

КОРОЛЕВСКАЯ СТАВКА



ПРАВИЛА
ИГРЫ

■ СОСТАВ ИГРЫ

15 КАРТ ПРАВИТЕЛЕЙ (на оборотах — дополнительные свойства)



1 БЕЛЫЙ КОРОЛЬ 1 БЕЛАЯ ДАМА 1 БЕЛЫЙ ВАЛЕТ



1 КРАСНЫЙ КОРОЛЬ 1 КРАСНАЯ ДАМА 1 КРАСНЫЙ ВАЛЕТ 1 СИНИЙ КОРОЛЬ 1 СИНЯЯ ДАМА 1 СИНИЙ ВАЛЕТ

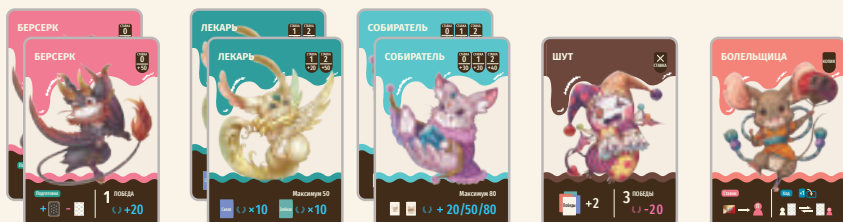


1 ЗЕЛЁНЫЙ КОРОЛЬ 1 ЗЕЛЁНАЯ ДАМА 1 ЗЕЛЁНЫЙ ВАЛЕТ 1 ЧЁРНЫЙ КОРОЛЬ 1 ЧЁРНАЯ ДАМА 1 ЧЁРНЫЙ ВАЛЕТ

20 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ



3 ШУЛЕРА 3 ОТШЕЛЬНИКА 2 ОПОЛЧЕНЦА 2 НИНДЗЯ 2 САМУРАЯ

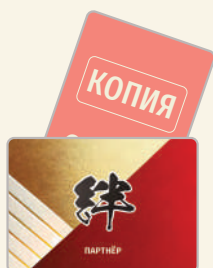


2 БЕРСЕРКА 2 ЛЕКАРЯ 2 СОБИРАТЕЛЯ 1 ШУТ 1 БОЛЕЛЬЩИЦА

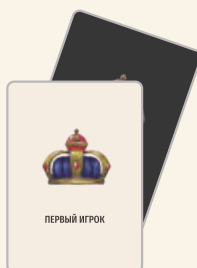
ОБОРОТ: КАРТА КОПИИ СТАВКИ



2 ЧЁРНЫХ «10» БЕРСЕРКА



1 КАРТА ПАРТНЁРА БОЛЕЛЬЩИЦЫ

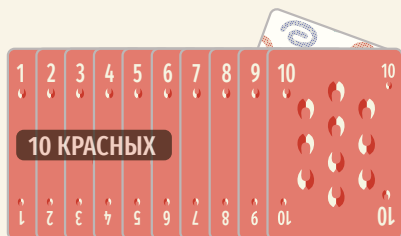


1 КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА



1 КАРТА СДЕЛКИ С ШУТОМ

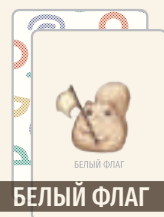
44 «МЛАДШИЕ» ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ



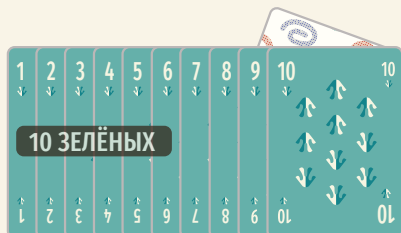
10 КРАСНЫХ



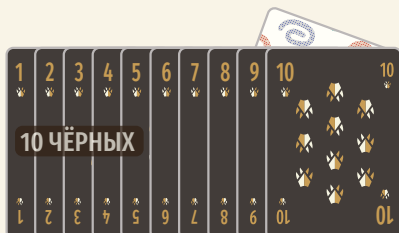
10 СИНИХ



БЕЛЫЙ ФЛАГ



10 ЗЕЛЁНЫХ

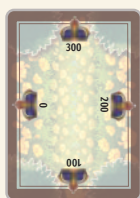


10 ЧЁРНЫХ



РАРИТЕТ

10 КАРТ-СЧЁТЧИКОВ



15 «СТАРШИХ» ИГРАЛЬНЫХ КАРТ И 2 ДЖОКЕРА



Джокеры не применяются в «Королевской ставке», но могут пригодиться в классических карточных играх.



Что могут короли? Управлять судьбами мира, разумеется! Для этого они берут с собой верных советников и выезжают в королевские ставки. Но когда королям нужно отдохнуть от принятия суровых решений, они умеют за чашечкой ароматного чая выяснять отношения с помощью игры. А чем может управлять игра? Конечно же, хорошим настроением короля и целого королевства!

Игра проходит в 3 раунда, во время которых игрокам надо набрать как можно больше победных очков (ПО). Каждый раунд состоит из цепочки действий: получения карт, создания отряда из правителей и персонажей, прогноза своего успеха, розыгрыша полученных карт и подсчёта результатов.

Ручка и лист бумаги пригодятся для записей, но если вам дорого время, воспользуйтесь картами-счётчиками (с. 22). Подготовьте колоду в зависимости от числа игроков (с. 6), раздайте всем по 2 карты-счётчика и 1 памятке игрока и начните свою партию «Королевской ставки». Помните, что подглядывать в правила можно в любой момент.



■ ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ

■ Три раунда

Игра длится 3 раунда. Раунд состоит из последовательных этапов:

1 Получение карт → **2** Создание отряда → **3** Ставка → **4** Подготовка →
5 5 конов и взятка → **6** Получение ПО

В конце последнего раунда игрок, набравший больше всего победных очков (ПО), объявляется победителем.

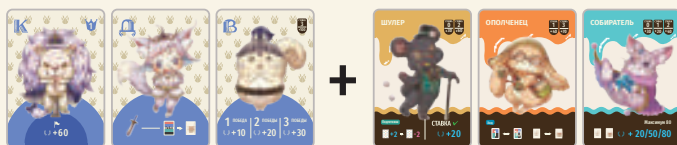
■ Получение 5 карт на руку для 5 конов

Каждый участник берёт **5 игровых карт** в руку. Игроки поочерёдно, передавая ход по часовой стрелке, будут класть перед собой по 1 карте и определять победителя. Этот процесс называется **кон**. Результат кона — **взятка**, и игроки проведут **5 конов**, пока не закончатся карты на руке. Затем игроки получают **победные очки**.



■ Создание отряда

Прежде чем начать 5 конов раунда, каждый игрок создаёт отряд. Отряд состоит из правителей — **короля, дамы, валета** — и **3 персонажей**.



■ **Король** — самая сильная карта (с. 12–13).

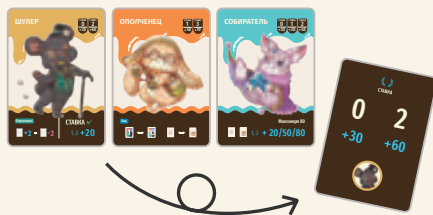
■ **Дама** может 1 раз в раунд использовать свою особую способность (с. 14–15).

■ **Валет** приносит победные очки в зависимости от числа выигранных взяток (с. 16–17).

В игре 10 персонажей, и каждый из них обладает особыми способностями (с. 32–43). В отряде каждого игрока будет 3 персонажа, 2 из которых лежат лицом вверх и дают игроку особые способности. **Третий персонаж лежит лицом вниз и используется для ставки.** В третьем раунде для ставки может использоваться до 2 карт (с. 17).

■ Ставка

Перед началом конов каждый участник пробует угадать, сколько взяток он сумеет выиграть (с. 9). В конце раунда успешная **ставка** принесёт **ПО**.



■ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Количество игровых карт и персонажей в партии зависит от числа участников.

● Игра впятером 5 игроков

[44 «младших» игровых карты]

[19 карт персонажей + 1 карта болельщицы]

※ Добавляйте болельщицу, только если все хорошо знакомы с игрой.

● Игра вчетвером 4 игрока

[36 «младших» игровых карт] Уберите все «8» и «9».

[17 карт персонажей + 1 карта болельщицы]

Уберите по 1 карте шулера и отшельника. Оставьте их, если используете рекомендуемый базовый отряд (с. 7).

※ Добавляйте болельщицу, только если все хорошо знакомы с игрой.

● Игра втроём 3 игрока

[28 «младших» игровых карт] Уберите все «6», «7», «8» и «9».

[12 карт персонажей]

Уберите по 1 карте шулера, отшельника, лекаря, собирателя, ниндзя, самурая, шута и болельщицы.

