

ЛОВКАЯ ДЖЕЙН





ЛОВКАЯ ДЖЕЙН снова в городе. Она неторопливой походкой заходит в салун и занимает место за игорным столом. К ней подходят несколько храбрых ковбоев, готовых бросить ей вызов. Ах, глупцы, как будто не знаете, что вас ждёт...

Мелькают пальцы, совершаются дерзкие ограбления, монеты прыгают из одного кармана в другой. Посрамлённые противники уходят за стойку плакать в мужественное плечо бармена, и лишь Ловкая Джейн сохраняет на лице дерзкую улыбку: никому не удалось превзойти славу самой быстрой руки на Диком Западе. Конечно, это ведь она придумала эту игру!


ОБ ИГРЕ

«Ловкая Джейн» — это настольная игра на скорость для настоящих ковбоев. Следите за картами и как можно быстрее загибайте нужные пальцы. Может, именно вам улыбнётся удача утереть нос самой быстрой руке на Диком Западе?

СОСТАВ ИГРЫ

-  10 круглых жетонов раунда (с номерами от 1 до 10)  8 жетонов шляп
-  60 карт жестов (с изображением рук)  1 правила игры

Для варианта игры «Ограбление» (см. стр. 12):

-  10 жетонов монет (со значениями от 0 до 6)  1 жетон шерифа

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Перемешайте все карты жестов, не глядя на их лицевые стороны (с изображением руки), и положите колодой лицевой стороной вниз в центре стола.
2. Сложите рядом жетоны раунда стопкой в порядке возрастания номеров на них (верхний жетон с номером 1, нижний — 10).
3. Положите рядом жетоны шляп так, чтобы их было на 1 меньше, чем игроков. Отбирайте жетоны с номерами от 1 и дальше в порядке возрастания без пропуска номеров.



Пример подготовки на четверых



Игра длится десять раундов. Каждый раунд состоит из трёх следующих фаз:

1. Составление жеста
2. Игра Джейн
 -  Повторите жест
 -  Руки на стол!
3. Проверка

1 СОСТАВЛЕНИЕ ЖЕСТА

Возьмите столько карт жестов, каково число на верхнем жетоне раунда. Раздайте их игрокам лицевой стороной вниз как можно более равномерно.

Таким образом, в первом раунде вы раздадите **суммарно** 1 карту; во втором — 2 карты и так далее. Это значит, что некоторым игрокам может не достаться карт или достаться больше карт, чем другим.



Раздача карт жестов в начале пятого раунда.

Пример

Затем все игроки протягивают карты в центр стола, **одновременно и быстро** переворачивают их лицевой стороной вверх и кладут на стол, **не меняя их положения**.

Не кладите раскрытые карты друг на друга, не выравнивайте и не переключайте их. В большинстве случаев вам придётся подумать, чтобы понять, какая рука изображена на карте.

2 ИГРА ДЖЕЙН

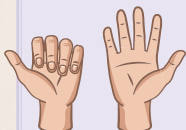
1. ПОВТОРИТЕ ЖЕСТ

Изучите **все** раскрытые карты жестов. Вам необходимо учесть указания всех раскрытых карт, следуя перечисленным ниже правилам, и загнуть нужные пальцы на одной или обеих руках.

КАРТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЛАДОНИ С ЗАГНУТЫМ ПАЛЬЦЕМ

На каждой карте изображена **левая** или **правая** рука, на которой **загнут один палец (или ни одного)**. Вы должны загнуть на **правильных** руках **все** указанные на картах пальцы.

Если одна из рук не изображена хотя бы на 1 карте, то пальцы на этой руке загибать не надо.



Правильный жест

Идёт четвёртый раунд, и раскрыты 4 карты жестов. На левой руке должны быть загнуты все пальцы, за исключением большого, тогда как на правой руке ни один палец загибать не надо.

пример

ВАЖНО

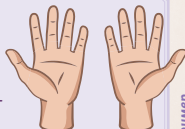
Раскрытые карты трогать нельзя!



КАРТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ РАСКРЫТОЙ ЛАДОНИ

Каждая такая карта **отменяет все остальные карты**, указывающие загнуть палец на этой руке.

Если поменять всего лишь одну карту из предыдущего примера, то на левой руке вовсе не должно быть загнутых пальцев!



Правильный жест

пример

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Если вы раскрыли 2 карты, указывающие загнуть один и тот же палец на одной и той же руке (или не загибать пальцы на одной и той же руке), они не учитываются.

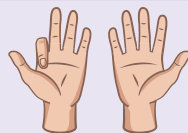
ПРИМЕЧАНИЕ

Иллюстрации с изображением рук могут визуально отличаться, но на игру это не влияет.



