

ТЕНЬ В БУТЫЛКЕ

LE FAGU AITU

ГЮНТЕР
КОРНЕТТ

МАКСИМ
МОРЕН



«Прежде чем продолжить, пара слов об условиях владения бутылкой. Эти строки помогут лучше понять механику игры: «Из стекла она, но стекло это закалено в адском пламени. Живёт в ней чёрт, это его мелькающую тень мы видим внутри, по крайней мере, я так думаю. Если кто-то купит эту бутылку, то чёрт к его услугам. Всё, что пожелает человек, — любовь, слава, деньги, дома... — всё будет его, только слово скажи. Одного лишь не может чёрт — продлевать жизнь. И было бы несправедливо скрывать от вас, что у бутылки есть один недостаток. Если владельцу не продаст её до своей кончины, ему придётся вечно гореть в аду. И никак не продать её иначе, чем себе в убыток. Если вы продадите её за столько же, за сколько и купили, она вернётся к вам обратно, как домашний голубок... Но помните, продать бутылку вы можете только за отчеканенные монеты...»
(Из рассказа Р. Л. Стивенсона «Волшебная бутылка»)

ОБ ИГРЕ. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Как и во многих других карточных играх на взятки, цель игры «Тень в бутылке» — набрать наибольшее количество очков. Однако здесь карта с наивысшим значением не всегда позволяет выиграть взятку.

Игрок с картой наивысшего значения, которая при этом ниже стоимости чёртика в бутылке, выигрывает взятку и получает бутылку. Далее стоимость чёртика снижается до значения выигравшей его карты.

Владелец бутылки меняется до тех пор, пока стоимость уже не может опуститься ниже. Тот, кто владеет чёртиком к концу игры, получает отрицательные очки вместо победных.



ГЮНТЕР
КОРНЕТТ

МАКСИМ
МОРЕН

Таинственная карточная игра для 2–6 игроков от 14 лет и старше.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

- КОМПОНЕНТЫ.
- ОБ ИГРЕ. ЦЕЛЬ ИГРЫ.
- ПЕРСОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ (3–4 ИГРОКА).

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

- КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ (4–6 ИГРОКОВ).
- ВТОРАЯ БУТЫЛКА (5–6 ИГРОКОВ).
- «ТАИНСТВЕННЫЙ ГЛАЗ» (2 ИГРОКА).

Автор игры:
Гюнтер Корнетт
Художник:
Максим Морен
Арт-директор:
Максим Эрсо
Редактор:
Арно Шарпангье
Корректор:
Валентин Лё Лэ

КОМПОНЕНТЫ

- 1 начальная карта. На ней указана стартовая цена чёртика в бутылке (10).
- 6 памяток (одна сторона нейтральная, на другой указан цвет команды).



Лицевая сторона



Рубашка



Нейтральная сторона



Цвет команды

- 2 бутылки, «закалённые в жарком пламени».



- Буклет правил.



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ (3–4 ИГРОКА)

В «Тень в бутылке» можно играть как в персональном, так и в командном режиме. Персональный режим для 3–4 участников играется по базовым правилам, которые также применяются и к другим режимам.

| Количество игроков | Количество карт | Команды (2) и отдельные игроки (1) | Количество бутылок | Партнёр по команде — игрок, сидящий дальше всех от вас |
|--------------------|-----------------|------------------------------------|--------------------|---|
| 3 | 36 | 1-1-1 | 1 | Для трёх игроков нет командного режима |
| 4 | 36 | 1-1-1-1 | 1 | Сдающий и участник напротив него играют каждый за себя, а остальные объединяются в команду |
| | | 2-1-1 | 1 | |
| 5 | 54 | 1-1-1-1-1 | 2 | Сдающий получает на одну карту меньше. Он не сбрасывает карту в таинственную взятку и играет в одиночку даже в командном режиме |
| | | 2-2-1 | 1 | |
| 6 | 54 | 1-1-1-1-1-1 | 2 | Единственный случай, когда сдающий играет в команде |
| | | 2-2-2 | 1 | |
| | | 2-2-1-1 | 1 | |
| 2 | 36 | 1-1 | 1 | «Таинственный глаз» — версия для двух игроков с некоторым количеством открытых карт и 4 картами во взятке |

- 54 карты (по 18 каждого цвета: зелёного, красного и синего).

На картах указаны номера (значение) и ценность (победные очки).

Базовая колода включает 36 карт — все номера от 1 до 37.

Для игры вдвоём, троём или четвером используется только базовая колода.