● Игра вдвоём 2 игрока (с. 24–25)

[28 «младших» игровых карт] Уберите все «6», «7», «8» и «9».

[8 карт персонажей]

Уберите по 2 карты шулера и отшельника, а также по 1 карте ополченца, самурая, ниндзя, берсерка, лекаря, собирателя, шута и болельщицы.



■ БАЗОВЫЙ ОТРЯД

■ Базовый отряд

Для 4–5 игроков

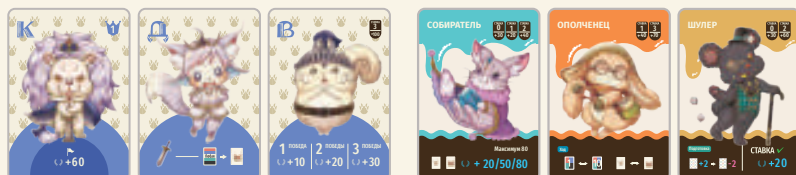
Чтобы освоиться в игре, рекомендуем использовать эти базовые отряды.

Решите сообща или выберите случайным образом, какой отряд использует каждый игрок.

Для случайного выбора отряда раздайте каждому участнику по 1 «старшей» игровой карте короля лицом вниз. Каждый игрок использует отряд того же цвета, что и полученная карта.

Игральных королей после жеребьёвки отложите в сторону.

Отряд белого КОРОЛЯ



Отряд красного КОРОЛЯ



Отряд синего КОРОЛЯ



Отряд зелёного КОРОЛЯ



Отряд чёрного КОРОЛЯ



Оставшиеся карты персонажей потребуются во втором и третьем раундах.

Описание хода игры см. на с. 18.



■ ИГРОВАЯ ЗОНА (ОТРЯД)

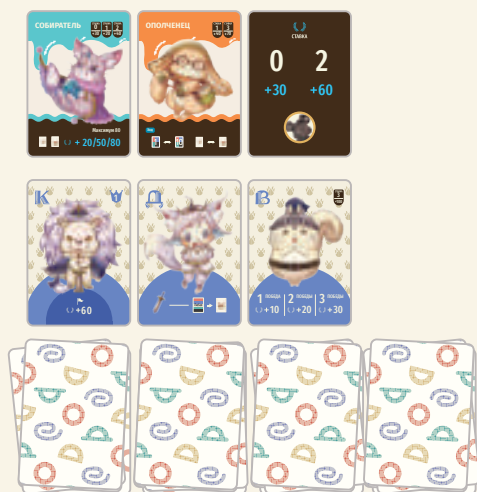
■ Игровая зона (отряд)

Карты правителей и персонажей игрок кладёт перед собой. Они называются его отрядом и лежат в игровой зоне. **Внимание:** это не карты на руке!



■ Стопки взяток

Победитель кона собирает все выложенные в коне карты (взятку) и кладёт их стопкой лицом вниз рядом с картами отряда. Каждая выигранная взятка кладётся отдельной стопкой.



Пример. Так будет выглядеть игровая зона победителя 4 конов.

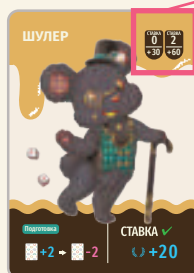
■ Что такое ставка?

Ставка — это попытка угадать, сколько взяток вы выиграете за раунд. Если после 5 конов ваша догадка оказалась успешной, вы получаете победные очки.

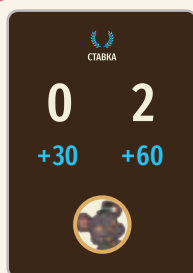
В отряде каждого игрока есть 3 персонажа. В течение первых двух раундов 2 из них лежат лицом вверх, и вам доступны их особые способности. **Третий персонаж лежит лицом вниз и используется для ставки.** В третьем раунде для ставок может использоваться до 2 карт (с. 17).

■ Пример ставки

Информация о ставках с оборота есть и на лицевой стороне.

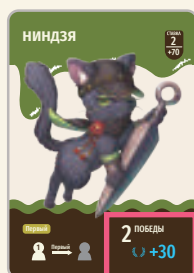


Лицо

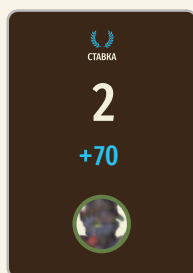


Оборот

Если шулер используется для ставки: сыграв 5 конов, получите 30 ПО за 0 побед или 60 ПО за 2 победы.



Лицо



Оборот

Если ниндзя используется для ставки: сыграв 5 конов, получите 70 ПО за 2 победы.

Ниндзя может принести 30 ПО за 2 победы, даже если лежит лицом вверх, однако это не считается ставкой. Лицевое свойство шулера приносит 20 ПО за успешную ставку, а лицевое свойство ниндзя приносит 30 ПО за 2 победы независимо от ставки.

■ ВЗЯТКИ

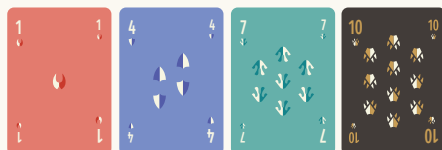
Для взяток используются «младшие» игральные карты: карты с числами, раритеты и белые флаги. Во время кона все игроки по часовой стрелке, начиная с первого, выкладывают по 1 карте с руки. Тот, кто выложил самую сильную карту, выигрывает взятку. Если выложено несколько карт одинаковой наибольшей силы, побеждает тот, кто сыграл такую карту первым.

■ «Младшие» игральные карты с числами

Это 4 набора по 10 цветных карт от «1» до «10».

Сила карт

В наборе одного цвета каждая карта тем сильнее, чем больше её число («10» самая сильная).



Чёрная

Чёрный цвет сильнее остальных (он считается козырем).

Красная

Синяя

Зелёная

Эти 3 цвета имеют одинаковую силу. Однако тот цвет, который сыграли первым (ведущий), считается сильнее остальных двух.

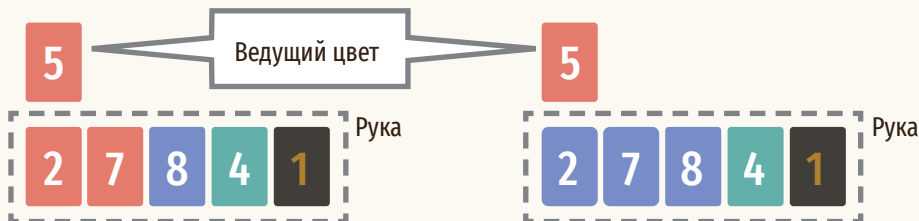


Если выложены **красная «2» (ведущий цвет)**, красная «5», красная «8» и синяя «9», **побеждает красная «8»**.

Если выложены **красная «2» (ведущий цвет)**, красная «8», чёрная «1» и синяя «9», **побеждает чёрная «1»**.

Правило зависимости

Каждая новая выкладываемая карта зависит от предыдущих. **В каждом коне игрок должен положить карту того же цвета, что и первый игрок.** Если у игрока несколько подходящих карт, он может выбрать любую из них. Если у игрока нет подходящих карт, он вправе положить любую карту с руки.



Можно выложить красную «2» или красную «7».

Можно выложить любую карту. Выбрав чёрную «1», вы выиграете взятку, а выложив любую другую — проиграете.

Победитель кона забирает выложенные карты (взятку), кладёт их в стопку в свою игровую зону лицом вниз (с. 8) и **становится первым игроком следующего кона** (он выложит свою карту первым). Держите стопки выигранных взяток отдельно, чтобы сразу было видно, сколько их у вас.

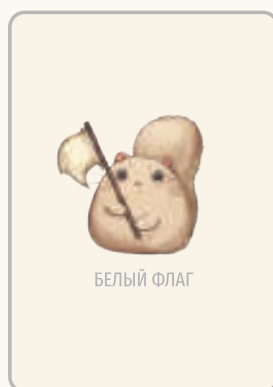
■ Раритет

Эта карта сильнее любой игровой карты, кроме короля. Её можно выложить, чтобы выиграть взятку. Если несколько игроков выложили раритет, побеждает тот, кто сделал это первым.



■ Белый флаг

Эта карта слабее любой игровой карты (и раритета). Её можно выложить, чтобы проиграть взятку. Иногда это может стать частью победной стратегии.



Как использовать раритеты и белые флаги

Такую карту можно выложить в свой ход, **игнорируя правило зависимости**. Её можно выложить, даже если у вас на руке есть карты, отвечающие правилу зависимости.



Если первой картой выложен раритет или белый флаг, второй игрок может выложить карту любого цвета. Остальные игроки должны ориентироваться на её цвет (если возможно).

■ Как использовать королей из отряда (лицо)

- В игровой зоне каждого игрока лежит 1 король. Он находится в отряде, а не на руке.
- Короли сильнее раритетов, и никакая карта не может их победить.
- Если в одной взятке выложено несколько королей, побеждает тот, кто выложил короля последним.



