

правила карточной
настольной игры

БЕШЕННЫЙ ДАКИ

Количество игроков: 3-10

Возраст: от 8 лет

Продолжительность
игры: 20-40 мин.



Составляющие игры

- 27 карт действий

- 44 карты тротинок



- 28 карт сокровищ



- 7 карт летрекона Лаки

- 4 карты Бешеного Лаки



Стоит знать о летреконах перед началом игры.

Что общего у всех летреконов?
Рост? Борода? Конечно. Но самое
главное – это страсть к золоту!
Итак, вы летрекон, и энергично
пробираетесь по лесу, желая
найти золотую жилу. Вы
чувствуете, что оно где-то рядом,
но... Странные звуки, звон и стало
темно. Кто-то специально разбил
лампу. Значит, где-то возле вас
есть летрекон бешеный Лаки!

Он хочет первым добраться к
золоту, поэтому готов строить
ловушки, ломать инструменты и
делать что угодно, чтобы навре-
дить. Так кто из игроков честный,
а кто вредит? Можно только дога-
дываться, ведь летреконы готовы
на все ради золота!

Подготовка к игре

Для начала разделите все карты по типам: лес, действия, золото, летреконы. В зависимости от того, сколько игроков участвует в игре, вам понадобятся такие карты:

3 игрока: 1 Бешеный Лаки и 3 Лаки

4 игрока: 1 Бешеный Лаки и 4 Лаки

5 игроков: 2 Бешеный Лаки и 5 Лаки

6 игроков: 2 Бешеный Лаки и 6 Лаки

7 игроков: 3 Бешеный Лаки и 5 Лаки

8 игроков: 3 Бешеный Лаки и 6 Лаки

9 игроков: 3 Бешеный Лаки и 7 Лаки

10 игроков: 4 Бешеный Лаки и 7 Лаки

Остальные карты летреконов верните в коробку – они вам ни к чему.

Подготовка к первому раунду Карты летреконов.

Перемешайте колоду летреконов и раздайте каждому игроку по одной карте. Остальные карты (рубашкой вверх) отложите в сторону до конца раунда. Каждый игрок втайне от остальных смотрит свою карту и кладет ее рубашкой вверх перед собой.

Карты леса.

Отыщите карту входа в лес и поставьте ее лицом вверх с одной стороны поля. Найдите 3 карты золотой жилы, перемешайте и положите рубашкой вверх с другой стороны стола (как указано на рисунке). Между входом в лес и золотой жилой должно быть расстояние в 5 карт.

Лишь на одной карте золотой жилы кто-то из игроков найдет золото. Интересно, кто это будет.

Карты действий и остальные карты леса.

Эти карты нужно объединить и хорошенько перемешать. Каждый игрок получает карты:

3-5 игроков: по 6 карт каждому

6-7 игроков: по 5 карт каждому

8-10 игроков: по 4 карты каждому

Оставшиеся карты положите рубашкой вверх – это игровая колода.

Карты золота.

Эти карты нужно перетасовать и положить рядом, карта с сокровищем рубашкой вверх.

карта «начало»



расстояние высотой в две карты

расстояние шириной в пять карт

карта с сокровищем

Цель игры

В результате трех раундов игроки должны собрать как можно больше золота. По результатам раунда золотое сокровище достается:

5

Лептреконам, если построен путь между картой входа и картой золотой жилы.

Бешеному Лаки, если такой путь не построен.

В каждом раунде игроки могут оказываться как в одной, так и в другой команде. Это зависит от выпавшей карты лептрекона.

Ход игры

Игра начинается с самого старшего игрока. Это активный игрок, он может разыграть карту с руки или пропустит ход и взять карту из колоды.

1.1 Разыгрывать карту из руки:

Выложить карту леса в общий лабиринт

1.2 Выложить карту действия перед собой или тем игроком, на которого он хочет направить ее эффект.

2.1 Пропуск хода:

Если игрок не хочет либо не может разыгрывать карту – он пропускает ход, сбрасывая одну карту из рук в сброс рубашкой вверх.

!!! В сброс все карты отправляются рубашкой вверх. Если у игрока нет карт, он все равно может пропустить ход, не сбрасывая карты !!!

3.1 Взять карту из колоды.

Игрок берет верхнюю карту из колоды и завершает ход. Право хода передается следующему игроку по часовой стрелке.

!!! Игроки не будут добирать карты в руки, когда игровая колода отсутствует !!!

Выкладывание карты леса

Карту леса нужно выкладывать только к ранее выложенной карте, соединяя карты сторона к стороне (длинная к длинной, короткая к короткой). Нельзя соединять карту с уже выложенной только углом. При этом тропа не должна прерываться.



Если, выкладывая карты, игрок завершает непрерывную тропу (минимум из 5 карт) от входа в лес до одной из карт золотой жилы, игрок переворачивает карту золота:

Если на карте самородок золота – раунд окончен

Если на карте пустая яма – раунд продолжается.

Открытая карта золотой жилы переворачивается и по возможности размещается так, чтобы все тропы были соединены по правилам.

