переходит в Очки Победы!



7. **Карты Событий** – в отличие от всех остальных карт, карты Событий используются только раз! Игрок в любой момент может сыграть картой Событий и получить описанный на ней эффект, а затем откладывает её в коробку. Однократные события не записываются в CV игроков.

## Подготовка к игре:

1. Разложите игровое поле на столе.
2. Поделите карты, в соответствии с их рубашками, на пять разных колод и тщательно перетасуйте каждую из них. Три колоды – Молодость, Зрелость и Старость – поместите на игровом поле на соответствующие места.
3. Откройте пять первых карт из колоды Молодость и разместите их на дорожке игрового поля.



4. Из колоды карт Жизненных Целей раздайте каждому игроку по одной карте. Затем, откройте ещё столько карт, чтобы их количество было на одну карту меньше, чем количество игроков. Карты положите открытыми на игровом поле.

5. Проверьте свои воспоминания из детства! Если вы играете вчетвером, раздайте каждому из игроков по три карты Детства. Если вы играете вдвоём или втроём, карты из колоды Детства подготовьте следующим образом: выберите карту **Велосипед**, добавьте к ней 5 (если играете вдвоём) или 8 (если играете втроём) случайно выбранных карт Детства. Эту колоду перетасуйте и раздайте каждому из игроков по три карты. Неиспользованные карты отложите в коробку.

6. Разыграйте детство! Из числа трёх полученных вами карт каждый из игроков выбирает одну, а остальные две передаёт игроку, сидящему слева от него. Из полученных от соседнего игрока двух карт каждый игрок снова выбирает одну карту, а остальные передаёт игроку, сидящему слева от него.

Теперь у каждого из игроков есть в руках четыре карты, с которыми он начнёт игру. Это три карты Детства и одна карта Цели. Игрок, который имеет карту **Велосипед**, выкладывает её (открытую) перед собой и начинает игру. Этот игрок получает также **жетон Велосипед**, который будет напоминать, что этот игрок начал игру (в случае, если в течение игры он потеряет карту **Велосипед**).

### Ход игры:

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом из них игроки последовательно разыгрывают все фазы раунда. Каждый раунд начинает тот игрок, который в детстве – согласно полученной карте – «ездил на велосипеде» (т.е. имеет перед собой карту **Велосипед**). Очередность игры продолжается по часовой стрелке.

### Фазы раунда:

**1. Бросок костями.** 1. Игрок бросает четыре кости (во время игры можно получить максимально семь костей). Затем, он может перебросить ещё два раза любое количество игровых костей, если результаты, которые он получил, его не удовлетворяют. Исключение: кости, на которых игрок выбросил символ Неудачи, остаются **замороженными** – их нельзя бросать снова.

**2. Выбор карт.** В этой фазе игрок может добыть одну или две карты с дорожки на игровом поле. Чтобы это сделать, игрок должен понести их издержки, проще говоря, заплатить за них, то есть иметь на костях и жетонах символы, указанные в поле **Стоимость** карты.

Жетоны можно присоединять к костям и укладывать возле соответствующих карт, находящихся на игровом поле, чтобы облегчить себе принятие решения. Если кость или жетон были уже употреблены, их нельзя вновь использовать каким-либо способом в той же самой фазе.

Игрок может также сыграть любым количеством карт Событий из руки и использовать указанные на них символы, чтобы получить карты с дорожки. Неиспользованные до конца игры символы, находящиеся на картах Событий, аннулируются. Игрок не получает за карты Событий жетонов по окончании хода, и после использования их в игре он обязан отложить их в коробку. За каждые три символа Счастья, накопленные на костях и жетонах, игрок может взять любую карту с дорожки, не неся затрат, записанных на этой карте!

Однако, когда в поле стоимости карты указано какое-то специальное условие, игрок по-прежнему должен его исполнить. Три символа Счастья разрешают избежать только расходов, выраженных в символах.





Карты, оплату которых игрок может понести, можно сдвинуть немного ниже дорожки на игровом поле, чтобы подчеркнуть, которые из них игрок хочет получить и записать в своём CV.

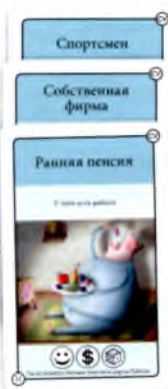


**3. Неудача.** Каждые три символа Неудачи, полученные на костях и жетонах, приносят игроку несчастье. Игрок должен выбрать и отбросить одну активную (лежащую сверху) карту, из числа записанных в его CV.