На трёх картах (обведены коричневым) изображена правая рука без загнутых пальцев. Две из них отменяют друг друга, потому что являются одинаковыми (отмечены фиолетовыми крестиками). Неважно, какие две из трёх, поскольку все они функционально одинаковые.

Красными крестиками отмечена другая пара одинаковых карт, которые отменяют друг друга.



Правильный жест

Возможен случай, когда **все раскрытые карты** попарно отменяют друг друга. Тогда **верным жестом будут две раскрытые ладони**.



2. РУКИ НА СТОЛ!

Как только вы посчитаете, что верно воспроизвели жест, указанный на картах, положите их на стол **ладонями вниз**, следя за тем, чтобы нужные пальцы оставались загнутыми. **Загибать и разгибать пальцы теперь нельзя до конца фазы проверки!**

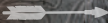


Переворот правильного жеста из предыдущего примера.

Пример

Сразу же объявите, что закончили. Если вы зафиксировали руки первым, скажите: «Первый!» Если вы — второй, то «Второй!» и т. д. И теперь вам останется только дождаться, когда все игроки объявят, что закончили воспроизводить жест.

Но руки на стол положат не все: последний оставшийся участник не сможет участвовать в гонке за очками славы в этом раунде. Это значит, что последний игрок не получит очков славы в этом раунде (даже в игре на двоих)! Именно ему придётся проверять правильность жестов участников, успевших положить руки на стол.



3 ПРОВЕРКА



Последний игрок сверяет показанные игроками жесты с изображениями на раскрытых картах. Во время проверки важно, чтобы игроки **не шевелили пальцами и руками**.

СОВЕТ

Чтобы не забыть порядок, в котором игроки клали руки на стол, последний игрок может распределить между ними жетоны шляп с соответствующими номерами. Если вы совместно решаете, что вам это не нужно, можете играть без них.



Для того чтобы проверить жесты, последний игрок выполняет следующие шаги:

1. Отделите карты с изображением левой руки от карт с изображением правой руки.
2. Положите каждую пару одинаковых карт, которые отменяют друг друга, в стопку сброса **лицевой стороной вверх**. Возможно даже, что после этого шага все раскрытые карты окажутся в сбросе.
3. Если среди оставшихся карт жестов есть карта, на которой **изображена раскрытая ладонь**, сбросьте все остальные раскрытые карты с изображением соответствующей руки (ни одна из них не учитывается).
4. По оставшимся картам проверьте игрока со шляпой с номером 1:
 -  **Если у него загнуты нужные пальцы на нужных руках**, этот игрок получает жетон текущего раунда и кладёт его перед собой. Номер раунда на этом жетоне соответствует количеству очков славы, которые он получает.
 -  **Если он хотя бы в чём-то ошибся**, этот игрок ничего не получает. А вы переходите к проверке второго участника, затем третьего и так далее, пока не дойдёте до первого игрока, который воспроизвёл жест правильно. Если никто не смог показать правильный жест, то жетон раунда не получает никто — уберите этот жетон в коробку.
5. После того как игрок получил жетон раунда, **продолжайте проверять жесты** других игроков. Все оставшиеся игроки, правильно показавшие жест, **по порядку номеров на их шляпах** берут по 1 карте жеста из **стопки сброса** (пока в ней есть карты) и кладут свою карту **лицевой стороной вниз** перед собой — они получают по 1 очку славы. Если карты в стопке сброса закончились, игроки, не успевшие взять из неё карту, ничего не получают.

ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР ФАЗЫ ПРОВЕРКИ

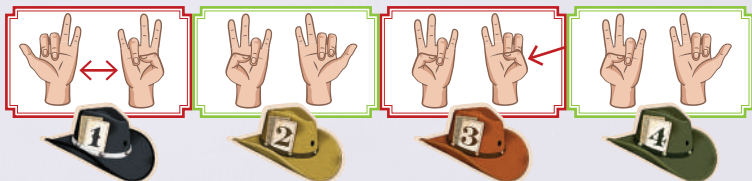






СОВЕТ

Чтобы было проще, в начале фазы проверки игроки могут повернуть руки ладонями вверх (не изменяя при этом показываемый жест).



Вы играете в ятером. Идёт шестой раунд, и четверо из вас уже положили руки на стол и показывают следующие жесты:



-  **Игрок 1** ошибся: перепутал руки (частая ошибка!).
-  Далее **игрок 2**. Его жест верен, и он забирает себе жетон раунда (целых 6 очков славы!), но проверка продолжается...
-  **Игрок 3** ошибся: большой палец на правой руке не должен быть загнут. Этот игрок не получает ничего.
-  **Игрок 4** угадал. Он получает карту жеста из стопки сброса и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Одно очко славы – это лучше, чем ничего!



