



# PEREKUPAI

NESISUKSI-NEGYVENSI!

Taisyklės čia



# Turinys

ŽAIDIMO APRAŠYMAS /2

ŽAIDIMO DALYS /3

ŽAIDIMO TIKSLAS /4

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI /5–6

ŽAIDIMO EIGA /7–14

Mašinos pirkimas /7–8

Mašinos remontas /8–9

Mašinos pardavimas /9–10

Pastabumo testas /10

Derybų testas /11

Patinka/Nepatinka /12

Pardavus Mašiną traukiamos kortos /12

Kroviko darbas daržovių turguje /14

Mašinos stūmimas į šrotą /14

ŽAIDIMO DALIŲ APRAŠYMAS /15–19

Fasadinė pusė /15

Techninė pusė /15

Pirkėjo korta /16

Prijomo/Šmutkės korta /16–17

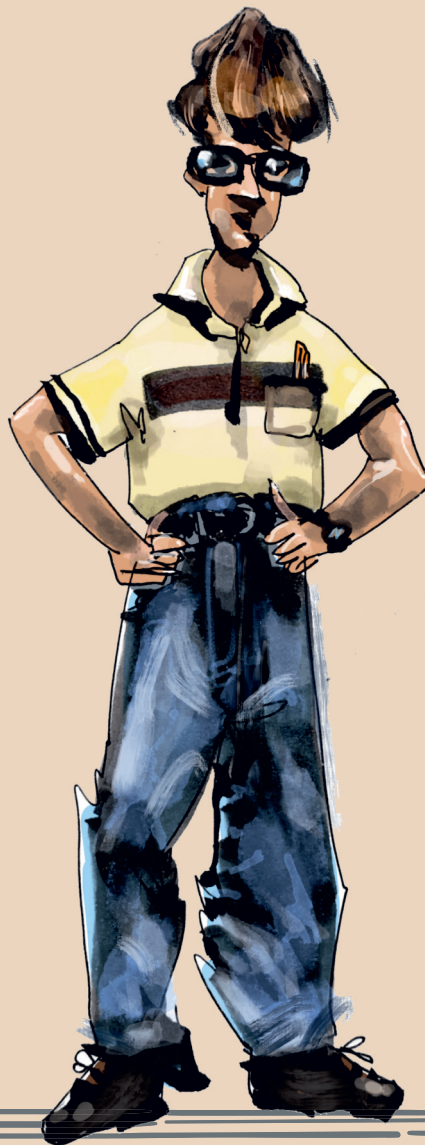
Siurprizo korta /18

Perekupo korta /19

Žaidimo kauliukas /19

DUK /20–21

ŽAIDIMO KŪRĖJAI /22



# Žaidimo aprašymas

Žaidimo vieta ir laikas – dėvėtų automobilių turgus devyniasdešimtaisiais. Žaidėjai žaidžia už perekupus. Žaidimo tikslas – užkalti penkis gabalus žalių stumdant dėvėtas tačkas. Perki seną laužą, atsuki ridą, išblizgini, užšpakliuojai ir stumi kokiam lopui kaip gerą. Gal dar priskiedi, kad savininkas vokiečiuose buvo kunigas ir tik į bažnyčią sekmadieniais važinėdavo.

Turguje konkurencija negailestinga. Ypač dėl naivių pirkėjų. Siekiant tikslo (tapti turtingiausiu perekupu) visos priemonės geros, tad žaidėjai galės įvairiausiais būdais daryti vieni kitiems zapadlo.



Žaidime gaušu įvairaus žargono: nuo perekupų ir mechanikų terminų iki gatvinio bazaro. Kad nepasimestumėte tarp babinų, prakladkių, moldingų ir kitų gerų dalykų, prie žaidimo pridėtas žodynėlis su slengo paaiškinimais ir kitais smagumynais.

# Žaidimo dalys



Perekupų veikėjų kortos (6 vnt.)



Prijomų /  
Šmutkių kortos (44 vnt.)



Mašinų kortos (48 vnt.)



Dešimtainis kauliukas (1 vnt.)