Дополнительная колода включает 18 карт с номерами, увеличенными на 0,5 (например, 2,5, 4,5, 6,5 и т. д.). Цвет и ценность базовой карты полностью соответствуют такой же карте со значением, повышенным на 0,5.



Лицевая сторона (пример)



Рубашка (у всех карт)

- Вам понадобится лист бумаги и карандаш для записи победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите начальную карту в центре стола лицевой стороной вверх и поставьте на неё бутылку.

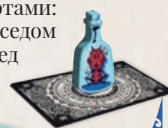
Каждый игрок берёт памятку и кладёт её нейтральной стороной вверх рядом с собой. Игроки получают равное количество карт из колоды.



НАЧАЛО ИГРЫ

Каждый игрок начинает партию со сброса одной карты. Сброшенные карты помещаются под начальную карту и будут называться таинственной взяткой. Игроки не могут смотреть карты из таинственной взятки.

Затем все игроки обмениваются двумя картами: одной — с соседом справа, а другой — с соседом слева. Для этого каждый игрок кладёт перед собой две карты взакрытую. Когда все готовы к обмену, участники забирают отданные им карты с каждой стороны.



ФАЗА ВЗЯТОК

Ход передаётся по часовой стрелке. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Он разыгрывает карту и **станет сдающим в следующем раунде**. Какой бы цвет карты ни был сыгран, другие игроки должны ему следовать (разыграть карту того же цвета). Если у игрока нет карты подходящего цвета, он разыгрывает любую другую. Если значение каждой разыгранной карты выше актуальной стоимости чёртика в бутылке, игрок, выложивший карту с наибольшим значением, забирает взятку, **вне зависимости от того, следовал он цвету или нет**.

ЧЁРТИК В БУТЫЛКЕ

Чёртика в бутылке всегда можно перепродать, если предлагаемая цена ниже актуальной. Если кто-то разыграл карту со значением ниже актуальной стоимости чёртика, в конце взятки он переходит к новому хозяину: если это сделал лишь один участник, он получает чёртика и выигрывает взятку; если же это сделали несколько участников, тогда взятку и чёртика забирает тот, кто разыграл карту с наибольшим значением из карт ниже актуальной стоимости чёртика. Карта, с помощью которой участник выиграл чёртика и взятку, кладётся лицевой стороной вверх под бутылку — это новая стоимость чёртика. Карта, указывавшая прежнюю стоимость чёртика, добавляется к стопке взятки предыдущего владельца чёртика (это может быть и нынешний владелец чёртика). В начале игры чёртик никому не принадлежит, и его стоимость составляет 19.



ПРИМЕР

Стоимость чёртика в бутылке — 19. Участники разыгрывают карты: Артём — 24, Белла — 15, Константин — 17, Давид — 32. Артём и Давид сыграли карты со значением выше стоимости чёртика, а Константин и Белла — ниже. Константин выигрывает и взятку, и чёртика, так как выложил карту со значением ниже стоимости чёртика, но выше, чем у Беллы. Новая стоимость чёртика — 17. Карта 17 кладётся под бутылку с чёртиком. Следующую взятку начинает разыгрывать тот, кто выиграл предыдущую (в данном случае Константин).



Карта со значением 17 выигрывает взятку и отправляется под бутылку для следующей взятки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда все карты разыграны, участники подсчитывают победные очки в своих взятках. Есть лишь один нюанс: вместо того чтобы получить победные очки, игрок, оставшийся с чёртиком, получает в качестве штрафа отрицательные очки, равные ценности всех карт в таинственной взятке. После того как будет сыграно заранее определённое количество раундов (например, каждый участник дважды побывает в роли сдающего), игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает партию.



СОВЕТЫ

Сброс и обмен картами в начале раунда

В целом выгодно передавать своим соседям карты с наименьшими значениями. Но с каждым обменом открывается и важная информация. К примеру, если игрок отдаст соседу двойку, а взамен получит единицу, он проиграет раунд, если сосед заполучит чёртика с помощью этой двойки (только если игрок не разыграет единицу в той же взятке). Также отличный манёвр — избавиться от карт одного цвета, чтобы в свой ход иметь больший выбор. Вам стоит подмечать, когда кто-то из соседей часто разыгрывает карты одного цвета, а также запоминать, кому какие карты отправились и от кого какие пришли.

