

Джошуа Бюргел

Лисица на опушке



Правила

Лисица на опушке

Карточная игра для двоих

Автор: Джошуа Бюргел

Краткое описание

«Лисица на опушке» — карточная игра со взятками для двух игроков. Участники кон за коном играют карты с руки, чтобы выигрывать круги. Во время кона игрок получает очки, выигрывая круги при помощи особых карт, а в конце кона — за количество выигранных им кругов. В конце игры победителем объявляется лидер по очкам.

Состав игры

Карты (33)



1–11
ключей



1–11
колокольчиков



1–11
лун

Жетоны очков (17)



x5



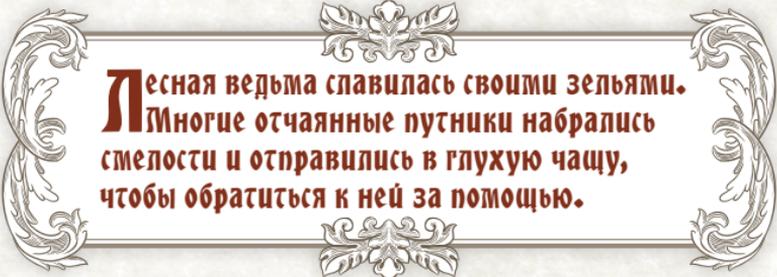
x4



x8

Памятки (2)

Наименование	Наименование
1) Инициация. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
2) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
3) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
4) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
5) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
6) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
7) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
8) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
9) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
10) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
11) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
12) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
13) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
14) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
15) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
16) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.
17) Взятка. Если вы не успели сделать взятку в начале кона, вы можете сделать взятку в начале следующего кона.	Результат игры. Если вы выиграли больше кругов, чем ваш соперник, вы выигрываете игру.



Лесная ведьма славилась своими зельями. Многие отчаянные путники набрались смелости и отправились в глухую чащу, чтобы обратиться к ней за помощью.

Подготовка к игре

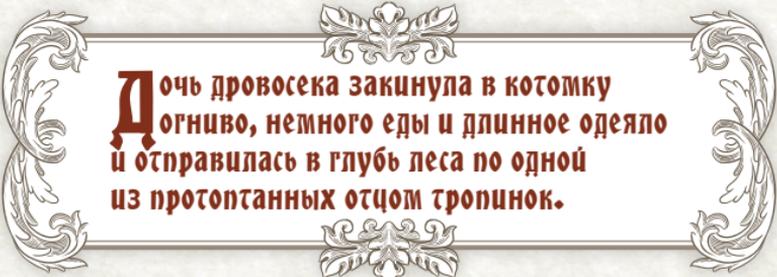
Партия делится на коны. На каждый кон назначается сдающий. *(Для первого кона выберите сдающего случайным образом. Каждый последующий кон меняйте сдающего.)* Если вы сдающий, в начале кона:

1. Перемешайте все **33 карты**.
2. Раздайте себе и сопернику по 13 карт на **руку**. *(Игрок может смотреть свои карты на руке, но держит их в тайне от соперника.)*
3. Оставшиеся 7 карт положите на стол стопкой, сформировав **колоду**. *(Карты в колоде лежат рубашкой вверх.)*
4. Возьмите верхнюю карту из колоды и положите рядом лицевой стороной вверх. Она считается **картой указа** (задаёт козырную масть кона).

Ход игры

Кон

Кон состоит из 13 **кругов**. Каждый круг участники играют в центр стола по карте с руки лицевой стороной вверх: один игрок **ведёт** (то есть играет карту первым), а другой — **отвечает** (играет карту вторым). Сыгранные карты определяют, кто из игроков **выиграл круг**.