Pirkėjų kortos (20 vnt.)



Siurprizų kortos (40 vnt.)

Baksai:

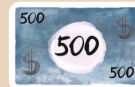
\$50 (20 vnt.)



\$100 (30 vnt.)



\$500 (20 vnt.)



\$1000 (30 vnt.)





# Žaidimo tikslas

Žaidėjai įsikūnija į žaidimo veikėjus – Perekupas. Kiekvienas Perekupas turi savo išskirtinę savybę, kuri padeda siekiant tikslo – surinkti 5000 Baksų. Baksus žaidėjai gali uždirbti pelningai pardavinėdami Mašinas arba dirbdami krovikais daržovių turguje. Žaidėjai gali trukdyti vieni kitiems naudodami tam skirtas Prijomų kortas.

Kai žaidėjas surenka 5000 Baksų arba nuperka paskutinę Mašiną, jis ar ji paskelbia tai visiems ir užbaigia savo ėjimą\*. Likę žaidėjai atlieka savo ėjimus, kol baigiasi žaidimo ratas\*\*.

Tada prasideda paskutinis žaidimo ratas, kuriam pasibaigus žaidimas baigiasi. Žaidimą laimi jo pabaigoje daugiausiai Baksų turintis žaidėjas. Kortos, pridedančios Baksų žaidimo pabaigoje (pvz.: P\*derastkė), į turimų pinigų kiekį įskaičiuojamos tik pasibaigus žaidimui.

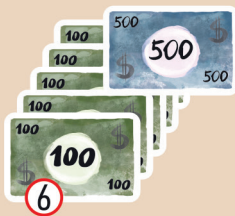
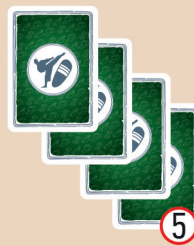
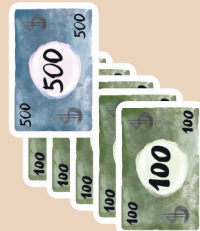
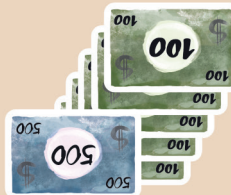
**Jei žaidimo pabaigoje žaidėjai vis dar turi neparduotų Mašinų, jų pirkimo kainą galima pridėti prie galutinės Baksų sumos.**



\* Jei žaidžia penki ar šeši žaidėjai, galima sutarti žaidimą baigti surinkus 4000 Baksų.

\*\* Žaidimo ratas prasideda, kai pirmas žaidėjas pradeda savo ėjimą, ir baigiasi, kai savo ėjimą užbaigia paskutinis žaidėjas.

# Pasiruošimas žaidimui



# Pasiruošimas žaidimui

**1. Mašinos** (psl. 15) – žaidimo pradžioje sumaišykite šias kortas, padėkite kaladę ant žaidimo stalo ir atverskite penkias Mašinas nuo jos viršaus.

**2. Pirkėjai** – žaidimo pradžioje sumaišykite šias kortas, padėkite kaladę ant žaidimo stalo ir atverskite tris Pirkėjus (psl. 16) nuo jos viršaus. Jei žaidimo pradžioje atsiverčia visi trečio lygio biudžeto  Pirkėjai, iš naujo atverskite tris Pirkėjus, kol žaidimo pradžioje bus bent vienas pirmo  arba antro lygio biudžeto  Pirkėjas. Visus Pirkėjus, kurie netiko žaidimo pradžiai, įdėkite atgal į Pirkėjų kaladę ir ją permaišykite.

**3. Perekupai** (psl. 19) – kiekvienas žaidėjas atsitiktine tvarka išsitraukia Perekupo personažą.

**4. Siurprizai** (psl. 18) – žaidimo pradžioje sumaišykite šias kortas ir padėkite kaladę ant žaidimo stalo.

**5. Prijomai/Šmutkės** (psl. 16) – žaidimo pradžioje sumaišykite šias kortas ir padėkite kaladę ant žaidimo stalo. Kiekvienas žaidėjas išsitraukia po keturis Prijomus/Šmutkes.