**Пример:** Игрок бросает пять костей (пятую кость он получил, благодаря активной карте Отношений – Брак). Он выбросил символы: Отношения, Деньги, Деньги, Здоровье и Неудача. Его целью является приобретение карты Иущества *Подержанная машина*. Ему ещё не хватает одного символа Денег. Две кости с выброшенными символами Денег и «замороженную» кость с символом Неудачи, игрок оставляет на столе. Он вновь бросает две кости. На одной из них игрок получает символ Отношений, а на второй – очередной символ Неудачи. Игрок рискует и в рамках последней пробы бросает ещё раз кость с символом Отношений. Если получит третий символ Неудачи, его встретит несчастье, и он потеряет одну из активных карт. Однако на кости выпадает третий символ Денег. Игрок может взять карту *Подержанная машина* и записать её в своём CV.



**4. Запись в CV.** В этой фазе игрок берёт добытые карты с дорожки на игровом поле и помещает их в своём CV. Карты в CV следует размещать таким образом, чтобы каждый тип карт образовывал отдельную стопочку. Карты одного типа частично прикрывают карты, находящиеся под ними в стопочке так, чтобы было видно только их название. Карта, лежащая сверху стопочки, называется **активной картой**. Это обозначает, что каждый раунд карта дает игроку указанный на ней эффект. В одной фазе игры в рамках каждого из типов карт активной может быть только одна (верхняя) карта.



Когда игрок получает карты **Здоровья**, **Отношений** и **Знаний**, он может выбрать, которая из них будет активной. Новую карту он может положить сверху стопочки или положить её под любую карту в стопке.

Новые карты **Иущества** и **Работы**, игрок всегда кладёт сверху соответствующей стопочки.

Приобретенные карты Событий игрок не кладёт на столе. Он держит их в руке вместе с картами Детства.

**5. Перемещения карт на поле.** В этой фазе игрок сначала передвигает все карты на дорожке игрового поля на пустые места в левую сторону, а возникшие в результате перемещения пустые места пополняет картами из колоды.

В начале игры это будет колода Молодости. Когда карты из этой колоды закончатся, следует брать очередные карты из колоды Зрелости, а в самом конце – из колоды Старости.



В конце раунда, то есть после действий игрока, сидящего справа от игрока, который имеет карту **Велосипед** (из колоды Детства), нужно дополнительно удалить одну карту с дорожки на игровом поле. До того как дополнить дорожку картами, нужно убрать в коробку одну карту, лежащую ближе к левому краю дорожки.

**Внимание!** В игре двух игроков полагается отложить карту после хода каждого из игроков!

Теперь игрок упорядочивает свои жетоны. Он должен иметь перед собой ровно столько жетонов, сколько указано в полях **Эффект активных карт**, записанных в его CV. Если игрок не использовал свои жетоны во время хода, то не получает новых. Он также должен отбросить жетоны, соответствующие картам, которые он только что закрыл новыми картами и которые, из-за этого, уже не являются активными.

Когда игрок закончит упорядочивать жетоны, его ход заканчивается и начинается ход игрока, сидящего слева.

### Общественная помощь

Когда любая из трёх колод закончится, полагается остановить игру и проверить, кто из игроков должен получить Общественную помощь. Это тот случай, когда у любого из игроков по крайней мере в два раза больше карт, выложенных на столе, в своём CV, чем у игрока, который должен получить помощь.





Игрок, имеющий право на помощь, может немедленно выбрать любую карту с дорожки и – не «платя» за неё – включить её в своё CV.

Если более, чем один игрок имеет право на получение помощи, они получают её по очереди (по часовой стрелке), начиная с игрока, который только закончил свой ход.

**Пример:** После раунда Юлии следует добавить карты на дорожке – до пяти карт. После добавления одной карты колода Молодости заканчивается. Игра немедленно останавливается, а игроки проверяют, кто из них имеет право на получение Общественной помощи. У Юлии 5 карт, у Феликса – 6, а у Эрика – только 3. Он должен получить помощь. Эрик выбирает одну карту с дорожки. После этого на дорожку нужно поместить первую карту из колоды Зрелости. Теперь свой раунд начинает Феликс, сидящий слева от Юлии.