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

Если любой игрок положил руки на стол и ошибся в жесте, он проигрывает в этом раунде. **При этом второй игрок получает жетон раунда.**

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается после того, как последний игрок проверил жесты всех остальных участников. Поместите в стопку сброса все карты жестов, раскрытые в этом раунде. Следующий раунд проходит по тем же правилам, что и первый, за исключением количества карт жестов, раздающихся в начале игры, — оно соответствует порядковому номеру раунда, указанному на верхнем жетоне в стопке жетонов раундов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после **десятого раунда.**

Подсчитайте свои очки славы:

- 👉 каждая карта жеста приносит 1 очко славы;
- 👉 каждый жетон раунда приносит столько очков славы, каков указанный на нём порядковый номер.

Игрок с **наибольшим количеством очков славы** побеждает. В случае ничьей претендент, заполучивший в ходе игры жетон раунда с наибольшим номером, побеждает.



УПРОЩЁННЫЙ РЕЖИМ

Этот режим рекомендован для самых неопытных ковбоев.

ПРИМЕЧАНИЕ

Этот режим несовместим с режимом «Ограбление» (см. стр. 12)!


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КАРТЫ 1–24

Отберите из колоды карты жестов с номерами от **1 до 24** и перемешайте, не глядя на их лицевые стороны. Получившуюся колоду положите в центр стола лицевой стороной вниз. **Вы будете использовать только эти 24 карты** (по обычным правилам), а это значит, что вы ни при каких обстоятельствах не помещаете их в стопку сброса!

Цвет салфетки на этих картах указывает, какая рука на них изображена:

 **красная салфетка** = левая рука

 **зелёная салфетка** = правая рука



Здесь вы можете найти номера карт!

В начале каждого нового раунда замешивайте все карты жестов (с номерами 1–24) в колоду, после чего раздавайте оттуда карты согласно числу на новом жетоне раунда.

КАРТЫ 25–60

ВАЖНО

В упрощённом режиме держите карты с номерами от 1 до 24 отдельно от карт с номерами от 25 до 60.

В начале игры сложите карты жестов с номерами от 25 до 60 в стопку лицевой стороной вниз. Эти карты вы будете использовать **только как очки славы в фазе проверки**, чтобы награждать игроков, которые зафиксировали правильный жест, но не получили жетон раунда.



На всех этих картах красные салфетки, но на них изображены разные руки.

Пример

ПРИМЕЧАНИЕ

На лицевых сторонах карт с номерами от 25 до 60 также изображены зелёные и красные салфетки, но они ничего не означают! Поэтому, когда вы играете в игру с полным набором в шестьдесят карт, вам **не стоит** полагаться на цвета салфеток!

Теперь вы готовы к игре!

С остальным вы можете ознакомиться позже.

РЕЖИМ «ОГРАБЛЕНИЕ»

Игра проходит по обычным правилам с описанными ниже изменениями.

О РЕЖИМЕ

При игре с этим режимом вы сможете совершать дерзкие ограбления: вам всего лишь нужно успеть первым «выстрелить» в соперника, чтобы украсть жетон монеты. Эти жетоны приравниваются к очкам славы в конце игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит по обычным правилам с описанными ниже изменениями. Раздайте случайным образом по 1 жетону монеты лицевой стороной вниз всем игрокам. Держите свои жетоны в тайне от других игроков (но свои жетоны можете просматривать в любое время)! Верните оставшиеся жетоны в коробку, не раскрывая их.



Подкиньте жетон шерифа в воздух. Сторона, которая окажется верхней при приземлении, определяет **(на всю игру)**, какая рука будет иметь приоритет при ограблениях.



На раскрытой карте жеста в центре изображена пуля. Вы решаете использовать свою правую руку, чтобы совершить ограбление, и кладёте свою левую руку раскрытой ладонью на стол.



Жест

Пример

ХОД ИГРЫ

1 СОСТАВЛЕНИЕ ЖЕСТА

Данный этап проходит по обычным правилам (см. стр. 3).

2 ИГРА ДЖЕЙН

Вы можете **либо** совершить ограбление, **либо** побороться за очки, составив жест как в обычной игре (неважно, являетесь ли вы жертвой ограбления или нет).

КАРТЫ ЖЕСТОВ

Каждая раскрытая карта с изображением пули позволяет совершить **1 ограбление**. Однако в раунд могут быть совершены только 2 ограбления: одно левой рукой и одно — правой.






ОГРАБЛЕНИЕ

Ограбление можно совершить только той рукой, которая изображена на карте с пулей.