**6. Baksai** – žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas gauna po \$1000.

**7. Žaidimo kauliukas.**



# Žaidimo eiga

Žaidimas vyksta eilės tvarka pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimą pradeda žaidėjas, turintis daugiausiai tikrų grynųjų pinigų. Žaidėjas savo ėjimo metu bet kokia tvarka gali atlikti bet kuriuos du iš žemiau išvardytų veiksmų:

- > Pirkti Mašiną
- > Remontuoti Mašiną
- > Parduoti Mašiną
- > Dirbti kroviku daržovių turguje
- > Stumti Mašiną į šrotą

Biudžeto lygis nurodytas Mašinų ir Pirkėjų kortose.

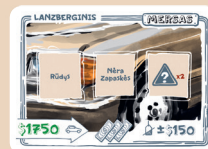
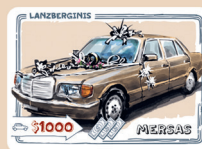
-  lygio Pirkėjas pirks tik  lygio Mašinas.
-  lygio Pirkėjas pirks tik  ir  lygio Mašinas.
-  lygio Pirkėjas pirks tik  ir  lygio Mašinas.

Per savo ėjimą žaidėjas gali atlikti ir du vienodus veiksmus.

Atkreipkite dėmesį, kas parašyta Prijomų/Šmutkių kortose. Kai kurias iš jų galima naudoti ir per oponento ėjimą.

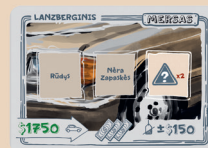
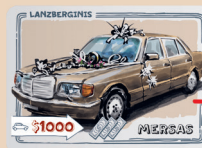
## Mašinos pirkimas

Žaidėjas iš penkių turguje padėtų Mašinų gali pasirinkti tris ir jas apžiūrėti (paimti kortą ir pažiūrėti Mašinos techninę pusę).



Techninė pusė

Po apžiūros žaidėjas iš visų penkių turguje padėtų Mašinų išsirenka vieną, kurią nori nusipirkti. Vietoje nupirkto Mašinos į turgų padedama viršutinė Mašinų kaladės korta. Sumokėjęs nurodytą pinigų sumą, žaidėjas turi išsitraukti tiek Siurprizų, kiek užrašyta Mašinos kortos techninėje pusėje.





# Žaidimo eiga

Nupirkta Mašina padedama šalia Perekupo atversta technine puse. **Siurprizai lieka užversti, bet žaidėjas juos gali bet kada pasižiūrėti.** Jei tarp Siurprizų buvo **Mašinos modifikacija**, šį Siurprizą žaidėjas atverčia ir padeda šalia Mašinos.



Apžiūrėjęs Mašinas žaidėjas gali nieko nepirkti, bet veiksmas lieka panaudotas. **Žaidėjas negali turėti daugiau nei dviejų Mašinų vienu metu.**

**Kai baigiasi Mašinų kaladė ir nuperkama paskutinė Mašina, žaidimas baigiasi.**

Likę žaidėjai atlieka savo ėjimus, kol baigiasi žaidimo ratas. Tada prasideda paskutinis žaidimo ratas, kuriam pasibaigus žaidimas baigiasi. Žaidimą laimi jo pabaigoje daugiausiai Baksų turintis žaidėjas. Mašinų kaladės permaišyti nereikia.

*Paulius atlieka pirkimo veiksmą:*

1. *Apžiūri tris Mašinas ir išsirenka vieną, pvz.: „Guolį su dviem Siurprizais“.*
2. *Sumoka pinigus (raudonai užrašyta kaina) ir padeda Mašiną priešais save.*
3. *Ištraukia du Siurprizus, pvz.: „Granata kala“ ir „Gera magė“.*
4. *Neigiamą Siurprizą („Granata kala“) padeda prie Mašinos užverstą, o teigiamą Siurprizą („Gera magė“) padeda atverstą.*

