# Лис та Ліс

Гра Joshua Buergel

# Лис та Ліс

Гра на взятки для 2 гравців

Автор гри Joshua Buergel

## Огляд гри

*«Лис та ліс»* – дуельна гра, побудована на механіці взяток. Протягом партії гравці розігруватимуть карти, щоб вигравати взятки. Гравці здобуватимуть переможні очки (ПО) під час гри, а також наприкінці кожного раунду за кількість перемог у взятках. Перемагає гравець, який здобув найбільшу кількість ПО.

## Вміст гри

### 33 КАРТИ

1-11 карт «Дзвін»

1-11 карт «Ключ»

1-11 карт «Місяць»

### 17 ЖЕТОНІВ ПО

x5

x4

x8

### 2 ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦІВ

У дрімучому лісі жила відьма, яка славилася своїми зіллями. Чимало відчайдушних мандрівників набиралися сміливості та вирушали в дику хащу, щоб звернутися до неї по допомогу.

# Приготування до гри

Гра складається з раундів. У кожному раунді один із гравців стає дилером (для першого раунду оберіть дилера у будь-який спосіб; у наступних раундах гравці по черзі ставатимуть дилерами).
На початку раунду дилер виконує наступні дії:

1. Перетасовує усі **33 КАРТИ**.
2. Роздає собі та супернику по 13 карт (гравці можуть дивитися свої карти, але не можуть показувати їх супернику). Ці карти формують початкову **РУКУ** гравця.
3. Перетасовує і кладе 7 позосталих карт на стіл долілиць, формуючи **ЗАГАЛЬНУ КОЛОДУ**.
4. Бере верхню карту із загальної колоди й кладе її горілиць поруч із загальною колодою. Ця карта стає **КОЗИРЕМ** і встановлює масть поточного раунду.

# Перебіг гри

## Структура раунду

Кожен раунд складається з 13 ходів, які називаються **ВЗЯТКАМИ**. Під час розіграшу взятки гравці викладають по 1 карті горілиць перед собою: один із гравців виконує хід першим, таким чином встановлюючи основну масть у поточній взятці, а його суперник повинен за можливості зіграти карту в масть зі своєї руки. Зіграні карти визначають **ПЕРЕМОЖЦЯ ВЗЯТКИ**.

**Донька дроворуба поклала в торбину кресало, трохи їжі та довгу ковдру й вирушила вглиб лісу по одній із протоптаних її батьком стежок.**

## Взятка

**Перший гравець**. У першій взятці першим виконуватиме хід гравець, який не є дилером у поточній взятці. Кожну наступну взятку першим виконуватиме хід переможець попередньої взятки (якщо не вказано інакше). Перший гравець може зіграти будь-яку карту з руки, таким чином він встановлює **ОСНОВНУ МАСТЬ** у взятці.

**Другий гравець:** після того, як перший гравець зіграв карту, другий гравець повинен за можливості зіграти в

**Поміркувавши над загадкою, лисиця повернулася до дівчинки та посміхнулася. Дівчинка вибрала вказану лисицею стежку, і друзі продовжили свій шлях лісом.**

масть карту з руки з будь-яким значенням (якщо не вказано інакше). Якщо гравець не має потрібної карти, він може зіграти будь-яку карту.

**Визначення переможця взятки.** Щойно гравці зіграли по 1 карті й застосували їхні властивості (див. *«Властивості карт»* на с. 7), визначається переможець взятки. Зазвичай у взятці перемагає карта основної масті з більшим значенням.

Однак **козирна масть** вважається старшою за основну масть у таких випадках:

- Якщо обидві зіграні карти – козирні, то перемагає найстарша з них.
- Якщо обидві зіграні карти – некозирні, то перемагає карта основної масті.

Переможець взятки забирає обидві зіграні карти й кладе їх долілиць перед собою. Кількість виграних взяток протягом раунду є відкритою інформацією для обох гравців. Однак гравці не можуть дивитися карти, які були зіграні в попередніх взятках.

Переможець взятки виконуватиме хід першим у наступній взятці (якщо не вказано інакше). Продовжуйте грати карти, допоки не буде розіграно 13 взяток.

Колись у маленькому селі, на околиці лісу, жив дроворуб зі своєю маленькою донькою. Вона часто ходила з батьком у ліс і слухала, як він розмовляє з тваринами.

Все село знало дроворуба як хороброго чоловіка, що не боїться жодної небезпеки в лісі. Він сміливо йшов углиб лісу, щоб добути найкращу деревину.

Королева пообіцяла півкоролівства тому, хто здолає чудовиськ. Багато юнаків і дівчат приїхали з далеких країн, щоб спробувати свою вдачу.

