



2-6



10+



30'

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ЭРНЕСТО КАПИБАРА

– Товарищи, а нужна ли нам эта революция? Может, лучше посним?

«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)


\* Цвета карт капибар игроки с особенностями цветовосприятия могут отличать по символам: 🐘 🐘 🐘 🐘 в верхних углах карт.

# 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 забастовку.



# 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 **Капибарабанщика**. Сначала он заставляет **розового игрока** положить жетон напряжения на забастовку с 3 очками усталости. Затем с помощью **Капибарабанщика** 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.

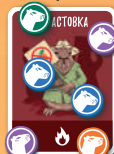
ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК



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*

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



### *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.



### *Капибаржа*

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



## 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.




# 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 **Баба 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.