- Чтобы использовать короля из отряда, сперва нужно выложить с руки карту того же цвета, что и этот король. Чтобы выложить красного, синего, зелёного или чёрного короля, нужно сперва выложить с руки красную, синюю, зелёную или чёрную карту соответственно. Затем положите поверх неё этого короля.

✂ Карта белого короля выкладывается на раритет или белый флаг.



- В конце кона положите использованного короля в свою игровую зону лицевой стороной вниз отдельно от стопки взятки. Если в стопке взятки есть чужие короли, верните их владельцам (тоже лицевой стороной вниз).
- Короля можно использовать только 1 раз за игру. Другими словами, его карту нельзя перевернуть обратно лицом вверх.
- Если короля не использовали до конца игры, после третьего раунда он приносит победные очки: белый король приносит 60 ПО, красный — 50 ПО, синий — 40 ПО, зелёный — 30 ПО, а чёрный — 20 ПО.

■ Свойства использованных королей (оборот)

- В конце каждого раунда, если ваш король уже использован и лежит лицом вниз, вы получаете ПО в зависимости от карт, выигранных вами в этом раунде. Например, красный король приносит 10 ПО за каждую красную карту в стопках взяток, выигранных в этом раунде. Награда белого короля (20, 50, 80, 150 ПО) повышается всякий раз, когда вы выигрываете раритет или белый флаг.
- Свойства на обороте королей действуют каждый раунд. Например, если вы используете и перевернёте короля в первом раунде, то будете получать ПО по его свойству на обороте не только в конце этого раунда, но и последующих двух.



■ Номер короля

В верхнем правом углу каждой карты короля указан его номер. На обороте он больше. Номер короля используется в следующих ситуациях:

1. Во время создания отряда игроки выбирают персонажей по порядку, начиная с игрока с наименьшим номером короля.
2. В первом коне каждого раунда первым игроком становится тот, у кого номер короля меньше. Он получает карту первого игрока и первым выкладывает карту для взятки.
3. После 3 раундов побеждает игрок, набравший больше всего ПО. Однако в случае ничьей побеждает претендент с наименьшим номером короля.

■ Сила карт от белого флага до короля



■ ДАМА

■ Свойства дам

- Даму можно использовать только 1 раз в раунд во время своего хода.
- Используя даму, переверните её лицом вниз.
- На этапе подготовки следующего раунда можно перезарядить свойство дамы для нового использования, потратив свои ПО. Перезаряжать, уходя «в минус» ПО, нельзя. Сделав это, переверните карту дамы обратно лицом вверх.

■ Белая дама



Выбранная карта получает силу, равную силе раритета. Сначала выложите карту с руки как обычно, следуя правилу зависимости. Затем положите на неё карту белой дамы, чтобы применить её свойство. Перед началом следующего кона положите карту белой дамы в свою игровую зону лицом вниз.

Белый король: на карту белой дамы можно положить карту белого короля.

Ополченец: силу раритета, полученную по свойству белой дамы, можно заменить на силу белого флага.

Белый король (оборот) и собиратель: для свойств этих карт выбранная карта не считается раритетом.

Стоимость перезарядки для нового использования: 30 ПО.



■ Красная дама



В этом раунде у вас на 1 победу больше.

Вы можете применить свойство красной дамы в свой ход в дополнение к выложенной карте. После использования карты красной дамы положите её лицом вверх рядом со стопками взяток. После окончания раунда переверните её лицом вниз.

Шут: вместе со свойством шута вы получите +3 победы (+2 от карты шута и +1 от карты красной дамы).

Стоимость перезарядки для нового использования: 40 ПО.



3 победы

■ Синяя дама



Выбранная карта получает силу, равную силе белого флага.

Сначала выложите карту с руки как обычно, следуя правилу зависимости. Затем положите на неё карту синей дамы, чтобы применить её свойство. Перед началом следующего кона положите карту синей дамы в свою игровую зону лицом вниз.

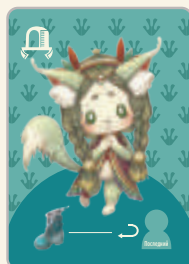
Ополченец: силу белого флага, полученную по свойству синей дамы, можно заменить на силу раритета.

Белый король (оборот) и собиратель: для свойств этих карт выбранная карта не считается белым флагом.

Стоимость перезарядки для нового использования: 20 ПО.



■ Зелёная дама



Вы выкладываете карту после всех остальных игроков.

Вместо того чтобы выложить карту с руки, возьмите карту зелёной дамы из игровой зоны и выложите её. После того как все остальные выложат по карте, поместите зелёную даму в свою игровую зону лицом вниз и выложите карту с руки как обычно.

Стоимость перезарядки для нового использования: 10 ПО.

■ Чёрная дама



Вы можете выложить карту, игнорируя правило зависимости.

Сперва положите в центр стола чёрную даму. Затем выложите карту с руки, игнорируя правило зависимости. Перед началом следующей взятки положите карту чёрной дамы в свою игровую зону лицом вниз.

Стоимость перезарядки для нового использования: 10 ПО.

■ Свойства валетов

- В первом и втором раундах валет лежит лицом вверх. При подсчёте победных очков в конце каждого раунда его свойство приносит вам ПО в зависимости от числа выигранных вами взяток.
- В третьем раунде вы можете перевернуть валета лицом вниз. В этом случае **вы получите 100 ПО, если выиграете ровно 3 взятки**. У всех валетов одинаковое свойство на обороте.



■ Белый валет

1 победа +10 ПО
2 победы +20 ПО
3 победы +30 ПО

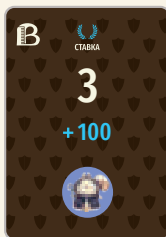
СТАВКА
3 победы +100 ПО



■ Красный валет

1 победа +20 ПО
2 победы +30 ПО

СТАВКА
3 победы +100 ПО



■ Синий валет

0 побед +20 ПО
1 победа +20 ПО

СТАВКА
3 победы +100 ПО



■ Зелёный валет

0 побед +30 ПО
2 победы +30 ПО

СТАВКА
3 победы +100 ПО



■ Чёрный валет

1 победа +20 ПО
3 победы +40 ПО

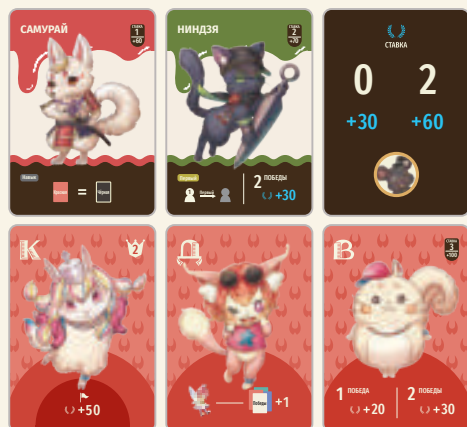
СТАВКА
3 победы +100 ПО

■ ПРИМЕР СТАВКИ В ТРЕТЬЕМ РАУНДЕ

■ Пример ставки

В третьем раунде для ставки может использоваться 1 или 2 карты персонажей. Также в третьем раунде (и только в нём) для ставки может использоваться валет. Вы можете использовать для ставки только валета и оставить всех трёх персонажей лицом вверх.

Ставка сделана 1 картой



Ставки сделаны 2 картами



Ставки сделаны 2 картами



Ставка сделана 1 картой



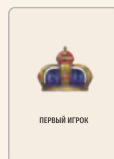
■ ХОД ИГРЫ. ПЕРВЫЙ РАУНД

1 Получение карт

Перемешайте колоду игровых карт лицом вниз (с. 6). Раздайте всем по **5 карт** из колоды. Все игроки смотрят свои карты. Держите в секрете от других игроков свои карты.

2 Создание отряда

Каждый игрок создаёт отряд из 3 карт правителей и 3 карт персонажей (с. 19). Чтобы освоиться в игре, рекомендуем использовать базовые отряды. **Игрок с наименьшим номером короля берёт карту первого игрока** и кладёт её слева от своего короля.



3 Ставка Ставки

Положите 3 карты правителей перед собой в свою игровую зону, а 3 карты персонажей возьмите на руку. Все участники выбирают одного из трёх персонажей для применения в качестве ставки и одновременно кладут его в свои игровые зоны лицом вниз. Затем они кладут рядом с ним двух оставшихся персонажей лицом вверх.

4 Подготовка Подготовка

Выполните указания по подготовке ваших персонажей (описание персонажей см. на с. 32–43).