## Властивості карт

Всі непарні карти (значення 1, 3, 5, 7, 9 і 11) мають унікальні властивості. Властивість карти спрацьовує, якщо гравець зіграв карту й виклав її перед собою. Властивості карт визначають, яку карту може зіграти суперник, впливають на визначення переможця взятки або змінюють черговість першого ходу в наступній взятці. Також ці карти дають ПО переможцеві взятки. Детальніше про властивості карт читайте на с. 9.

## Підрахунок очок наприкінці раунду

Після 13 розіграних взяток порахуйте кількість перемог у взятках кожного з гравців. Гравці отримують ПО відповідно до таблиці. Зверніть увагу, що багато виграних взяток – це не завжди добре!

| Кількість перемог | Очки | Титул |
|---|---|---|
| 0-3 | 6 | Скромний |
| 4 | 1 | Переможений |
| 5 | 2 | |
| 6 | 3 | |
| 7-9 | 6 | Переможець |
| 10-13 | 0 | Жадібний |

Жадібність не доведе вас до добра – так само, як лиходіїв у відомих казках.

Після підрахунку ПО, якщо хтось із гравців здобув щонайменше 21 ПО, гра закінчується. В іншому випадку зіграйте ще один раунд (дилером у цьому раунді стає гравець, який не роздавав карт у поточному раунді).

# Кінець гри

Грайте, допоки хтось із гравців не здобуде щонайменше 21 ПО. Перемагає гравець, який здобув найбільше ПО! У випадку нічиї переможцем стає гравець, який здобув найбільше ПО в останньому раунді.

**Вона увійшла в тронну залу. Її погляд упав на дорогоцінний скарб, подібного якому вона ніколи раніше не бачила. Схаменувшись, вона шанобливо стала на коліна перед королем.**

**Зміна тривалості гри.** Щоб зробити гру коротшою або довшою, гравці можуть домовитися про гру до певної кількості ПО.

- Для короткої гри рекомендується грати щонайменше до 16 ПО.
- Для довгої гри рекомендується грати щонайменше до 35 ПО (для підрахунку вам може не вистачити жетонів ПО. Використовуйте папір та олівець для підрахунку великої кількості ПО).

# Часті питання

### Коли застосовують властивості карт «3» (Лисиця) та «5» (Дроворуб)?

Обидві властивості застосовують відразу після розіграшу карти, перед тим, як суперник зіграв карту або перед тим, як визначився переможець взятки (Примітка. Якщо гравець розігрує карту «3» й змінює козирну масть, основна масть також може змінитися. Визначте переможця взятки, враховуючи нову козирну масть).

### Якщо суперник грає карту «9» (Відьма), чи необхідно мені також зіграти карту «9» основної чи козирної масті?

Ви повинні зіграти карту «9» (Відьма), якщо це можливо. Некозирна карта «9» стане козирною лише після того, як гравці зіграють по одній карті, згідно зі звичайними правилами.

### Якщо суперник грає козирну карту й у мене є козирна карта, чи можу я зіграти у відповідь некозирну карту «9» (Відьма)?

Ні. Некозирна карта «9» стане козирною лише після того, як гравці зіграють по одній карті, згідно зі звичайними правилами. Якщо у вас є козирна карта, яку ви можете зіграти у відповідь, ви не можете зіграти у відповідь некозирну карту «9».

### Хто виграє взятку, якщо обидва гравці зіграли карти «9» (Відьма)?

Унікальну властивість «9» (Відьма) застосовують, якщо протягом взятки зіграно одну карту «9» (Відьма) (завдяки своїй властивості карта «9» в кінці взятки стає козирем, проте дві карти «9» нейтралізують одна одну). Таким чином взятку виграє карта «9» козирної масті; в інакшому випадку – карта «9» основної масті.

### У взятці гравці розіграли карти «1» (Лебідь) – хто стане першим гравцем у наступній взятці?

Якщо обидва гравці розіграли карти «1» (Лебідь), першим гравцем у наступній взятці буде той, хто програв поточну взятку.

Королева замахнулася на дівчинку, але лебідь розпростер свої крила й затулив її. «Мій дзьоб швидкий, а крила могутні», – мовив він.

# Творці гри

*Автор:* Joshua Buergel
*Дизайнерка:* Jennifer L. Meyer

*Розробка гри:* Randy Hoyt
*Графічний дизайнер:* Keith Pishnery
*Редактор книжки правил:* Dustin Schwartz

*Керівництво локалізацією:* Костянтин Некрасов
*Переклад:* Данило Рега
*Візуальна адаптація:* Олена Колесникова
*Редакторка:* Поліна Матузевич

@woodcat.ukr

@WoodCatGames

WoodCatGames

FOXTROT GAMES

RENEGADE GAME STUDIOS

Офіційний представник в Україні:
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,
00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com
Усі права застережено.