

Тигидик

Правила гри



Ви – коти, які залишилися самі вдома. Ваша ціль – натигидикати якомога більше шкоди до повернення господаря.

Приготування

1. Перетасуйте обидві колоди: **Ресурси**  та **Шкоду** 
 2. Викладіть **горілиць по 5 карт** із кожної колоди (+1 карта за кожного гравця понад двох) утворивши ринок
 3. Жодних **особливих** (білих) карт Шкоди під час приготувань. Якщо така випала, затасуйте її назад у колоду та замініть стандартною
 4. **Початкові ресурси:** Перший гравець отримує **2 ресурси** з колоди; усі інші отримують по **3 ресурси**
 5. **Ліміт ресурсів у руці:** Максимум **6** ресурсів. Це гранична межа, а не кількість карт на початку гри. **Примітка:** деякі карти **Шкоди** можуть збільшувати цей ліміт.
- Гру починає** той гравець, який останнім гладив пухнастика, потім хід передається гравцю ліворуч.

Ринок



Анатомія карти Шкоди



1. Назва карти
2. Ресурси, необхідні для того, щоб виконати Шкоду
3. Переможні очки
4. Ефект карти

Примітка: Особливі карти Шкоди не мають ефектів, проте вони дають більше переможних очок.

У свій хід

Виконайте **2 дії** (вони можуть бути однаковими або різними):

- **Взяти Ресурс:** Візьміть **1** ресурс із ринку або з верху колоди **Ресурсів**
- **Виконати Шкоду:** Сплатіть вартість у ресурсах, щоб виконати карту Шкоди з ринку або з зарезервованих вами карт на руці.
- **Зарезервувати:** Сплатіть **1** будь-який ресурс, щоб взяти Шкоду собі в руку. Потім ви зможете виконати її.
- **Розвідати:** Подивіться **3** верхні карти **Шкоди**. Зарезервуйте одну з них (сплативши 1 будь-який ресурс), а решту покладіть під низ колоди.

Примітка: Коли робите цю дію, ви **ЗОБОВ'ЯЗАНІ** зарезервувати одну з карт.

- **Обмін:** Скиньте **1** ресурс з руки, щоб взяти 1 відкритий ресурс з ринку.
- **Оновлення:** Скиньте всі карти Ресурсів АБО Шкоди з ринку і негайно поповніть його.

Після того, як гравець завершив хід, черга переходить до гравця ліворуч.

Кінець гри

Гра завершується, коли один із гравців виконає **6 карт Шкоди одного** кольору (особливі білі карти слугують джокерами, тобто вони вважаються картами всіх кольорів одночасно):

- **Фінальний раунд:** Щойно спрацювала умова завершення, всі інші гравці виконують по одному останньому ходу.
- **Підрахунок очок:** Просумуйте Переможні Очки (ПО) на всіх ваших виконаних картах Шкоди.
- **Зарезервована Шкода:** Кожна зарезервована, але **НЕВИКОНАНА** карта Шкоди дає **-1** ПО наприкінці гри.
- **Переможець:** Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО!

У разі нічиєї перемагає гравець, який виконав найбільше **Особливих карт**

Ресурси



Нудьга



Азарт



Нахабство



Тигидик



Будь-який: Ви можете використати будь-який ресурс, коли карта Шкоди має таку позначку.



Кусь: Ви можете зіграти цей ресурс **ЯК БУДЬ-ЯКИЙ**

Примітка: не можна зіграти КУСЬ як будь-який ресурс для ефектів карт Шкоди.



Ідентичні

Якщо ви бачите таку позначку, ви можете використовувати будь-який ресурс **(але лише одного типу).**

Наприклад: 5 карт Нудьги.

Відноситься **лише до особливих** карт Шкоди.



Ефекти

Коли ви виконуєте **Шкоду**, ви отримуєте певний ефект, який можна використовувати для створення комбінацій.

БЕРЕШ 
→ ВІЗЬМИ ЩЕ +1 

Візьми той самий

Коли ви берете ресурс, можете взяти ще один ідентичний ресурс **з ринку** (якщо це можливо).

БЕРЕШ 
→ ВІЗЬМИ +1 

Візьми верхній

Коли ви берете ресурс, візьміть **верхній** ресурс з колоди.