## Mašinos remontas

Žaidėjas gali remontuoti Siurprizus. Remonto kaina lygi pusei Siurprizo kainos. Suremontuotas Siurprizas padedamas į panaudotų Siurprizų krūvą. Žaidėjas šio veiksmo metu gali suremontuoti bet kokį vienos Mašinos Siurprizų skaičių. ►

# Žaidimo eiga

**Už kiekvieną suremontuotą Siurprizą žaidėjas gauna Prijomą/Šmutkę.**

*Ilona turi Delfiną (tokia Mašina) su trimis Siurprizais: „Trūkusi galva“ (–\$400), „Sulinkusi šakė“ (–\$300) ir „Kondiškė neveikia“ (–\$200). Ilona, būdama perdėtai sąžininga, arba nepasitikinti savo perekupizmo įgūdžiais, nutaria suremontuoti du Siurprizus: „Kondiškė neveikia“ ir „Trūkusi galva“. Ji sumoka 300 Baksų (100 už kondiškę ir 200 už galvą). Dvi Siurprizų kortos nuimamos ir traukiamos dvi Prijomų/Šmutkių kortos. Ilona išnaudoja vieną veiksmą.*

## Mašinos pardavimas

Žaidėjas pasirenka vieną iš Pirkėjų ir jam parduoda Mašiną. **Norint parduoti Mašiną, Pirkėjo biudžeto lygis  turi būti lygus Mašinos biudžeto lygiui  arba vienu lygiu aukštesnis. Pirkėjas su trečio**

**lygio biudžetu  niekada nepirks pirmo lygio biudžeto  Mašinos.** Jeigu Mašina turi Siurprizų, ją parduodantis žaidėjas turi laimėti Pirkėjo Pastabumo testą. Galutinė Mašinos pardavimo kaina gaunama suskaiciavus visus pastebėtus Siurprizus, Derybų rezultatą, Pirkėjo Patinka/Nepatinka vertę, Mašinos modifikacijas ir kitas kortas, kurios keičia Mašinos vertę.

**Parduoti Mašinos, kuri buvo pirкта tą patį ėjimą, negalima.**

**Jeigu Mašinos biudžetas yra didesnis nei Pirkėjo biudžetas, Mašinos tam Pirkėjui parduoti negalima.**

# Žaidimo eiga

## Pastabumo testas



Jei parduodama Mašina turi nors vieną paslėptą Siurprizą, atliekamas Pastabumo testas (metamas kauliukas). **Kiekvienam paslėptam Siurprizui metamas atskiras Pastabumo testas.**

Pirkėjo Pastabumo testą atlieka žaidėjas parduodantis Mašiną. Jei kauliuko metimo rezultatas lygus arba didesnis už Pastabumo reikšmę, nurodytą Pirkėjo kortoje, žaidėjas laimi (Pirkėjas nepastebėjo Siurprizo). Jeigu išmeta mažiau, žaidėjas pralaimi (Pirkėjas pastebėjo Siurprizą). Jei Pirkėjas pastebėjo Siurprizą, Siurprizas atverčiamas ir jo vertė atimama iš galutinės Mašinos pardavimo kainos.



### Pardavimo seka

1. Pasirenkamas Pirkėjas.
2. Atliekamas Pastabumo testas kiekvienam Siurprizui.
3. Atliekamas Derybų testas.
4. Priskaičiuojama Patinka/Nepatinka reikšmė.
5. Suskaičiuojama galutinė Mašinos pardavimo kaina.



Sėkmingas Pastabumo testas



Nesėkmingas Pastabumo testas



# Žaidimo eiga

Austėja turi Kliušką su vienu Siurprizu ir išsirenka Pirkėją – Delfiną Birzgulytę. Delfinos pastabumas yra 2. Tai reiškia, kad ji pastebės Siurprizą tik išmetus 1. Austėja atlieka Pastabumo testą ir išmeta 1. Neįtikėtina, bet Delfina pamatė Siurprizą! Tačiau tai dar ne pabaiga: apsukroji Austėja panaudoja Prijomą „Kabinti makaronus“ ir prie metimo rezultato prideda +1. Galutinė suma gaunasi 2 ir tai reiškia, kad Delfina vis tik nepastebėjo Siurprizo, todėl Siurprizo kortos atversti nereikia.



