

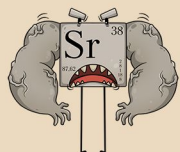
ПЕЧЕНЬКА



Печенька бьет Синий, потому как синий — это цвет Куки Монстра. А, как известно, печенье для Куки Монстра — это всё. И самая большая любовь, и лучший друг, и смысл жизни. Не будь печенья, Куки Монстр просто не смог бы существовать. Тогда как печенье без Куки Монстра вполне себе существует и не парится. Получается, что, с точки зрения эволюции, Печенька сильнее Куки Монстра, а значит, сильнее Синего.



Синий бьет Стронций, потому как Синий неотъемлемо ассоциируется с небом, да и со всей атмосферой вокруг земного шара в целом. Стронций же, в свою очередь, обладает высокой химической активностью, на воздухе быстро реагирует с влагой и кислородом, покрываясь жёлтой оксидной плёнкой. А, как известно, нашему серебристо-белому красавцу желтая оксидная пленка не к лицу, оттого со временем у Стронция выработалась аллергия на синий.



Стронций бьет 37, потому как в периодической системе химических элементов между Рубидием (порядковый номер 37) и Стронцием (порядковый номер 38) существует давний спор "кто круче". Главным аргументом Стронция в этом споре является атомная масса, которая у Стронция (87,62) выше, чем у Рубидия (85,467). Поскольку у Рубидия не нашлось контраргумента, на данный момент Стронций считается сильнейшим из них.



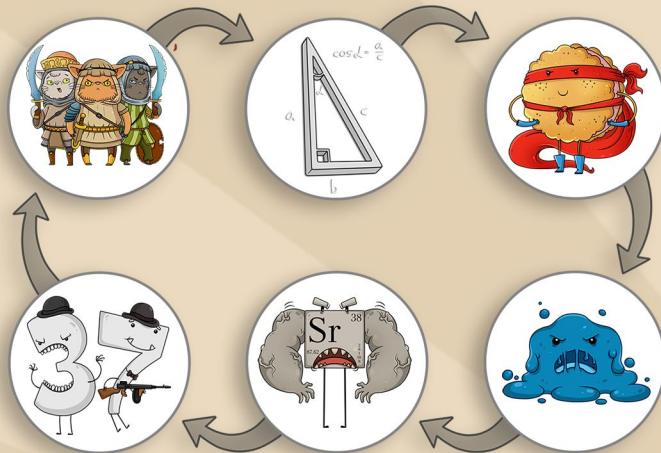
37 бьет Персов, потому как в 37-ом году произошло восстание в Парфии, которое неплохо подносило Парфянское царство. А, как известно, Персия и Парфия связаны неразлучной исторической линией. И если вы вдруг встретите перса, и по каким-то причинам вам понадобится при нем досчитать до 100, замените число 37 чем-нибудь другим, например, словом "я тут непричем".



Персы бьют Косинус, потому как при строительстве великого Персиполя персам пришлось применить все свои геометрические знания. И хоть косинус на то время ещё не был приведен к единой математической формуле, они-таки смогли его покорить.



Косинус бьет Печеньку, ведь для того, чтобы вычислить Косинус Печеньки, её стоит превратить в треугольник, чего Печенька страшно боится, а потому предпочитает держаться от Косинуса подальше.



Состав игры:

- 36 карт персонажей (по 6 каждого цвета)
- 6 карт мечей (по 1 каждого цвета)
- 6 карт щитов (по 1 каждого цвета)
- 6 карт холма (по 1 каждого цвета)
- 6 карт ролей
- 3 подсказки (для разного количества игроков)
- 30 жетонов победных очков с номиналом «1»
- 20 жетонов победных очков с номиналом «3»
- 1 жетон первого игрока

Подготовка

Раздайте каждому игроку комплект из 9 карт одного цвета (6 персонажей, меч, щит и холм).

Если играет 6 человек, то удалите из каждого комплекта карту холма.

Если играет 5 человек, то удалите из каждого комплекта карты с цифрой 6. Также удалите из игры карту роли с цифрой 6.

Если играет 4 человека, то удалите из каждого комплекта карты с цифрами 5 и 6. Также удалите из игры карты ролей с цифрами 5 и 6.

Положите подсказку на центр стола. Случайным образом выберите, кто будет первым игроком, и вручите ему жетон первого игрока, чтобы не запутаться.

Ход игры

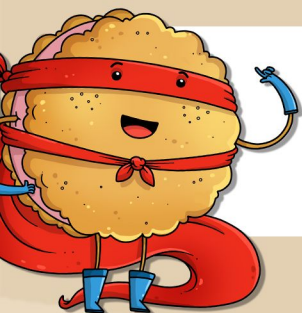
Каждый раунд делится на 4 круга. По завершении 4 круга раунд заканчивается и начинается подсчет очков. Затем начинается следующий раунд.



Первый игрок замешивает колоду ролей и раздает каждому по одной карте. Карту роли нельзя показывать противникам. На каждой карте роли изображен персонаж, за которого вам предстоит играть в этом раунде. Уберите из своей колоды такого же персонажа и аккуратно положите на стол под карту роли лицом вниз.