!!! Иногда открытая карта золотой жилы не может быть размещена на своем месте по правилам. В качестве исключения она расстлагается с нарушением правил !!!

Если выложенная карта открывает путь сразу к двум картам золотой жилы, игрок открывает обе. Карты лабиринта могут выходить за пределы области, ограниченной картой леса и картами золотой жилы.

Дополнительное правило:
вновь выложенная карта должна продолжить путь, ведущий от входа к золоту.

(Можно использовать, согласовав правило с другими игроками).

Карты действий

Чтобы применить карту действия – положите ее лицевой стороной вверх перед собой или перед другим игроком. Вот какие карты действий вы найдете в игре:

Карты вредительства со сломанными предметами (фонарь, лопата, сапоги)



Игрок может выложить карту перед собой либо перед другим игроком. Если перед игроком как минимум одна карта вредительства, он не может сыграть карту леса до тех пор, пока карта вредительства не отправится в сброс. Но при этом игрок может играть карту действия. Перед каждым игроком может быть только по одной карте каждого вида.

Ремонтные карты с одним целым предметом (сапоги, фонарь, лопата)



Такую карту можно выкладывать перед собой либо перед другим игроком (только если там уже есть карта вредительства с соответствующим сломанным предметом).

Ремонтная карта ремонтирует именно тот предмет, который сломан. К примеру, если перед игроком карта сломанной лопаты, то ремонт возможен только если есть карта исправной лопаты.

После применения обе карты отправляются в сброс.

Ремонтные карты с двумя
целыми предметами (сапоги +
фонарь, фонарь + лопата,
лопата + сапоги)



Данную карту также можно выложить перед собой либо перед другим игроком. Действие карты аналогично обычной ремонтной карте. Разница в том, что она ремонтирует один предмет на выбор игрока (только один!).

Пожар



Карта может быть выложена только перед собой. Игроку нужно взять любую карту леса (кроме входа и золотой жилы) и поместить ее и карту пожара в сброс.

Бешеный Лаки может таким образом прервать путь к золоту, а золотоискатель может убрать с пути тутики, получив возможность продолжить путь. Появившиеся пустоты в дальнейшем могут заполниться соответствующими картами леса.

!!! Если после пожара часть леса отсечена от карты входа, для продолжения нужно сперва восстановить связь леса с картой входа!!!

Волшебная пыльца



Разыграв эту карту, игрок подсматривает одну из карт золотой жилы. Карта волшебной пыльцы отправляется в сброс. Игрок не должен показывать остальным значение карты золотой жилы, но может говорить об этом (на свое усмотрение – правду или ложь).

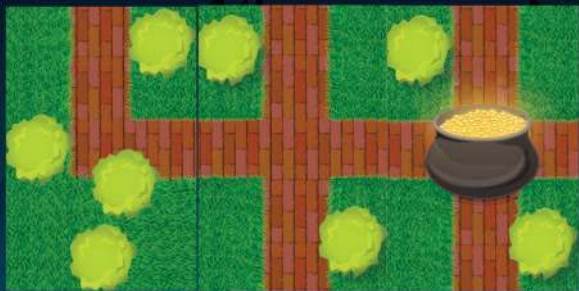
Окончание раунда

Раунд окончен, если:

Игровая колода пуста, и каждый участник пропустил ход, из-за отсутствия подходящей карты.

Игрок разыграл карту леса и закончил непрерывный путь (минимум 7 карт) от входа в лес до карты золотой жилы. При этом на карте золотой жилы оказалось золото.

Когда раунд окончен, игроки открывают свои карты лепреконов, и узнают кто золотоискатель, а кто – Бешеный Лаки. Потом переходят к распределению золота между победителями.



открытая карта с золотом

Победа

-Золотоискатели побеждают, если от входа в лес до карты золотой жилы с золотом был проложен путь (минимум 7 карт).

-Бешеный Лаки одержал победу, если такой путь не был проложен.

Распределение золота

Если победили золотоискатели: Необходимо взять из колоды столько карт золота, сколько золотоискателей сидит за столом (карты берутся взакрытую). К примеру,

5 карт, если 5 золотоискателей. Игрок, завершивший путь к золотой жиле, получает карты золота первым, и выбирает одну себе. Остальные карты передаются следующему золотоискателю справа, который тоже выбирает карту И так до тех пор, пока игроки не разберут все карты золота.

Дополнительное правило, которое может быть использовано по предварительному согласованию: золотоискатели, перед которыми

в конце раунда есть сломанные предметы, не получают карты золота в случае победы их команды. Это правило не влияет на команду диверсантов.

Если победил Бешеный Лаки:
Если в команде только один диверсант, он получает карты золота ценностью в 4 самородка. Если 2 или 3 диверсанта – каждый получает по карте с 3 золотыми самородками. Если ни одного диверсанта (может произойти в случае игры втроем или вчетвером) – карты золота никому не достаются.

Игроки должны держать в секрете свои карты золота до конца игры.