## Derybų testas

Atlikęs Pastabumo testą (jei reikėjo), žaidėjas turi atlikti Derybų testą. Pirkėjo kortoje yra nurodyta derybų reikšmė. Jei kauliuko metimo rezultatas lygus arba didesnis už šią reikšmę, žaidėjas išbandymą laimi, o jei mažiau – pralaimi. Jei žaidėjas



laimi, prie galutinės Mašinos pardavimo kainos priskaičiuojama derybų suma, o jei pralaimi – derybų suma atimama.



Nesėkmingas Derybų testas



Sėkmingas Derybų testas

> Pirmo lygio biudžeto Mašinos



+\$50/- \$50

> Antro lygio biudžeto Mašinos



+\$100/- \$100

> Trečio lygio biudžeto Mašinos



+\$150/- \$150

Austėja derasi su Delfina. Jos Derybų reikšmė 4, taigi norėdama laimėti, Austėja turi išmesti 4, 5, 6, 7, 8, 9 arba 0. Austėja meta kauliuką ir išrieda 3. Pravalas, ji pralaimėjo derybas. Iš galutinės kainos Austėja atima –\$50 (nes Kliuška yra pirmo lygio biudžeto Mašina).



# Žaidimo eiga

## Patinka/Nepatinka

Prie Mašinos pardavimo kainos priskaičiuojama Pirkėjo kortoje nurodyta Patinka/Nepatinka vertė.



Atlikusi Pastabumo ir Derybų testus, Austėja skaičiuoja galutinę pardavimo kainą. Atskaitos taškas – žalia kaina, nurodyta Mašinos kortoje. Prie šios kainos pridedama ar atimama Siurprizų

vertė, Derybų rezultatas, Patinka/Nepatinka ir Prijomų/Šmutkių efektai. Taigi, Austėja pardavė Kliušką Delfinai, kuri buvo „Daužta“ ir turėjo vieną Siurprizą. Žaliai užrašyta Mašinos kaina yra \$900. Iš šios kainos atimame pralaimėtas derybas (–\$50), pridedame Patinka/Nepatinka vertę (+\$0) (Delfina nei mėgsta, nei nemėgsta Kliušką) ir gauname galutinę pardavimo kainą – \$850 (\$900–\$50).

## Pardavus Mašiną traukiamos kortos

Pardavęs Mašiną žaidėjas traukia vieną Prijomą/Šmutkę. **Už kiekvieną nepastebėtą Siurprizą žaidėjas traukia po vieną papildomą Prijomą/Šmutkę.** ►



# Žaidimo eiga



Kai Prijomų/Šmutkių kaladė baigiasi, visos panaudotos Prijomų/Šmutkių kortos permaišomos ir sudaroma nauja Prijomų/Šmutkių kaladė. **Žaidimo metu žaidėjas rankose gali turėti ne daugiau šešių Prijomų/Šmutkių kortų.**

*Paulius pardavė Mašiną su dviem Siurprizais, kurių Pirkėjas nepastebėjo. Paulius yra maladec perekupas, todėl*

*traukia tris Prijomus/Šmutkes: vieną už parduotą Mašiną ir dar du už nepastebėtus Siurprizus.*

*Paulius parduoda kitą Mašiną, kuri turėjo tris Siurprizus. Pirkėjas du Siurprizus pastebėjo. Paulius traukia du Prijomus/Šmutkes.*

*Paulius parduoda dar vieną Mašiną, kuri neturėjo nė vieno Siurprizo. Ją pardavęs Paulius traukia tik vieną Prijomą/Šmutkę.*

Parduota Mašina padedama į parduotų Mašinų krūvą, o Pirkėjas, kuriam buvo parduota Mašina, padedamas į panaudotų Pirkėjų krūvą.