1X: ВІЗЬМИ +2
РЕСУРСИ З РИНКУ

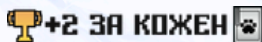
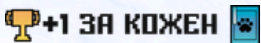
Візьми 2 ресурса

Коли ви **виконуєте Шкоду**, візьміть (**один раз**) 2 ресурса з ринку

БЕРЕШ  **→**
ВІЗЬМИ +1 НА ВИБІР

Візьми будь-який

Коли ви берете ресурс, візьміть ще **будь-який** ресурс з ринку.



Додаткові ПО

Під час підрахування очок додайте по 1 очку (по 2 для особливих) кожній Шкоді відповідного кольору.

Ефект сумується.

КУПИ НА 1 РЕСУРС ДЕШЕВШЕ

Знижка

Ви можете виконувати Шкоду відповідного кольору використовуючи на 1 ресурс менше. Ефект сумується.



Оптимізація ресурсів

Такі ефекти (а в грі їх чимало) дають змогу використовувати 1 (або більше) ресурс як інший ресурс (або інші ресурси) під час заподіяння Шкоди.

Примітка: Кусь не може бути використаний як будь-який ресурс для ефектів.

ЛІМІТ РУКИ +1

Карти ресурсів на руці

Такі ефекти дозволяють вам мати на 1 ресурс більше (додатково до базових 6). Ефект сумується.

Перед тим, як почати

Важливо пам'ятати просте правило: коли ви берете ресурс (або виконуєте Шкоду) з ринку — ви **НЕГАЙНО** поповнюєте його картою з відповідної колоди.

Примітка: У випадку, коли карти в колоді **ресурсів** закінчуються, слід перетасувати скид і сформувати з неї нову колоду.

Усі ефекти працюють по принципу:

1 карта Шкоди спрацьовує **1 раз за дію**. Тобто, якщо в вас є ефект на перетворення Нудьги в Азарт, то ви можете це робити лише 1 раз за дію.

Ніякий ефект карт Шкоди не може перетворити будь-який ресурс на **Кусь**.



Скануйте цей QR-код
щоб подивитись
відео-правила гри
Тигидик

Інші режими гри

Крім базового режиму для 2-4 гравців, Тигидик має ще **2 додаткові режими:**

Командна гра та **Соло режим.**

Вони опираються на **базові правила**, тож обов'язково ознайомтеся з ними. Наступні правила містять лише зміни та доповнення до базових.

Командна гра

Замість того щоб змагатись кожен сам за себе, ви об'єднаєтесь в **команди по 2 гравців та разом будете здобувати ПО** протягом гри.

Склад команд

Гравці діляться на команди по **двоє.**

- **4 гравці – 2 команди;**
- **6 гравців – 3 команди;**
- **8 гравців – 4 команди.**

Непарна кількість гравців (5 або 7) Один гравець формує одноособову команду та грає за двох: виконує 2 дії за хід і має ліміт руки 6 карт.

Приготування

Підготовка відбувається так само, як у базовій грі, з такими змінами:

- **Ринок:** викладіть по **7** карт горілиць з кожної колоди   (незалежно від кількості команд).
- **Початкові ресурси:** гравці команди, що ходить першою, отримують по **2** ресурси; всі інші гравці — по **3**.
- **Ліміт ресурсів у руці:** Максимум **4** ресурси (замість звичайних **6**). Як і в базовій грі, деякі карти Шкоди можуть збільшувати ваш ліміт ресурсів але тепер вони діють на обох учасників команди.

У свій хід

Команда виконує 2 дії за хід — **по одній на кожного гравця**.

Ділитися діями або передавати їх партнеру **не можна**.

Перелік доступних дій (стандартні + нова):

- Взяти Ресурс;
- Виконати Шкоду;
- Зарезервувати;
- Розвідати;
- Обмін;
- Оновлення;
- **КОМАНДНА ШКОДА** – нова дія.

Командна Шкода

Командна Шкода особливо корисна для дорогих карт, де потрібно більше ресурсів, ніж може вмістити рука одного гравця. **Як це працює:**

- **Активний гравець** оголошує **Командну Шкоду** та обирає будь-яку карту Шкоди (з ринку або зарезервовану).
- Він викладає перед собою карти ресурсів **горілиць**, які хоче витратити. Далі так само **інший член команди** може додати свої карти ресурсів горілиць, яких не вистачає для виконання шкоди.
- Якщо разом гравці можуть назбирати достатню кількість ресурсів, то Шкода виконана, карта переходить до **спільної ігрової зони** команди.
- Якщо навіть спільними зусиллями команда не може назбирати достатню кількість ресурсів, **нічого не відбувається**. Активний гравець та його партнер **повертають** розіграні карти ресурсів на руку. На цьому хід закінчується.



Карти на руці

Жоден гравець **не може показувати** свою руку іншому гравцю. Також гравці не можуть обговорювати які карти вони мають на-руці.

Зарезервовані карти

Кожен гравець зберігає зарезервовані карти Шкоди **індивідуально** та може виконувати їх самостійно або через Командну Шкоду.

Зарезервовані, але невиконані карти дають **-1 ПО** до командного рахунку **в кінці гри**.

Порядок ходів

Обидва гравці команди виконують свої дії в будь-якому порядку, після чого хід передається команді **ліворуч**.

Спільна ігрова зона

Усі виконані командою карти Шкоди утворюють **спільну ігрову зону**. Ефекти карт поширюються на **обох гравців** команди.

Кінець гри

Гра завершується, коли одна команда **виконає 6 карт Шкоди одного кольору** на спільному табло (особливі білі карти є будь-яким кольором, як у базовій грі). Після цього всі інші команди виконують по одному повному ходу.

Підрахунок очок

- Кожна команда підраховує **спільну суму ПО** — сума ПО всіх виконаних карт Шкоди на спільному табло (з урахуванням ефектів «Додаткові ПО»).
- Зарезервовані, але невиконані карти кожного гравця **дають -1 ПО** до командного рахунку.

Перемагає команда з найбільшою кількістю ПО. Усередині команди переможців немає — перемога здобувається спільно.

При **нічийї** перемагає та команда, яка виконала найбільше Шкод одного кольору у своїй зоні.

Соло режим

Базові правила залишаються незмінними. Цей розділ описує лише відмінності та доповнення до них.

Спробуйте свої шанси проти самої гри та перевірте, який ви котик! :)

Приготування

Готуйтеся так само, як на **двох** гравців:

- Покладіть **горілиць** по **5** карт Ресурсів  та Шкоди 
- Початкові ресурси: **3** карти.

У свій хід

Виконайте 2 дії як зазвичай.

Після цього відбувається **зсув ринку**:

- Приберіть 2 праві карти Ресурсів з ряду. Зсуньте решту вправо та поповніть ринок новими картами.
- Приберіть 1 праву карту Шкоди з ряду. Зсуньте решту вправо та поповніть ринок новими картами.

Скинуті карти виходять з гри.

Кінець гри

Гра завершується, коли колода Ресурсів вичерпана. Після цього підрахуйте свої Переможні Очки **(ПО)** за стандартними правилами. Зарезервовані, але невиконані карти Шкоди дають -1 ПО кожна.

Табличка результатів:

0-24	Сплячий батончик
25-29	Домашній затишник
30-34	Лінивий кусь
35-39	Базарний кіт
40-44	Вусатий руйнівник
45-49	Справжній хуліган
50-54	Ультра-мега-кусь
55+	Справжній Тигидик!

У цій грі немає програшу, але кількість **ПО** свідчить про поточне **звання!** :)

Також від автора *Spice the Dice*



Зона 636 — це настільна гра, дії якої відбуваються у 2047 році, де агенти з України, Польщі, Британії та Італії проникають на секретний військовий об'єкт США в пошуках А.Е.С.І.С. – системи, яка може передбачати та нейтралізувати загрози.



Подяки

1. Beaver Games

Артем, власник каналу Beaver Games та відомий оглядач у сфері настільних ігор допоміг з розробкою **Командної Гри**. Доречі, його огляд на Тигидик можна подивитись за цим QR кодом



2. Green Meeple

Оглядачі настільних ігор з Харкова, тестили Тигидик та розробили разом із нами **Соло режим**.

3. uGames

Команда любителів настільних ігор, які зробили дуже інформативне відео у форматі **летсплей** про Тигидик.

Відео можна подивитись за QR кодом



Автор гри:
Никита Рульов

Ілюстрації:
Софія Плахута
Катерина Ковтуненко

Видавець:
Spice the Dice



Виробництво:
Картотека настільних ігор



Україна, 2026