Как только вы увидите на раскрытой карте изображение пули, можете совершить ограбление: сложите руку в жест наподобие пистолета, направьте её на любого другого игрока и крикните «Бах!» (или любое другое междометие). Теперь держите ваш «пистолет» направленным на вашу жертву. **Положите другую ладонь плашмя на стол: в этом раунде вы не сможете получить очки славы по обычным правилам.**

После того как вы совершили ограбление, **никто не может совершить ограбление той же самой рукой в этом раунде. Следить за этим должны вы.** Если кто-то попытается, во всеуслышание остановите его. После этого нарушитель может продолжать игру: совершить ограбление другой рукой или попытаться показать правильный жест. Потерянное время — достаточное наказание за ошибку!

-  Необязательно совершать ограбление, даже если раскрыта карта с пулей.
-  Вы можете совершить ограбление, даже если у вас нет жетонов монет.
-  После совершения первого ограбления одним участником другой игрок может совершить второе — если есть раскрытая карта с изображением другой руки и пули.

СОВЕРШЕНИЕ ДВОЙНОГО ОГРАБЛЕНИЯ

Вы можете совершить ограбление обеими руками, если раскрыты 2 карты изображением разных рук и пуль, но вы должны совершить оба ограбления **одновременно**: цельтесь обеими руками, крикните «Бах! Бах!» и задержите свои «пистолеты» направленными на свою жертву (или жертв). Да, при двойном ограблении вы **можете целиться как в одну и ту же жертву дважды, так и в две разные.**



На карте с изображением левой руки есть пуля, а на карте с изображением правой — ещё одна. Кое-кто мог бы совершить двойное ограбление!



Жест

Пример

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Каждая пара карт с изображением пуль и одной и той же руки (левой или правой) отменяют ограбление этой рукой. При этом необязательно, чтобы на них были загнуты одни и те же пальцы.



На обеих картах с изображением правой руки есть пули, значит, ограбление правой рукой недоступно! Но всё ещё возможно совершить ограбление левой рукой!



Жест

Пример


3 ПРОВЕРКА


Прежде всего разыгрываются ограбления, если таковые имеются.

Если было совершено 2 ограбления, сначала разыграйте совершенное той рукой, которая изображена на верхней стороне жетона шерифа (даже если этот игрок совершает двойное ограбление).



Посчитайте пули на картах с изображением этой руки (левой или правой): их должно быть нечётное количество.

 **Если это так**, то ограбление было успешным: **грабитель** крадёт у своей жертвы любой жетон монеты, лежащий лицевой стороной вниз.

 **Если это не так**, то ограбление было неудачным: **жертва** отдаёт своему грабителю жетон монеты по своему выбору.

Если у игрока, который должен потерять жетон монеты, нет таких жетонов, ничего не происходит.

Возможно такое, что грабитель в одном из ограблений будет жертвой в другом. *Например, вы можете совершать ограбление правой рукой, а тем временем кто-то другой грабит вас левой рукой!*

После розыгрыша ограблений вам нужно проверить жесты других игроков по обычным правилам; участвуют только те игроки, **кто не пытался** совершить ограбление.

КОНЕЦ ИГРЫ

Добавьте значения на жетонах монет в вашем запасе к вашим очкам славы. Игрок с наибольшим общим количеством очков славы побеждает.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством жетонов монет (независимо от их значений). Если ничья сохраняется, выигрывает претендент, у которого есть жетон раунда с наибольшим номером.



© 2024 Sit Down!
rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
Belgium
+32 468 37 51 31



ОЛИВЬЕ: “Я хочу поблагодарить свою семью и друзей, которые были первыми, кто поддержал меня и помог провести игровые тесты. Я особенно признателен моему сыну Карлу (он большой фанат этой игры), а также первоклассной команде игроков из библиотеки «Ля Рюш» в Мёдон-ла-Форе за их свободное время и интересные мысли. Я составлю жест «сердце» из своих пальцев и направлю его команде Sit Down!, без которых у меня бы ничего не получилось!”

SIT DOWN! благодарит Гаспара, Джули и Лоло за то время, что они уделили тестированию игры.

АВТОР

Оливье МЭИ

ХУДОЖНИК

Александр БОНВАЛО

РАЗРАБОТЧИК

Микаэль ДЕРОБЕРМАЗЮР

ДИЗАЙНЕР

Энтони МУЛЕН

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР

Мари УМС

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Дидье ДЕЛЬБЭЗ

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Натан МОРСЕ

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Михаил АКУЛОВ

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ

Иван ПОПОВ

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА

Александр КИСЕЛЕВ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Валентин МАТЮША

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Анастасия ЕГОРОВА

ПЕРЕВОДЧИК

Михаил СУНЦОВ

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Иван СУХОВЕЙ

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Антон РУСИН

КОРРЕКТОР

Ольга ПОРТУГАЛОВА

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР

Иван ГУДЗОВСКИЙ

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru