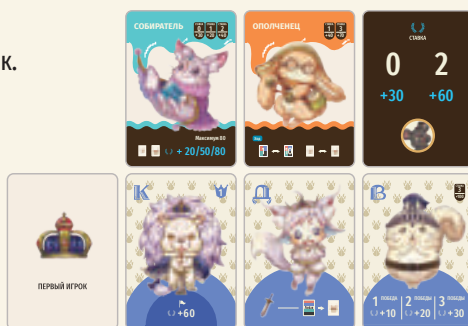
5 5 КОНОВ И ВЗЯТОК Первый Ход Навык

Обладатель карты первого игрока выкладывает карту в первом коне раунда. Затем все игроки по часовой стрелке выкладывают по 1 карте лицом вверх. Победитель забирает взятку и становится первым игроком следующего кона. Это повторится ещё 4 раза, пока не закончатся карты на руке.

6 Получение ПО Получение ПО

Победные очки начисляются в зависимости от разных условий, например успешных ставок.

1. ПО за успешные ставки.
2. ПО за число побед.
Валет: 0–3 победы; отшельник: 0 побед;
берсерк: 1 победа; ниндзя: 2 победы;
шут: 3 победы (отнимает ПО).
3. ПО от успешных ставок по свойству шулера.
4. ПО за выигранные во взятках карты.
Король (оборот), лекарь, собиратель.



Игровая зона

■ СОЗДАНИЕ ОТРЯДА В ПЕРВОМ РАУНДЕ

■ Создание отряда

Пример для 5 игроков

Игроки кладут в центр стола наборы из карт правителей (по цветам) и карты персонажей (вместе с картами, которые с ними связаны).



Сыграйте в «Камень, ножницы, бумага» или выберите того, с кого начнётся сбор отрядов, любым способом. Вначале победитель, а после все игроки по часовой стрелке берут на выбор 1 набор карт правителей или 1 карту персонажа. Затем все игроки повторяют этот процесс против часовой стрелки, начиная с того, кто был последним. Потом сделайте то же самое ещё раз по часовой стрелке и, наконец, против часовой стрелки. Таким образом, у всех будет 4 возможности сделать выбор. **У игрока может быть только 1 набор карт правителей, но несколько экземпляров одного и того же персонажа.** Всех невыбранных персонажей пока что отложите в сторону. Их можно будет выбрать во втором раунде.

[1-й круг] 1 → 2 → 3 → 4 → 5

[2-й круг] 5 → 4 → 3 → 2 → 1

[3-й круг] 1 → 2 → 3 → 4 → 5

[4-й круг] 5 → 4 → 3 → 2 → 1

■ ВТОРОЙ РАУНД

1 Получение карт (как в 1-м раунде)

2 Создание отряда

2.1. Верните карты персонажей

Каждый игрок переворачивает лицом вверх персонажа, использованного для ставки, и сдвигает все свои 3 карты персонажей ближе к центру стола так, чтобы всем было удобно до них дотянуться, но оставалось понятно, кто их применял.

2.2. Добавьте карты персонажей

Положите в центр стола карты персонажей, не выбранные в предыдущем раунде.

2.3. Выберите карты персонажей

Игрок с наименьшим номером короля берёт карту первого игрока. **Начиная с первого игрока и в порядке возрастания номера короля, каждый выбирает 1 карту персонажа. Однако игрок не может выбрать карту, которая была у него в предыдущем раунде.** Например, если в прошлом раунде в вашем отряде были шулер, ополченец и собиратель, сперва сдвиньте эти карты к центру стола. Вы не можете выбрать ни одну из этих трёх карт, но можете выбрать любую из карт, которые положили в центр стола другие игроки (даже если на ней дублируется тот же персонаж, что был у вас в предыдущем раунде), и карт, не участвовавших в прошлом раунде.

После того как все выбрали по 1 карте персонажа, все выбирают ещё по 1 карте персонажа в порядке возрастания номера короля по тем же правилам. Затем сделайте это ещё раз, чтобы у всех было по 3 карты персонажей. Все невыбранные карты персонажей откладываются в сторону и в раунде участвовать не будут.

3 Ставка Ставки

4 Подготовка Подготовка

Выполните указания по подготовке ваших персонажей.

Если в предыдущем раунде вы использовали даму, можете перевернуть её лицом вверх, потратив указанное на её обороте число победных очков, — её снова можно будет использовать.

5 5 конов и взятки (как в 1-м раунде) Первый Ход Навык

6 Получение ПО (как в 1-м раунде) Получение ПО

■ СОЗДАНИЕ ОТРЯДА ВО ВТОРОМ РАУНДЕ

■ Создание отряда



■ ТРЕТИЙ РАУНД

1 Получение карт (как во 2-м раунде)

2 Создание отряда (как во 2-м раунде)

3 Ставка Ставки

Возьмите 3 ваши карты персонажей вместе с **валетом** на руку. В третьем раунде валета можно использовать для ставки, перевернув его лицом вниз (с. 17). Игроки делают ставки одновременно, положив перед собой лицом вниз 1 или 2 из 4 карт (3 персонажей и валета) с руки.

4 Подготовка (как во 2-м раунде) Подготовка

5 5 конов и взятки (как во 2-м раунде) Первый Ход Навык

6 Получение ПО (как во 2-м раунде) Получение ПО

Если вы не использовали короля (он лежит лицом вверх), вы получаете за это ПО.

7 Определение победителя игры

Участник с наибольшим числом ПО побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент с наименьшим номером короля.

Отслеживание ПО с помощью карт-счётчиков

Вы можете подсчитывать ПО любым удобным способом, например записывая их на бумаге или воспользовавшись картами-счётчиками. Карту с сотнями разверните нужной стороной и положите поверх карты с десятками так, чтобы верхняя грань «подчёркивала» строку с заработанными игроком очками.



■ НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО. ШУТ

■ Карта сделки с шутом

Король, которого не выбрали игроки, заключает сделку с шутом: его карта кладётся рядом с картой сделки. Если в первом или втором раунде вы выиграете взятку картой, совпадающей по цвету с заключившим сделку королём, то потеряете 10 ПО за каждую карту этого цвета в стопке взятки. В третьем раунде карта сделки с шутом переворачивается лицом вниз и заставляет игроков терять по 20 ПО за карту совпадающего с королём цвета.



● Игра вчетвером ■■■■

Необязательное правило

В первом раунде карта сделки с шутом не используется, отложите её в сторону. Во втором и третьем раунде на этапе создания отряда король, которого никто не выбрал, заключает сделку с шутом.

● Игра втроём ■■■

Необязательное правило

В первом раунде на этапе создания отряда отложите в сторону невыбранных королей. В первом раунде карта сделки с шутом не используется, отложите в сторону и её тоже. Во втором раунде на этапе создания отряда невыбранный король с меньшим номером заключает сделку с шутом. В третьем раунде это сделает второй невыбранный король.

● Игра вдвоём ■■

В каждом раунде на этапе создания отряда один из невыбранных королей заключает сделку с шутом (см. с. 24–25). Карта сделки с шутом применяется с первого раунда.

■ ИГРА НА ДВОИХ

Отличия от обычных правил

- Каждый раунд **проводите 9 конов** с девятью картами на руке.
- Вы можете выбирать персонажа, которого использовали в предыдущем раунде.
- Если ваш валет лежит лицом вверх, вы можете во время получения ПО увеличить текущее число-ставку на 3. Для этого **положите валета лицом вниз под карту со ставкой, чтобы было видно число 3 на его обороте**. Например, ставка, сделанная картой шулера, будет успешна в случае 0, 2, 3 (0+3) или 5 (2+3) побед.
※ Обратите внимание, что вы увеличиваете именно числа-ставки, а не количество побед. Получив ПО, верните валета на его место в отряде лицевой стороной вверх.
- Можно использовать валета для ставки с первого раунда. Но, сделав это, вы не сможете применить валета для увеличения числа-ставки на 3. Если вы используете валета для ставки, то все 3 карты персонажей должны лежать лицом вверх.
- Даже в третьем раунде для ставки используется только 1 карта. Однако число ПО, полученных за успешную ставку, в этом раунде удваивается.
- В начале третьего раунда, если разница в ПО игроков составляет 100 или больше, на помощь отстающему приходит ещё один король.
- Вы обязаны использовать карту сделки с шутом (с. 23).



Подготовка к игре

1 Каждый получает по 50 победных очков

2 Выберите набор правителей

Решите сообща или выберите случайным образом набор правителей каждого игрока. Для случайного выбора раздайте каждому по 1 игральному королю лицом вниз. Игроки используют карты правителей того же цвета, что и полученный король. Дамы и валеты из неиспользуемых наборов возвращаются в коробку.