Pardavus Mašiną, atverčiama viršutinė korta nuo Pirkėjų kaladės viršaus ir padedama į prieš tai buvusio Pirkėjo

# Žaidimo eiga

vieta. Kai Pirkėjų kaladė baigiasi, visi buvę Pirkėjai permaišomi ir sudaroma nauja Pirkėjų kortų kaladė.

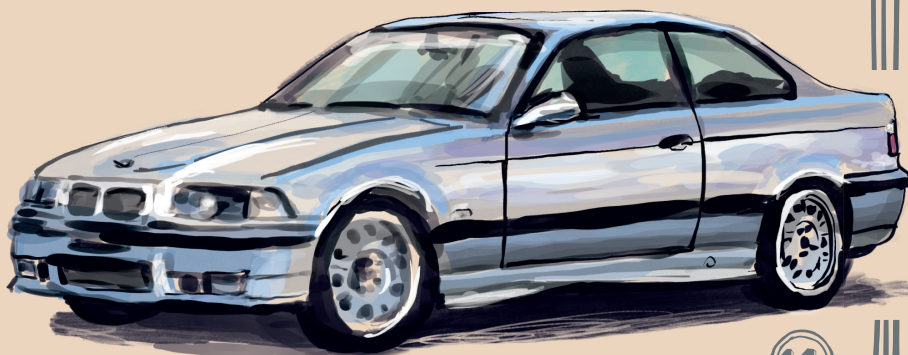
Žaidėjo turimų Baksų kiekis nėra slaptas. Žaidimo metu žaidėjas bet kada gali paklausti kito žaidėjo, kiek jis turi pinigų.

## Kroviko darbas daržovių turguje

Atlikdamas šį veiksmą žaidėjas gauna \$150 ir vieną Prijomą/Šmutkę.

## Mašinos stūmimas į šrotą

Žaidėjas garsiai paskelbia, kad stumia Mašiną į šrotą ir padeda ją į panaudotų Mašinų krūvą. Visi iš jo juokiasi, o žaidėjas gauna savo mizernus Baksus – pusę Mašinos pirkimo vertės. Jei padalinus Mašinos vertę gaunasi nelyginis skaičius, suma apvalinama į mažąją pusę (\$575 -> \$550, \$525 -> \$500).

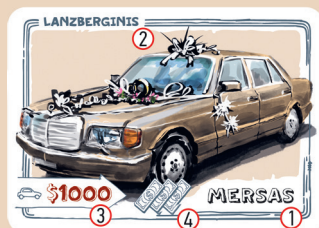


# Žaidimo dalių aprašymas

## Mašinos korta

Šią kortą sudaro dvi pusės. Fasadinė pusė ir techninė pusė.

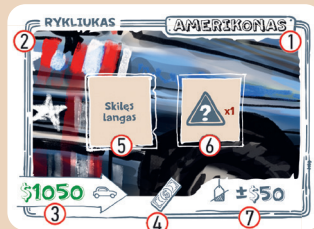
Fasadinė pusė:



1. Mašinos gamintojas.
2. Mašinos modelis.
3. Pirkimo kaina.
4. **Biudžeto lygis** – parodo, kokio biudžeto lygio Pirkėjas gali nupirkti šią Mašiną. **Jeigu Mašinos biudžetas didesnis nei Pirkėjo biudžetas, Mašinos tam Pirkėjui parduoti negalima. Pirkėjas, turintis trečio lygio biudžetą, niekada nepirks pirmo lygio biudžeto Mašinos.**



Techninė pusė:



1. Gamintojas.
2. Modelis.
3. Pardavimo kaina – pinigų suma, už kurią žaidėjas gali parduoti šią Mašiną.
4. Biudžeto lygis – nurodo, kokio lygio biudžeto Pirkėjas gali nusipirkti šią Mašiną.
5. Matomi defektai – defektai, kuriuos žaidėjas pamato atvertęs Mašinos techninę pusę.
6. Siurprizai – Siurprizų skaičius, kuris bus traukiamas iš Siurprizų kaladės nusipirkus šią Mašiną.
7. Derybų suma – nurodo, kokią sumą žaidėjas gaus laimėjęs arba pralaimėjęs Derybas.