### Конец игры

Если после окончания раунда и дополнения картами дорожки на игровом поле в колоде Старость остаётся меньше карт, чем количество игроков, игра заканчивается сразу; теперь следует подсчитать очки. Очки подсчитываются на основе CV игроков. В подсчете результата может помочь блокнот, приложенный к игре.

   	
1	1
2	5
5	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	56
9	45
10	55

Сначала следует подсчитать очки за карты Отношений, Здоровья и Знаний. Очки подсчитываются отдельно для каждой из трёх вышеупомянутых типов карт. Игрок получит тем больше очков, чем больше у него будет собрано карт данного типа. Правила подсчета показаны в **таблице**.

Затем следует подсчитать очки за карты Имуущества игроков, суммируя указанные на них пункты. После этого игроки открывают карты своих личных Целей и проверяют, сколько очков получили за них и кто выполняет общие Цели, указанные на картах, лежащих на игровом поле с самого начала игры. Дополнительные очки за реализацию общих Целей получает тот игрок, который лучше выполнил их. Если игроки заканчивают вничью при реализации данной цели, оба получают за неё очки. Каждую карту в CV можно засчитывать при подсчете очков за выполнение любого количества целей.

Игрок, который добыл наибольшее количество очков, побеждает. Если игра заканчивается вничью, то выигрывает тот игрок, у которого в CV меньше количество карт. Если по-прежнему получается ничья, игроки разделяют победу.



**Пример подсчета очков:** Игра закончилась. Игроки суммируют очки. За карты Здоровья Феликс получает 10 очков, за карты Отношений – 6 очков, а за карты Знания – 15 очков. Подсчитанные очки из пяти его карт Имуущества дают 19 очков. Его секретной целью было: **В здоровом теле – здоровый дух**, и он получает 8 очков за выполнение этой цели. Среди двух общих Целей Феликс выполнил также цель **Коллекционер**, потому что у Юлии 5 карт Имуущества, а у Эрика только 3. Феликс и Юлия дополнительно получают 5 очков за выполненную цель **Коллекционер**. Значит Феликс получает вместе:  $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 63$  очка.

### Приложение – описание эмблем и карт

В этом приложении к правилам игры подробно описаны эмблемы, использованные в игре, а также указано действие некоторых карт.



**Карты со стоимостью:** Некоторые из карт в поле Эффект имеют символы, перечеркнутые красной черточкой. Это обозначает, что игрок должен нести расходы, связанные с той картой так долго, как долго эта карта будет активной. Расходы следует оплачивать в каждом раунде, перед **записью карт в CV**. Если игрок не в состоянии нести расходы, потому что у него нет соответствующих символов на костях или жетонах, он теряет карту и откладывает её в коробку. Жетоны и кости, использованные раньше в этом раунде с целью получить карты с дорожки, не могут быть использованы для оплаты расходов.



**Двухцветные карты:** Некоторые карты имеют двухцветное поле заголовка и две эмблемы типа карты. Когда игрок получит такую карту, он принимает решение, к какому типу карт она будет принадлежать и укладывает её в соответствующей стопке. Если игрок не имеет ещё никакой стопочки с картами этого типа, это решение он должен принять, в момент получения очередной карты одного из этих двух типов.

### Описание символов на картах:



Очки победы



Любой символ из:  
Здоровье/Отношения/Знания/Деньги



Три символа Неудачи



Новая кость. Игрок бросает на одну кость больше.  
Максимально можно бросать 7 костей



Повторный бросок костями



Можно менять любое количество символов с левой стороны на символы с правой стороны и наоборот



Можно менять любое количество символов с левой стороны на символы с правой стороны



## Описание карт:

**5, 30. Страхование жизни** – игрок может сыграть этой картой, чтобы избежать потери карты в результате действия Неудачи.

**11. Экскурсия в зоопарк** – игрок может сыграть этой картой, чтобы в одном раунде бросить большее число костей – на 2 кости больше. Этой картой можно сыграть перед любым из 3 бросков костями. Она действует в течение всего раунда.

**12. Велосипед** – игрок, который получил Велосипед во время розыгрыша карт Детства, должен оставить открытой эту карту на столе. Это первая карта его Имуущества.