Ваша задача – вычислить двух персонажей: того, за кем вы охотитесь, и того, кто охотится за вами. Подсказка всегда напомнит, на кого вам нужно напасть и от кого вам нужно защититься. В каждом круге все игроки должны выложить перед собой карту с руки лицом вниз. Затем они одновременно вскрывают выложенные карты. Положите вскрытую карту перед собой лицом вверх, чтобы другие игроки всегда могли видеть, какую карту вы уже разыгрывали в этом раунде.

Также эта карта, само собой, не может быть больше разыграна вами в этом раунде.



Пример:

Гомер выложил Печеньку, Барт выложил Стронций, Лиза выложила 37, Мардж выложила Стронций. Теперь мы точно знаем, что Гомер не Печенька, Барт и Мардж не Стронций, а Лиза не 37.

С каждым новым кругом вы будете собирать все больше информации, и вам все проще будет понять, у кого

какая роль. Вместо того, чтобы выкладывать очередного персонажа, вы можете выложить щит, меч или холм. Если среди вскрытых карт на столе оказался меч, то игрок, выложивший его, выбирает, кого он будет атаковать. Для этого он кладет свою карту меч перед игроком, за которым, по его мнению, он охотится.

Внимание!

Игрок не может разыграть меч на того, кто уже разыграл на него щит.

Пример:

Барт разыграл карту меч. Сам он играет за Печеньку, а значит, охотится он за Синим. По его мнению, за Синего играет Лиза, потому что Лиза уже разыграла 37 и Стронций. Соответственно, Барт знает, что Лиза не 37, не Стронций, и не Печенька (ведь за Печеньку играет сам Барт). Немного поразмыслив, Барт понял, что атаковать нужно именно Лизу. Для этого он кладет карту меч перед Лизой.



Если при вскрытии карт на столе оказался щит, то игрок, выложивший его, выбирает, от кого он будет защищаться. Для этого он кладет свою карту щит перед игроком, который, по его мнению, за ним охотится.

Внимание!

Игрок не может разыграть щит на того, кто уже разыграл на него меч.

Пример:

Барт уже атаковал Лизу, это значит, что Лиза уже не сможет разыграть карту щит на Барта. А вот Гомер решил защититься от Мардж, выложив на нее карту щит. Значит, что в этом раунде Мардж уже не сможет на него напасть.

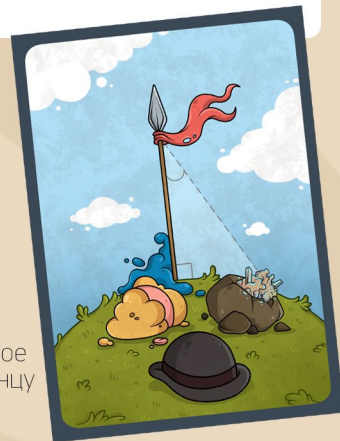


Внимание!

Очередность розыгрыша карт щит и меч идет от первого игрока и далее по часовой стрелке.

Пример:

В третьем круге Барт разыграл карту меч, Гомер разыграл щит, Мардж разыграла меч, а Лиза разыграла холм. Первый игрок в этом раунде – Барт, второй – Гомер, третий – Мардж и четвертый – Лиза. Это значит, что первым меч разыгрывает Барт, и атакует он Лизу. Затем Гомер разыгрывает щит на Мардж. Мардж уже не может атаковать Гомера, и она решает атаковать Барта.



Также любой игрок вместо карты персонажа, меча или щита может выложить карту холма. Функция этой карты – не дать другим игрокам никакой информации. Почему бы тогда ее не выкладывать постоянно? Потому что, если вы не разыграете ее, то в конце раунда получите дополнительное победное очко. И так, если к концу раунда карта холма осталась у вас на руках, вы получите одно дополнительное очко.

Раунд заканчивается, когда прошло 4 круга. После этого все игроки вскрывают свои карты ролей и приступают к подсчету победных очков. Каждый игрок может получить от 0 до 5 победных очков за один круг игры. Начиная с первого игрока, проверьте, кто правильно атаковал, а кто правильно защитился. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке, теперь он первый игрок. Если жетон передается тому, кто уже был первым игроком в этой игре, то игра заканчивается.

Подсчет очков

Победные очки игроки получают следующим образом:

- 3 по – Каждый игрок, который атаковал свою цель;
- 2 по – Каждый игрок, который защитился от того, чьей целью он был;
- 1 по – Каждый игрок, который не разыграл карту холма.

Раздайте всем игрокам соответствующее количество победных жетонов.

После подсчета очков начинается следующий раунд. Право первого игрока переходит следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игра заканчивается, как только каждый игрок побывает первым игроком, т.е. при игре вчетвером – 4 раунда, при игре впятером – 5 раундов, при игре вшестером – 6 раундов. Победителем становится тот, кто на конец игры имеет больше всего победных очков.