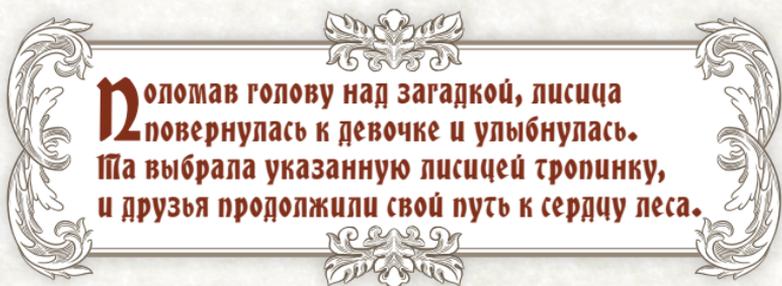


Дочь дровосека закинула в котомку дровишко, немного еды и длинное одеяло и отправилась в глубь леса по одной из протоптанных отцом тропинок.

Круг

Ход ведущего игрока. Ведущим на первый круг кона становится соперник сдающего карты игрока. Каждый следующий круг ведущим (если не указано иное) назначается игрок, выигравший предыдущий круг. Ведущий может сыграть любую карту. На текущем круге масть этой карты считается ведущей мастью.

Ход отвечающего игрока. Отвечающий играет карту вторым после ведущего, причём (если это возможно) в ведущую масть, но любого (если не указано иное) достоинства.



Поломав голову над загадкой, лисица повернулась к девочке и улыбнулась. Она выбрала указанную лисицей тропинку, и друзья продолжили свой путь к сердцу леса.

Если у отвечающего отсутствуют карты ведущей масти, он может сыграть любую карту.

Определение выигравшего круга. Как только обе карты оказались на столе и игроки применили их свойства (см. «Свойства» на с. 7), определяется выигравший круг игрок. Обычно выигрывает старшая (по достоинству) карта ведущей масти. Однако масть карты указа (то есть **козырная масть**) считается старше ведущей масти.

☞ Если обе карты козырной масти, выигрывает старшая карта.

☞ Если обе карты некозырной масти, выигрывает старшая карта ведущей масти.

Выигравший круг игрок забирает обе карты и кладёт перед собой рубашкой вверх. Игроки могут смотреть, кто сколько кругов выиграл в этом кону. Однако игроки не имеют права заглядывать в карты из предыдущих кругов.

Выигравший круг игрок (если не указано иное) назначается ведущим на следующий круг. Продолжайте разыгрывать карты, пока не будут сыграны 13 кругов.

Жил-был в деревне
на окраине леса
дровосек, и была у него
дочь. Ходила она с отцом
по лесу да слушала,
как тот говорит со зверями.



В деревне дровосек
высился храбрецом,
который не страшится
лесных опасностей.
Заходил он далеко
в чащу да возвращался
с отменными дровами.

Пообещала королева
полкоролевства
тому, кто одолеет
чудищ. Много юношей
и девиц приехали
из дальних стран,
чтобы испытать удачу.



Полный текст сказки за авторством Аланы Джоли Абботт
вы найдёте по адресу lavkaigr.ru/lisa/skazka/

Свойства

Все нечётные карты (достоинства 1, 3, 5, 7, 9 и 11) обладают особыми свойствами. Свойство карты применяется, если игрок сыграл её на стол. Свойства влияют на то, чем может ответить соперник, кто выиграет круг или станет следующим ведущим. Также свойства могут принести очки выигравшему круг игроку.

Когда и как применяются свойства, написано в тексте карт. (См. «Часто задаваемые вопросы» на с. 9).

Подсчёт очков в конце кона

После 13 кругов посчитайте количество побед у каждого игрока и получите очки в соответствии с таблицей. Желательно выиграть больше кругов, чем соперник, но не переборщить.