3 Создайте колоду королей для сделки с шутом

Определите, в каком порядке не выбранные игроками короли заключат сделку с шутом: возьмите «старшие» игральные карты королей тех же цветов, перемешайте их лицом вниз и откройте. Сложите лицом вверх не выбранных игроками королей в том же порядке — это колода королей. Сбрав колоду королей, верните игральные карты королей в коробку. Положите рядом карту сделки с шутом. В первом раунде карты того же цвета, что и король на верху стопки, будут отнимать 10 ПО. Вторая карта колоды королей определяет, карты какого цвета будут отнимать победные очки во втором раунде, а третья — в третьем. Вы в любой момент можете посмотреть, в каком порядке лежат короли в колоде.

4 Подготовьте карты персонажей (8 карт)

В игре используется по 1 экземпляру шулера, отшельника, ополченца, берсерка, самурая, ниндзя, лекаря и собирателя.

Берсерк: возьмите на руку две чёрных «10» вместо одной, затем сбросьте с руки 2 карты.

5 Подготовьте «младшие» игральные карты (28 карт)

Уберите из колоды все «6», «7», «8» и «9», а остальные карты перемешайте лицом вниз.

Первый раунд

1 Каждый получает **9 игровых карт**

2 Создание отряда

Участник с наименьшим номером короля берёт карту первого игрока. Начиная с него, каждый игрок по очереди выбирает по 1 карте персонажа, пока у обоих игроков не окажется по 3 карты персонажей. Остальные карты персонажей в этом раунде не используются: положите их под карту сделки с шутом.

3 Ставка

Каждый игрок выбирает для ставки валета или одного из трёх персонажей. Затем оба игрока одновременно кладут выбранную карту лицом вниз перед собой. После этого игроки выкладывают перед собой лицом вверх остальные карты своих отрядов.

4 Подготовка | **5** 9 конов и 9 взятков | **6** Получение ПО

Второй раунд

1 Положите верхнюю карту колоды королей под низ их колоды. Верхняя карта определяет, карты какого цвета будут отнимать победные очки в этом раунде.

2 Каждый получает **9 игровых карт**

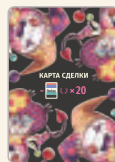
3 Создание отряда

Положите все 8 карт персонажей в центр стола. Вы можете брать даже те карты, которые были у вас в первом раунде.

4 Ставка | **5** Подготовка | **6** 9 конов и 9 взятков | **7** Получение ПО

Третий раунд

1 Так же как и во втором раунде, раскройте следующую карту короля, чтобы определить, карты какого цвета будут отнимать победные очки. Затем переверните карту сделки с шутом тёмной стороной вверх. **В этом раунде карты обозначенного королём цвета будут отнимать 20 ПО.**



2 Каждый получает **9 игровых карт** | **3** Создание отряда

4 За каждые 100 ПО разницы между игроками отстающий участник может взять 1 короля, заключавшего сделку с шутотом в первом или втором раунде. (Если разница составляет 200 ПО или больше, отстающий берёт обоих королей.) Игрок кладёт взятых королей лицом вверх перед собой и использует их как обычно.

5 Ставка (при успехе ПО удваиваются) | **6** Подготовка | **7** 9 конов и 9 взятков

8 Получение ПО (не забудьте про ПО от королей, которых не применили)

9 Тот, у кого больше ПО, побеждает

В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим номером короля.

■ «Я КОРОЛЬ» (РЕЖИМ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ)

Описание режима и отличия в правилах

- В основе этого режима лежит традиционная игра **ломбер** на трёх игроков.
- Играть **9 конов** с девятью картами на руке за 9 взятков.
- В каждом раунде игроки проводят **аукцион за титул короля и право выбрать козырь**.
 - >> Победивший в аукционе становится королём. **Остальные двое становятся соперниками.**
 - >> Король выбирает 1 из 5 цветов. **Выбранный королём цвет становится козырем.**
 - ✂ В этом режиме козырной (самый сильный) цвет выбирается королём. Например, если выбран красный цвет, он считается сильнее остальных трёх (синий = зелёный = чёрный).
- Цель короля — выиграть больше взяток, чем соперники.
- После трёх раундов побеждает тот, у кого больше ПО. В случае ничьей победителей несколько.
- В этом режиме используются 43 «младшие» игральные карты (все, кроме 1 белого флага).
- Карты персонажей не используются, и свойство на обороте королей не применяется.

Ход раунда

1 Подготовка наборов правителей

Положите 5 наборов правителей в центр стола.

2 Каждый получает 9 + 3 игральные карты

Раздайте игрокам по 9 карт на руку и ещё 3 карты отдельно лицом вниз, оставив в общей колоде 7 карт. **Эти 3 карты — карты аукциона. Не смотрите их лицевые стороны.**

3 Аукцион (за титул короля и право выбрать козырь)

В первом раунде определите, кто начинает аукцион (например, сыграв в «Камень, ножницы, бумага»). Начиная с него, все игроки по часовой стрелке участвуют в аукционе. В следующем раунде аукцион начинает игрок, сидящий слева от него, и так далее.

4 Получение наборов правителей

- Игрок-король выбирает любой набор правителей. Цвет этого набора становится козырным (сильнейшим среди 4 цветов) на этот раунд. (Если выбран белый набор, в раунде козыря нет.) Игрок-король кладёт карту первого игрока на своего валета.
- Соперники выбирают наборы правителей по часовой стрелке от игрока-короля и переворачивают своих королей и валетов лицом вниз. Они не используют карту короля, а свойство на обороте валета принесёт им 100 ПО в случае ровно 3 побед.

5 9 конов и 9 взяток

6 Получение ПО

- Король получает 100 ПО, если выиграл больше взяток, чем любой из соперников, и ещё 100 ПО, если при этом выиграл 5 взяток или больше.
- Соперники получают по 100 ПО, если король не выиграл больше взяток, чем каждый из них. Соперник получает 100 ПО, если выиграл ровно 3 взятки (свойство валета).

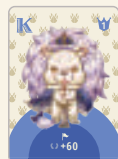


■ Аукцион (за титул короля и право выбрать козырь)

- Тот, кто начинает аукцион, объявляет себя королём (не выкладывая карты аукциона), говоря вслух: «Я король».
- Следующий игрок может либо **оспорить титул**, либо **спасовать**. Если игрок оспаривает титул, он **кладёт перед собой 1-3 карты аукциона лицом вниз**. Следующий игрок, оспаривающий титул, должен выложить перед собой **столько же или больше карт аукциона**. Если игрок пасует, он больше не участвует в аукционе. Аукцион заканчивается, когда пасуют два игрока.
Подсказка: тот, кто начал аукцион, может **отстоять титул**, выложив **перед собой не меньше карт аукциона, чем последний оспаривающий этот титул игрок**.
- После аукциона игрок-король добавляет на руку свои **неиспользованные карты аукциона**, а затем сбрасывает с руки столько же карт, сколько добавил (у него на руке останется 9 карт).
✂ Если король использовал в аукционе все 3 карты, его рука не меняется.
- После аукциона соперники добавляют на руку все 3 свои карты аукциона, даже если использовали их, и сбрасывают по 3 карты с руки. Они могут сбросить карты даже после получения наборов правителей.

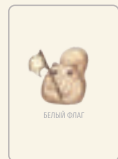
■ Белый король (отличия от обычных правил)

В раунде, в котором игрок-король выбрал белый набор правителей, нет козыря. Белого короля можно класть на любую карту. Сперва выложите карту с руки как обычно, следуя правилу зависимости, затем поместите на неё белого короля.



■ Белый флаг (отличия от обычных правил)

Белый флаг **сильнее раритета** и немедленно приносит 100 ПО за каждую победу над раритетом (или 200 ПО, если победил больше 1 раритета в одной взятке). Во взятке с 1 или 2 раритетами и белым флагом побеждает белый флаг. Во взятке с раритетом, белым флагом и королём побеждает король. Эти правила также применяются к карте, превращённой в раритет при помощи белой дамы, и к карте, превращённой в белый флаг при помощи синей дамы. Во взятке с 2 белыми флагами (синей дамой) и раритетом побеждает первый белый флаг. Во взятке без раритета белый флаг подчиняется обычным правилам и остаётся слабойшей картой.



■ Красная дама (отличия от обычных правил)

Свойство красной дамы вступает в силу, только если вы выиграли взятку во время кона, когда использовали красную даму.



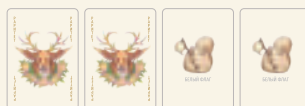
Описание режима и отличия в правилах

- В основе этого режима лежит традиционная игра вист на 4 игрока.
- Вы играете командами по двое. Цель команды — выиграть больше взяток, чем команда соперников. В игре 2 или 3 раунда.
- Свойства короля и дамы можно использовать только один раз за игру.
- Играйте 11 конов с одиннадцатью картами на руке.
- В этом режиме используются все 44 «младшие» игральные карты.
- Валеты-правители заменяются своими игральными версиями.
- Карты персонажей не используются. Свойство на обороте короля использовать нельзя.