**28. Работа в корпорации папы** – как активная карта Работы, она генерирует один символ Неудачи в каждом раунде.

Это обозначает, что достаточно выбросить два символа Неудачи на костях, чтобы потерять карту.

**29. Пенсионный фонд** – эта карта Событий даёт один раз 4 символа Денег. Однако этой картой можно сыграть лишь в старости, т.е. когда, по крайней мере, 1 карта из колоды Старость находится уже на дорожке.

**35. Иллюзионист** – как активная карта, она разрешает в каждом раунде изменить 1 символ на кости или жетоне на другой, выбранный игроком. Однако, символы Неудачи и Счастья нельзя получить в результате этого изменения.

**36. Подруга с работы** – как активная карта, она разрешает в каждом раунде употребить 1 любой символ из активной карты Работа любого из соседей (игроков, сидящих с правой или левой стороны игрока, имеющего эту карту). В каждом раунде можно выбирать другой символ. Владелец карты Работа ничего не теряет (не отнимается у игрока его жетон с символом).

**41. Ранняя пенсия** – эта карта не имеет стоимости (издержки), надо только исполнить условие её получения – иметь уже, по крайней мере, 1 карту Работы. Эффект карты – до конца игры нельзя уже получить ни одной карты Работа.

**43. Мастер мнемотехники** – как активная карта, каждый раунд она генерирует 1 любой символ среди 4 возможных: Здоровье/Отношения/Знания/Деньги. Но это не относится к символам Счастья и Неудачи.

**45. Путешествие вокруг света** – как активная карта, она разрешает в каждом раунде заменить 1 символ Неудачи на кости или жетоне на любой символ среди 4 возможных: Здоровье/Отношения/Знания/Деньги.

**46. Велосипед вместо машины** – как активная карта, каждый раунд она генерирует 1 символ Здоровья и разрешает совершить четвёртый бросок костями, что, стандартно, не разрешается.

**53. Психотерапия** – как активная карта, каждый раунд она разрешает, при одном из бросков, бросить тоже костями, на которых выпал символ Неудачи, что, стандартно, не разрешается.

**57. Предложение с биржи труда** – у этой карты нет стоимости (издержки), надо только исполнить условие её употребления – в момент её получения нельзя иметь ни одной карты Работа.

**60. Пенсия** – стоимость получения этой карты – это 2 символа Неудачи. Игрок может получить её также, когда выбросил на костях 3 символа Неудачи и потерял в результате этого другую карту.

**73. Марафонец, 74. Кумир, 75. Профессор** – как активные карты, они в конце игры засчитываются вдвойне при подсчете очков этого типа карт. Например: Игрок с активной картой **Профессор** имеет в конце игры 5 карт Знаний. Получает за них 21 очко, а не 15, потому что карта Профессор считается вдвойне.

**76. Коллекционер** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 1 очко за каждую карту Имуущества, записанную в его CV.

**77. Человек-оркестр** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 1 очко за каждый жетон, который генерируют активные карты, записанные в его CV.

**78. Всезнайка** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 7 очков за каждый набор из пяти записанных в его CV карт, среди которых: Здоровье, Отношения, Знания, Имуущество, Работа.

**79. Трудяга** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 3 очка за каждую карту Работа, записанную в его CV.

**80. В здоровом теле – здоровый дух** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 2 очка за каждый набор из двух записанных в его CV карт, где одна карта – Здоровье, а вторая – Знания.

**81. Активист** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 2 очка за каждый набор из 2-х записанных в его CV карт, где одна карта – Здоровье, а вторая – Отношения.

**82. Успешный человек** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 4 очка за каждый набор из трёх записанных в его CV карт, где две карты – Имуущество, а одна – Работа.

**83. Душа общества** – игрок, который выполнит эту цель, в конце игры получит дополнительно 2 очка за каждый набор из двух записанных в его CV карт, где одна карта – Знания, а вторая – Отношения.

### Дорогой Клиент,

наши игры производятся с особым контролем качества, однако, если у Вас не хватает каких либо элементов, мы заранее приносим наши извинения. Пожалуйста, сообщите нам об этом по электронной почте на адрес: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

Не забудьте указать своё имя и адрес (город, почтовый индекс, улицу, номер дома и квартиры) и написать каких элементов у Вас не хватает.



GRANNA  
EXPERT

ООО «Granna», ул. Князя Земовита д. 47, 03-788 Варшава, Польша.  
Произведено в Польше.