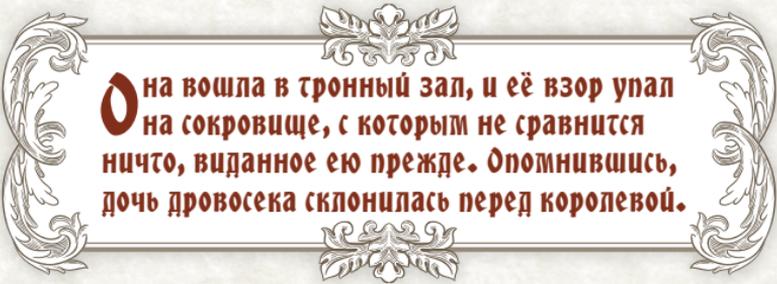
Количество побед	Очки	Титул
0–3	6	Скромный
4	1	Побеждённый
5	2	
6	3	
7–9	6	Победитель
10–13	0	Жадный

(Не жадничайте, иначе будете повержены, словно сказочный злодей.)

Сложите полученные в конце кона очки со всеми набранными ранее. Если любой игрок набрал хотя бы 21 очко, партия заканчивается. Иначе начинайте новый кон (новым сдающим становится соперник текущего сдающего).

Конец партии

Играйте до тех пор, пока после очередного кона у одного из игроков не окажется хотя бы 21 очка. Победителем объявляется лидер по очкам. В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше очков за последний кон.



Она вошла в тронный зал, и её взор упал на сокровище, с которым не сравнится ничто, виданное ею прежде. Опомнившись, дочь дровосека склонилась перед королевой.

Изменение продолжительности партии. Партии можно сделать короче или длиннее, договорившись играть до определённого количества очков.

☞ Чтобы сыграть побыстрее, играйте до 16 очков.

☞ Чтобы сыграть подольше, играйте до 35 очков.
(Для учёта большого количества очков может не хватить жетонов. В таком случае используйте лист бумаги и карандаш.)

Часто задаваемые вопросы

Когда применяются свойства лис (3) и дровосеков (5)?

И то, и другое свойство применяется сразу после того, как игрок сыграл карту: перед тем, как на неё ответил соперник, или перед тем, как определился выигравший круг игрок. *(Важно! Если игрок, выложив тройку, сменил карту указа, могла смениться и козырная масть. Определите выигравшего круг игрока с учётом новой козырной масти.)*

Соперник ведёт ведьмой (9). Мне нужно ответить в её масть или в козырную масть?

Если можете, вы должны ответить в масть девятки. Некозырная девятка станет козырной только после того, как игроки сыграют по карте на стол, согласно обычным правилам.

Соперник ведёт козырной картой, у меня на руке есть козырная карта. Могу я ответить некозырной ведьмой (9)?

Нет. Некозырная девятка станет козырной только после того, как игроки сыграют по карте на стол, согласно обычным правилам. Если вы можете ответить в ведущую масть козырем, вы не можете выложить некозырную девятку.

Кто выигрывает круг, если обе карты оказались ведьмами (9)?

Особое свойство девятки применяется только если за круг сыграна одна девятка. *(За счёт колдовства в конце круга ведьма обращается в козырь, но две ведьмы нейтрализуют друг друга.)* Таким образом круг выигрывает девятка козырной масти; иначе девятка ведущей масти.

За круг сыграли двух лебедей (1) — кто станет ведущим на следующий круг?

Если оба игрока сыграли единицу, следующим ведущим становится игрок, проигравший текущий круг.

Королева замахнулась на девочку,
но лебедь простёр свои крылья
и заслонил её. «Мой клюв быстр,
а крылья могучи», – молвил он.

Создатели игры

Автор: Джошуа Бюргел

Художник: Дженнифер Л. Мейер

Разработчики: Чарльз Райт, Рэнди Хойт

Графический дизайнер: Кит Пишнери

Редактор: Дастин Шварц

Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Главный редактор: Александр Савенков

Редактор: Александр Булгаков

Переводчик: Татьяна Леонтьева

Корректоры: Алексей Березин, Анастасия Рыбушкина,
Иван Алексанов, Виталий Серёгин



© 2018 Foxtrot Games.