Первый раунд

1 Выбор партнёра

Разделитесь на 2 команды по 2 игрока по своему желанию. Игроки каждой команды садятся напротив друг друга.



2 Подготовка правителей, раритетов и белых флагов

Замените валетов-правителей на **игральных валетов**, затем выложите на стол наборы правителей, раритеты и белые флаги. Валет считается игровой картой с числом 11 (см. с. 13).



3 Каждый получает 9 игровых карт

Раздайте каждому участнику 9 из 40 игровых карт. В колоде останется 4 карты.

4 Получение правителей, раритетов и белых флагов

- Выберите игрока (например, сыграв в «Камень, ножницы, бумагу»). Начиная с него и по часовой стрелке, каждый игрок берёт 1 набор правителей или 1 карту раритета/белого флага. Затем сделайте то же самое против часовой стрелки, начиная с того, кто взял набор/карту последним. Берите наборы/карты так, чтобы в итоге у каждого игрока был 1 набор правителей и 1 раритет/белый флаг.
- Игральный валет и раритет/белый флаг добавляются на руку (у вас на руке будет 11 карт), а король и дама помещаются в игровую зону.
- Игрок с наименьшим номером короля берёт карту первого игрока.
- Верните в коробку набор правителей, который никто не выбрал.

5 11 конов и 11 взяток

6 Получение ПО

Команда, выигравшая большинство взяток, получает 100 ПО. В случае ничьей из-за свойства красной дамы обе команды получают по 100 ПО.

■ Белый флаг (отличия от обычных правил)

Белый флаг сильнее раритета. Во взятке с раритетом и белым флагом побеждает белый флаг. Во взятке с раритетом, белым флагом и королём побеждает король. Во взятке с 2 белыми флагами побеждает первый белый флаг.

Эти правила также применяются к карте, превращённой в раритет при помощи белой дамы, и к карте, превращённой в белый флаг при помощи синей дамы.



■ Красная дама (отличия от обычных правил)

Свойство красной дамы вступает в силу, только если вы выиграли взятку во время кона, когда использовали красную даму.



■ Зелёная дама (отличия от обычных правил)

Зелёную даму можно использовать дважды за игру. После первого использования поверните её карту на 90°. После второго — переверните её лицом вниз.

■ Белый валет (игральная карта)

- Белый валет не следует правилу зависимости. Можете выложить его в любой ситуации на своём ходу.
- Белый валет считается картой ведущего цвета. Если он выложен первой картой, следующий игрок может выложить любую карту. Если он выкладывает игральную карту с числом, её цвет становится ведущим и определяет цвет белого вала.
 - На белого вала можно положить белого короля.



Второй и третий раунды

1 Возвращение игрового вала

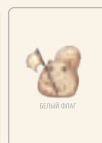
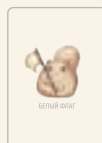
Верните на руку вашего игрового вала.

2 Подготовка раритетов и белых флагов

3 Каждый получает 9 игровых карт

4 Получение раритетов и белых флагов

Участник с наименьшим номером короля берёт карту первого игрока. Начиная с него, по часовой стрелке каждый берёт 1 раритет или белый флаг.

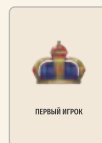


5 11 конов и 11 взяток

6 Получение ПО

7 Определение команды победителей

При ничьей (по 100 ПО) сыграйте третий раунд. Команда, заработавшая 200 ПО, побеждает. Если у обеих команд по 200 ПО, побеждает команда с меньшей суммой номеров королей.



■ «ИМПЕРАТОР» (РЕЖИМ ДЛЯ 5 ИГРОКОВ)

Описание режима и отличия в правилах

- В основе этого режима лежит традиционная игра «Наполеон» на 5 игроков.
- Вы играете командами из 2 и 3 человек. Команда, набравшая больше ПО, побеждает.
- В игре 2 раунда.
- Свойства королей можно использовать только один раз за игру.
- Играйте 9 конов за 9 взяток. Вначале на руке будет 9 карт.
- В этом режиме используются все 44 «младшие» игральные карты.
- Валеты и дамы заменяются своими игральными версиями.
- Карты персонажей не участвуют в игре.

Первый раунд

1 Подготовка наборов правителей

Замените дам-правителей и валетов-правителей на игровых дам и валетов. Положите получившиеся наборы правителей в центр стола. Валет считается игровой картой с числом 11, а дама — с числом 12 (см. с. 13).

2 Каждый получает 8 игровых карт

Раздайте каждому участнику 8 карт из 44 «младших» игровых карт. В колоде останется 4 карты.

3 Получение наборов правителей

- Выберите с руки карту с числом и положите её перед собой лицом вниз. Затем все одновременно открывают выбранные карты. Начиная с игрока с наибольшим числом на карте и в порядке уменьшения чисел, игроки берут по набору правителей. Если числа одинаковые, используйте приоритет цвета выбранной карты: чёрный > красный > синий > зелёный. Выложенные карты с числами сбросьте.
- Два игрока с белым и чёрным наборами объединяются в первую команду, а остальные три — во вторую.
- Игровая дама и валет из выбранного набора добавляются на руку.
- Игрок с белым королём берёт 4 карты из колоды на руку и карту первого игрока, а потом сбрасывает 4 карты с руки. Белый флаг, раритет, даму и валета сбрасывать нельзя.
- Игрок с белым королём — это император, а игрок с чёрным королём — советник.



4 Обмен валетами внутри команды

Владельцы белого и чёрного валетов меняются ими друг с другом. Владельцы красного, синего и зелёного валетов меняются ими друг с другом по часовой стрелке.

5 9 конов и 9 взяток

6 Получение ПО

■ Белые валет и дама (игральные карты)

- Белые валет и дама не следуют правилу зависимости. Их можно выложить после любой карты на своём ходу.
- Белые валет и дама считаются картами ведущего цвета. Если белый валет или дама выложены первыми, следующий игрок может выложить карту любого цвета. Цвет выложенной карты становится ведущим и определяет цвет белого валета или белой дамы.
- На белых валета и даму можно положить белого короля.
- Если вы первый игрок, вы не можете положить чёрного короля на белого валета. Чёрного короля можно положить на белого валета, только если ведущий цвет — чёрный.



■ Получение победных очков

- **+10 ПО** за взятку.
- **+10 ПО** за каждую выигранную карту того же цвета, что и король (см. оборот короля).
- **+10 ПО** за каждую выигранную карту валета, дамы и раритета.
- **-10 ПО** за каждый выигранный белый флаг (сначала сложите все полученные победные очки, потом отнимите очки за белые флаги).
- **+60, 50, 40, 30 или 20 ПО** за неиспользованную карту короля (только во втором раунде).

Второй раунд

1 Возвращение игровых валета и дамы

Верните на руку игровых валета и даму своего цвета. Участник с наименьшим номером короля получает карту первого игрока.

2 Каждый получает 7 игровых карт

Раздайте каждому по 7 карт из 44 игровых карт. В колоде останется 9 карт. Игрок с белым королём добавляет 4 карты из колоды на руку и сбрасывает 4 карты с руки. Затем то же самое делает игрок с чёрным или красным королём из команды с меньшим числом ПО. Вы не можете сбросить белый флаг, раритет, валета или даму.

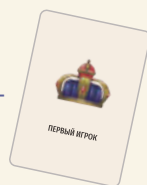
3 Обмен валетами внутри команды

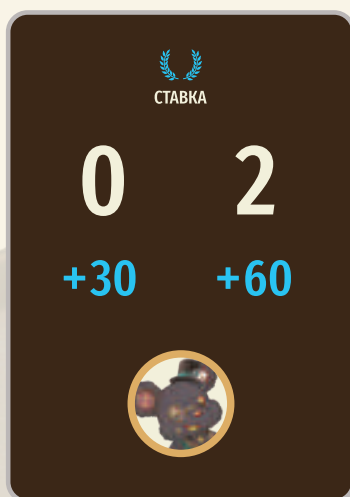
4 9 конов и 9 взяток

5 Получение ПО

6 Определение команды победителей

Команда, получившая больше ПО, побеждает. В случае ничьей побеждает команда с наименьшей суммой номеров королей. Если снова ничья, побеждает император.





Подготовка

На этапе подготовки возьмите 2 карты из колоды и сбросьте 2 карты с руки.

Получение ПО

На этапе получения ПО получите 20 ПО, если ставка успешна.

[Примечание] Вы получаете 20 ПО только за успешную ставку. Например, вы не прибавите эти 20 ПО к ПО за лежащего лицом вверх валета, награждающего за количество выигранных взяток.

[Примечание] Если в третьем раунде у вас успешные ставки на 2 картах, вы получаете только 20 ПО.



Если вы используете для ставки шута и любой другой игрок проваливает ставку, свойство шулера вступает в силу и приносит вам 20 ПО.