# Žaidimo dalių aprašymas

## Pirkėjo korta



1. Pirkėjo vardas.
2. Pastabumas – šis skaičius nurodo, kokią (arba didesnę) kauliuko vertę žaidėjas turi išmesti, kad laimėtų Pastabumo testą.
3. Derybos – šis skaičius nurodo, kokią (arba didesnę) kauliuko vertę žaidėjas turi išmesti, kad laimėtų Derybų testą.
4. Patinka/Nepatinka – jei Pirkėjas mėgsta tam tikrą Mašinos gamintoją ar modelį, žaidėjas prideda nurodytą sumą prie Mašinos pardavimo vertės. Jei Pirkėjas nemėgsta tam tikro Mašinos gamintojo ar modelio, žaidėjas atima nurodytą sumą iš Mašinos pardavimo vertės.

5. Pirkėjo biudžeto lygis – jeigu Mašinos biudžeto lygis didesnis nei Pirkėjo biudžeto lygis, Mašinos tam Pirkėjui parduoti negalima. **Pirkėjas su trečio lygio biudžetu niekada nepirks pirmo lygio biudžeto Mašinos.**

## Prijomo/Šmutkės korta



1. Prijomo pavadinimas.
2. Prijomo panaudojimo laikas.
3. Prijomo efektas.
4. Šmutkės pavadinimas.
5. Šmutkės tipas (pastovus efektas arba Mašinos modifikacija).
6. Šmutkės efektas.

# Žaidimo dalių aprašymas

Prijomai/Šmutkės veikia dvejopai:

Prijomas – **vienkartinis efektas**.



Šmutkė – **pastovus efektas** arba **Mašinos modifikacija**. Šmutkę galima uždėti prieš atliekant pirmą arba antrą savo veiksmą.

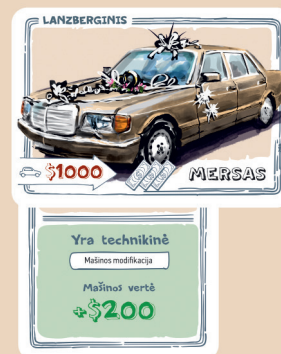


**Panaudojus Mašinos modifikaciją**

Prijomo/Šmutkės korta grįžta į panaudotų Prijomų/Šmutkių krūvą



tik pardavus Mašiną, ant kurios ji buvo uždėta. **Mašinos modifikacijas galima uždėti per savo ėjimą**, prieš atliekant pirmą arba antrą savo veiksmą.



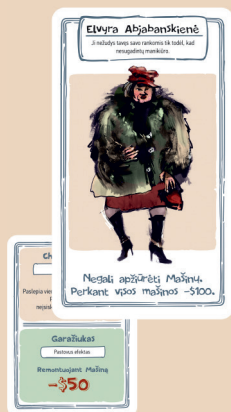
Prijomai/Šmutkės daugiausiai įtakos turi žaidimo stiliui. Jei norite žaisti agresyviau ir nagliau – naudokite daugiau Prijomų. Jei norite žaisti atsargiau ir tyliau – naudokite daugiau Šmutkių.

**Pastovūs efektai**, kurie nėra **Mašinų modifikacijos**, yra padedami šalia Perekupo ir lieka visam žaidimui.



# Žaidimo dalių aprašymas

## Siurprizo korta



**Žaidėjas negali pasidėti dviejų vienodų pastovaus efekto Šmutkių.**  
**Žaidėjas negali turėti daugiau nei trijų pastovaus efekto Šmutkių.**  
**Žaidėjas gali išmesti bet kurią pastovaus efekto Šmutkę ir vietoje jos pasidėti naują.**

Priijomo naudojimo laikas nurodytas kortoje, o Šmutkes galima naudoti savo ėjimo metu tarp atliekamų veiksmų.

1. Siurprizo pavadinimas.
2. Siurprizo vertė.

Ištraukus Siurprizą jis padedamas užverstas šalia Mašinos. Žaidėjas, kuriam priklauso Mašina su Siurprizais, gali juos bet kada pasižiūrėti, bet kitiems žaidėjams jie lieka užversti (nematomi).