В фазе взятки

Чтобы выиграть карты с высокими значениями, лучше как можно скорее разыгрывать карты, значение которых немного ниже начальной стоимости чёртика, ведь если его стоимость быстро упадёт, сделать это будет уже нельзя. Чтобы не оказаться с чёртиком к концу раунда, старайтесь разыгрывать карты с низким значением в тот момент, когда они не смогут выиграть взятку. Это смело можно делать, если в том же раунде (или ранее) были разыграны карты более высокого значения, но ниже стоимости чёртика. Может показаться соблазнительным выложить ценную карту в кажущуюся обычной взятку, но это тоже рискованно: к примеру, если игрок собирается получить 31 с помощью 37, следующий игрок может забрать взятку (вместе с чёртиком), разыграв карту с низким значением. Вот почему очень важно запоминать, какие карты уже были разыграны.



КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ (4-6 ИГРОКОВ)

В этом режиме игроки соревнуются командами из двух участников, а также вместе с одним или двумя отдельными игроками.

ПОДГОТОВКА

4 ИГРОКА. Используйте только 36 карт базовой колоды.

5-6 ИГРОКОВ. Используйте все 54 карты.

5 ИГРОКОВ. Сдающий получает на одну карту меньше, поэтому он не сбрасывает карту в таинственную взятку. Команды формируются из двух игроков, сидящих всегда напротив друг от друга. Если в игре участвуют отдельные игроки, то сдающий всегда будет играть только за себя. Если в игре присутствуют два отдельных игрока, они всегда сидят друг напротив друга. Члены одной команды пользуются памятками одного цвета. Отдельные игроки пользуются памятками нейтрального цвета.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки одной команды суммируют свои очки и получают общую сумму. Отдельные игроки удваивают очки, полученные за раунд. Если один из членов команды заканчивает игру с чёртиком, проигрывают оба участника: вместо победных очков они получают отрицательные за таинственную взятку. Если отдельный игрок заканчивает раунд с чёртиком, он также удваивает полученные отрицательные очки за таинственную взятку.



«ТАИНСВЕННЫЙ ГЛАЗ» (2 ИГРОКА)

1. Раздайте каждому игроку две руки взакрытую:

- Первая рука: 6 карт.

- Вторая рука: 12 карт.

2. Оба игрока убирают из своей второй руки:

- 2 карты, которые кладут под начальную карту в качестве таинственной взятки;

- 1 карту, которую отдают в первую руку оппонента;

- 1 карту, которую отдают во вторую руку оппонента.

3. Затем оба игрока открывают 7 карт из своей первой

руки, выкладывая их перед собой в форме арки. Вместе обе арки образуют «таинственный глаз».

4. Каждая взятка состоит из 4 карт, по 2 от каждого игрока. Они поочерёдно разыгрывают карты до тех пор, пока во взятке не появится 4 карты. Игроки сами решают, из какой руки разыгрывать карты.

5. Следовать цвету требуется только для выбранной руки.

Пример. У игрока Б есть синие карты в первой руке, но нет во второй. Игрок А разыгрывает синюю карту, и теперь игрок Б, если может, должен следовать цвету. Игрок Б может либо разыграть синюю карту из своей первой руки, либо любую карту из второй.



ВТОРАЯ БУТЫЛКА (5-6 ИГРОКОВ)

ПОДГОТОВКА

В этом варианте используют обе бутылки и все 54 карты. При игре втятером сдающий получает на одну карту меньше и не сбрасывает карту в таинственную взятку. Обе бутылки выставляются на начальную карту 19.

ХОД ИГРЫ

Игрок, первым выигравший взятку картой со значением ниже 19, берёт любую из двух бутылок и кладёт под неё карту с новой стоимостью. Отныне продаваемой всегда будет бутылка с наибольшей стоимостью (даже если новая стоимость окажется ниже стоимости более дешёвой бутылки).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце раунда каждая бутылка даёт своему владельцу отрицательные очки из таинственной взятки (и он не зарабатывает победные очки за свои взятки). Если бутылки принадлежат разным владельцам, каждый из них получает отрицательные очки. Если обе бутылки принадлежат одному и тому же игроку, он получает отрицательные очки дважды (и не зарабатывает победные очки за свои взятки).

Тестирование

Александр Б. Беттина М. Даниель Ж. Феликс Х. Джинни У. Йохен К. Лжонас М.

Русская версия игры

Руководитель проекта: Андрей Сафонов
Редактор: Елена Шкуткова
Переводчик: Виктор Цепенко
Корректор: Кирилл Егоров
Верстающий: Валерий Заверьяев

Edited by Matagot Edition
181 rue fernand Audouart
33000 BORDEAUX
FRANCE
www.matagot.com

Bambus Spielverlag
Günter Cornett
Kopferstraße 14
D-12053 Berlin
GERMANY