Вы можете применить это свойство 1 раз в раунд во время своего

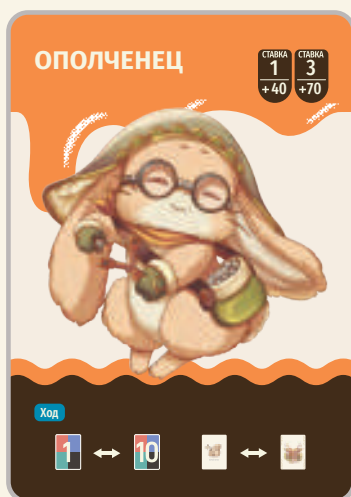
■ ОТШЕЛЬНИК



хода. Возьмите 3 карты из колоды и сбросьте 3 карты с руки. Затем поверните карту отшельника на 90°, чтобы показать: его свойство уже использовано.

Получение
ПО

Ровно 0 побед приносят 20 ПО.



Ход

Это свойство игрок может использовать любое количество раз в свой ход.

- Вы можете выкладывать «1», как будто это «10».
- Вы можете выкладывать «10», как будто это «1».
- Вы можете выкладывать белый флаг, как будто это раритет.
- Вы можете выкладывать раритет, как будто это белый флаг.

Выкладывая соответствующую карту и используя это свойство, объявляйте об этом вслух.

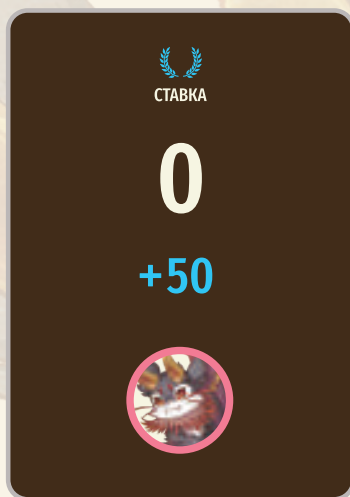
Вы можете не использовать свойство ополченца и выкладывать «1», «10», раритеты и белые флаги как обычно. При замене «1» на «10» и наоборот цвет карты не меняется. Например, красную «1» можно превратить только в красную «10».



Превратив свою карту в раритет при помощи свойства белой дамы, вы можете использовать свойство ополченца, чтобы превратить эту карту в белый флаг.



Превратив свою карту в белый флаг при помощи свойства синей дамы, вы можете использовать свойство ополченца, чтобы превратить эту карту в раритет.



Подготовка

[2 игрока]

На этапе подготовки возьмите на руку чёрную «10» берсерка (с розовым оборотом), затем сбросьте 1 карту с руки. При желании вы можете взять на руку чёрную «10» берсерка и сразу её сбросить.

Возьмите на руку две чёрные «10» берсерка и сбросьте 2 карты с руки.

Получение ПО

Ровно 1 победа приносит 20 ПО.

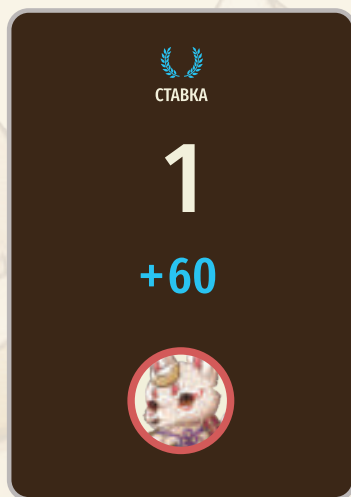
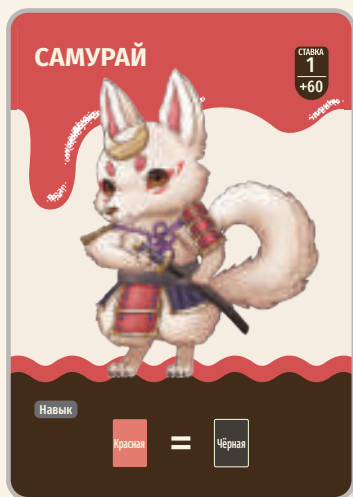


Вы можете выложить чёрную «10» берсерка и превратить её в чёрную «1» при помощи свойства ополченца.



На чёрную «10» берсерка можно положить чёрного короля.





Навык

Красные карты получают ту же силу, что и чёрные.

Свойство самурая активируется автоматически.

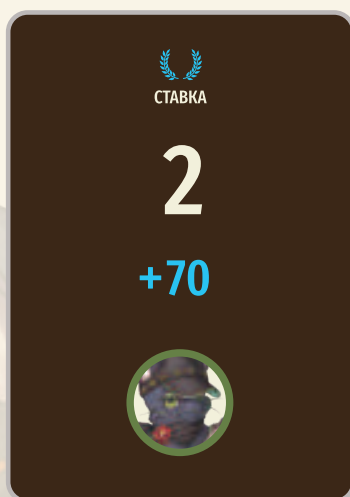
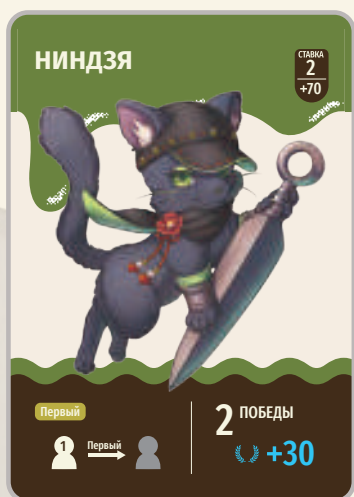
- У выкладываемых красных карт нет силы красных карт. Они всегда имеют силу чёрных карт.
- Выложенная красная «10» равна по силе чёрной «10». Если в одной взятке вы положили красную «10», а другой игрок — чёрную «10», сильнее будет та карта, которую выложили раньше.

Выложенная красная карта считается картой красного цвета.

- Если вы первый игрок и выкладываете красную карту, ведущим цветом становится красный.
- Если в выигранной ставке есть красная карта, вы считаете её картой красного цвета.
- На выложенную красную карту можно поместить красного короля, но не чёрного.

Чёрные карты не получают силу красных карт.

Если вы выкладываете чёрную карту, она имеет силу чёрной карты.



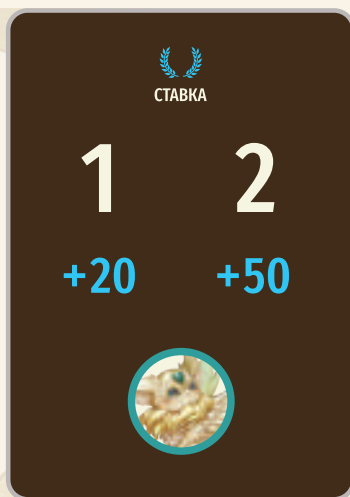
Первый

Если вы первый игрок, вы можете назначить первым игроком другого участника вместо себя. Это можно сделать лишь 1 раз за кон.

- Вы можете остаться первым игроком и никого не назначать.
- Если в вашем отряде есть ниндзя и вас назначил первым игроком другой участник с ниндзя, вы можете назначить первым игроком кого-то ещё (включая того, кто только что назначил вас).

Получение ПО

Ровно 2 победы приносят 30 ПО.



Получение ПО

Каждая выигранная вами в этом раунде синяя и/или зелёная карта приносит 10 ПО (но не более 50 ПО).

[Пример] Выиграв во взятках 1 синюю и 2 зелёные карты, вы получаете 30 ПО: 2 зелёных карты × 10 ПО + 1 синяя карта × 10 ПО = 30 ПО.

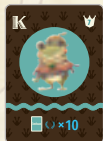
[Пример] Выиграв во взятках 3 синие и 3 зелёные карты, вы получаете 50 ПО: 3 зелёных карты × 10 ПО + 3 синих карты × 10 ПО = 60 ПО, но свойство лекаря не может принести больше 50 ПО.



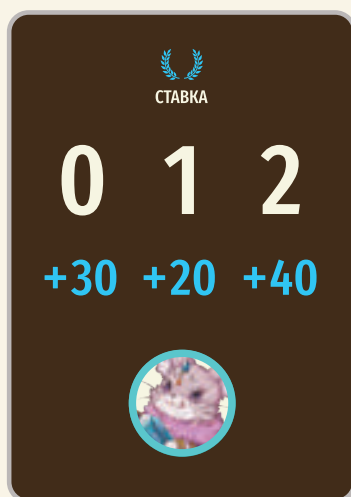
Если в вашем отряде 2 лекаря, их свойства применяются раздельно. Например, 3 выигранные во взятках синие карты приносят вам 60 ПО (3 карты × 10 ПО + 3 карты × 10 ПО).