Kai kurie Siurprizai yra **Mašinos modifikacijos**.



Ištraukus tokią kortą ji atverčiama ir padedama šalia Mašinos.

# Žaidimo dalių aprašymas

Siurprizai gali būti vienodi.  
Ištraukus du ar daugiau vienodų  
Siurprizų, jie visi galioja kaip  
atskiri Siurprizai.

Siurprizų kaladei pasibaigus visi panaudoti  
Siurprizai sumaišomi ir sudaroma nauja  
Siurprizų kaladė.

## Perekupo korta



1. Perekupo vardas.
2. Trumpas Perekupo aprašymas.
3. Perekupo savybė.



## Žaidimo kauliukas



Kauliukas yra dešimtainis, nuo 1 iki 10.  
Nulis yra dešimt.

\*\*\*\*\*

Linkime gero žaidimo ir greitų Baksų.  
Žaidimas smagesnis, kai žaidėjai įsijaučia  
į savo personažų vaidmenis. Zapadlo  
daug saldesnis, kai tai ne šiaip korta, bet  
asmeniškumas. Žinoma, nepamirškite,  
kad tai tik žaidimas.\*

\*Žaidimo kūrėjai neatsako už iširusias  
šeimas ir sudužusias draugystes.

\*\*\*\*\*



## DUK

**Kaip skaičiuojamos P\*derastkė ir Ceba?  
Ar turint P\*derastkę užtenka surinkti  
4600 Baksų norint pabaigti žaidimą?**

Ne. Šmutkės neįsiskaičiuoja į turimų pinigų kieki. Jų vertė pridedama prie turimų Baksų kiekio tik pasibaigus žaidimui.

\*\*\*\*\*

**Žaidimo metu visi atversti Pirkėjai buvo  
pirmo lygio biudžeto. Nė vienas žaidėjas  
neturėjo pirmo lygio biudžeto Mašinų, o  
turguje irgi nebuvo galimybės nusipirkti  
pirmo lygio biudžeto Mašinos. Ką  
daryti?**

Esant tokiai situacijai, permaišykite visus Pirkėjus (ir esančius panaudotų Pirkėjų krūvoje) ir iš naujo atverskite tris Pirkėjus.

\*\*\*\*\*

**Ar panaudojus kortą „Atmušt  
pirkėją“ oponentas praranda  
pirkimo veiksmą?**

Nepraranda, jeigu yra kitas Pirkėjas, kuriam gali parduoti Mašiną.

\*\*\*\*\*

**Ar panaudojus kortą „Atmušt  
pirkėją“ yra atverčiamas naujas  
trečias Pirkėjas?**

Taip.

\*\*\*\*\*

**Kaip veikia Perekupo Algimanto  
Kalpoko savybė?**

Pardavinėdamas Mašiną Algimantas gauna +1 prie Pastabumo testo rezultato. Savybę galima naudoti tik Algimantui parduodant Mašiną. ►



**Ar žaidėjas panaudojęs Prijomą  
„Bachuriukas“ pasiima oponento  
Mašinos modifikaciją, ar ta modifikacija  
sugadinama ir padedama į panaudotų  
kortų krūvą?**

Panaudojus Prijomą „Bachuriukas“,  
Mašinos modifikacija yra sugadinama ir  
padedama į panaudotų kortų krūvą.

\*\*\*\*\*



# Žaidimo kūrėjai

Žaidimo dizainas

Justas Brazauskas, Martynas Valikonis, Simonas Jatkonis

Iliustracijos

Eglė Zioma

Tekstų kūrėjas

Simonas Jatkonis

Grafinis dizainas

Elas Kvietkus

Maketavimas

Lina Mozūraitė, Kostas Brazauskas



LANDSBERGINIS

BUMERIS

KREGŽDĖ

ŽOPELIS

ČEMODANAS

DELFINAS

AGURKAS

KOROVA

CVEKAS

DEKĖ

KOROVA

GUOLIS

SPUDAS

KLIUŠKA

RYKLIUKAS