Если в вашем отряде есть лекарь и синий король, их свойства применяются раздельно. Например, 1 зелёная и 3 синие выигранные карты приносят вам 70 ПО (40 ПО за лекаря и 30 ПО за короля).



Если в вашем отряде есть лекарь и зелёный король, их свойства применяются раздельно. Например, 7 зелёных выигранных карт приносят вам 120 ПО (50 ПО за лекаря и 70 ПО за короля).



Получение ПО

Выигранные вами 1, 2 или 3 раритета и/или белых флага приносят 20, 50 или 80 ПО соответственно.

[Пример] Выигранные во взятках 2 белых флага приносят вам 50 ПО.

[Пример] Выигранные во взятках 1 белый флаг и 1 раритет приносят вам 50 ПО.

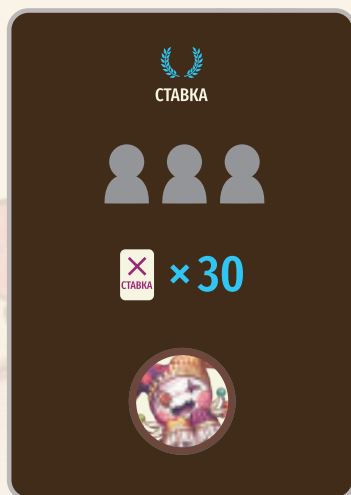
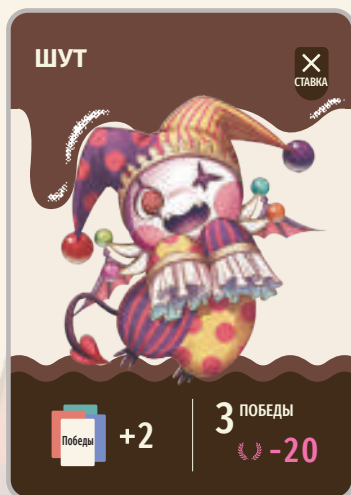
[Пример] Выигранные во взятках 2 белых флага и 2 раритета приносят вам 80 ПО, так как свойство собирателя не может принести больше 80 ПО.



Если в вашем отряде 2 собирателя, их свойства применяются раздельно. Например, выигранные 2 белых флага и 1 раритет приносят 160 ПО (80 ПО + 80 ПО).



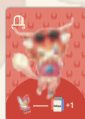
Если в вашем отряде собиратель и белый король, их свойства применяются раздельно. Например, выигранные 2 белых флага и 2 раритета приносят 230 ПО (80 ПО за собирателя и 150 ПО за короля).



Получение ПО

Шут увеличивает число выигранных вами взяток на 2.

Свойство шута активируется автоматически. Свойство шута действует весь раунд, поэтому у вас не получится сделать успешную ставку на 0 или 1 победу.



Если в вашем отряде есть шут и красная дама, оба их свойства срабатывают. Например, если к концу раунда вы не выиграли ни одной взятки, у вас всё равно будет 3 победы (2 от шута и 1 от дамы).

Получение ПО



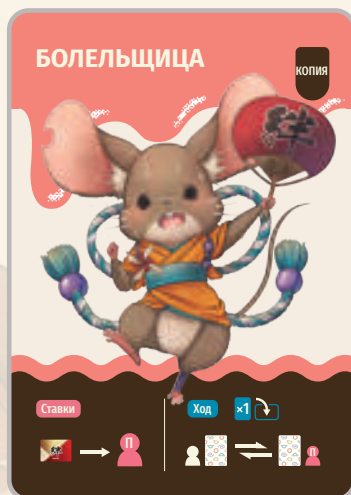
Если у вас ровно 3 победы в раунде, вы получаете -20 ПО (сначала сложите все положительные ПО, потом отнимите очки за шута).



За каждого другого игрока, провалившего свою ставку, вы получаете 30 ПО. Например, если 2 соперника провалили ставку, вы получаете 60 ПО (30 ПО × 2 игрока).

Если в вашем отряде есть шут и шулер, оба их свойства срабатывают. Если кто-то из соперников провалил ставку и вы используете шута в качестве ставки, вступает в силу свойство шулера, дающее 20 ПО за выигранную ставку.

■ БОЛЕЛЬЩИЦА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ)



Если болельщица лежит лицом вверх

Ставки

- Если ваша болельщица лежит лицом вверх, вы не можете делать ставки. Два других ваших персонажа тоже должны лежать лицом вверх. Их свойства применяются как обычно.
- После того как другие игроки закончили делать ставки, выберите одного из них и отдайте ему карту партнёра. Этот игрок станет вашим партнёром на этот раунд.

Ход x1

Вы можете использовать это свойство один раз в раунд на своём ходу. Обменяйтесь картами со своим партнёром. Сделав обмен, поверните болельщицу на 90°, чтобы показать: её свойство уже использовано.

- Отдайте партнёру 1 карту с руки лицом вниз. Ваш партнёр смотрит на полученную карту и отдаёт вам 1 карту с руки лицом вниз. Он может таким образом вернуть полученную карту.
- Вы можете обсудить с партнёром, когда сделать обмен, но обсуждать цвет и силу карт, которыми планируете обмениваться, нельзя.



■ КАРТА ПАРТНЁРА (ЕСЛИ БОЛЕЛЬЩИЦА ЛЕЖИТ ЛИЦОМ ВВЕРХ)

Получение ПО

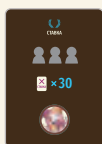


- Выигранные вами во взятках карты и количество этих взяток не приносят вам ПО. Вместо этого вы получаете ПО за ставки, выигранные во взятках карты и количество выигранных взяток партнёра. Поэтому вам стоит помогать своему партнёру.
- Любые свойства, дающие ПО за выигранные карты (как у лекаря, собирателя и короля), теперь относятся к картам, которые выиграл во взятках ваш партнёр.
- Если в третьем раунде ваш партнёр делает ставки двумя картами, учитывайте их обе.

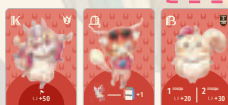
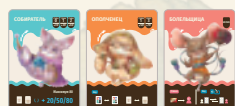
Если вы или партнёр используете красную даму, число побед партнёра увеличивается на 1.

Продвинутые правила

Красная дама увеличивает число побед на 1 только у того, кто её использовал. Например, если красную даму применяет игрок с болельщицей, число побед увеличивается на 1 только у него.

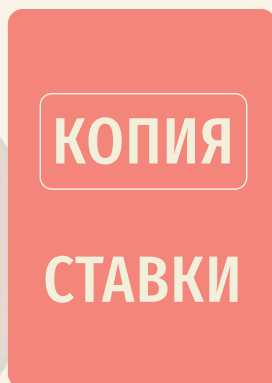
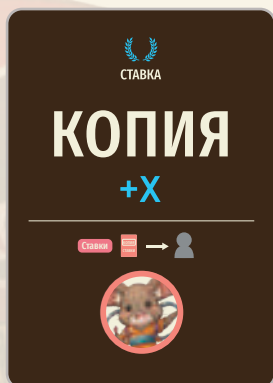


Если партнёр использует для ставки шута, учитываются провальные ставки всех игроков, кроме вас и вашего партнёра. Если все остальные выиграли ставку, вы с партнёром не получаете ПО.



[Пример] При подсчёте победных очков участник с белым королём учитывает ставки, количество выигранных взяток и выигранные во взятках карты участника с красным королём. Считается, что игрок с белым королём сделал успешную ставку.

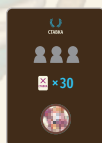
■ КАРТА КОПИИ СТАВКИ (ЕСЛИ БОЛЕЛЬЩИЦА ЛЕЖИТ ЛИЦОМ ВНИЗ)



Если болельщица лежит лицом вниз

Ставки

- Скопируйте свойство 1 карты любого другого игрока, которая используется для ставки.
- После того как все остальные игроки сделали ставки, выберите одну из их карт-ставок и положите рядом с ней карту копии ставки.
- ✂ Копия ставки учитывает ваши выигранные взятки.



Скопированная карта приносит вам **ПО** так же, как и владельцу. Если вы копируете ставку, сделанную картой шута, учитывайте провальные ставки всех игроков, кроме вас и владельца этого шута. Если все остальные сделали успешную ставку, вы и игрок с шутом не получаете **ПО**.



[Пример] При подсчёте победных очков игрок с белым королём учитывает ставку игрока с красным королём. Считается, что игрок с белым королём сделал успешную ставку.

■ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Хирокэн

Художник: Нина

Графический дизайн: Таити Ито (MOLT Inc.)

Перевод на английский язык: Фуми, Райан Кемпбелл

Вычитка правил: Deztec

Особая благодарность: Харигаю Мунэтоси, Ли Жиану, Пора



Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Александр Петрунин

Выпускающий редактор: Екатерина Швилкина

Переводчик: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Валерия Беляева,
Анастасия Григорьева

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

