

Автор игры: Игорь Виденков

ПЕЧЕНЬКА

2.0

2 режима игры



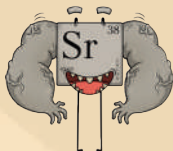
GAGA
GAMES



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



Синий бьет Стронция, 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 желтой оксидной пленкой. Но 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 него выше [87,62], чем у Рубидия [85,467]. Поскольку у Рубидия не нашлось контраргумента, на данный момент Стронций считается сильнейшим из них.

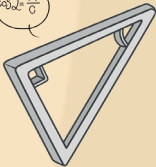


37 бьет Персов, потому как в 37 году произошло восстание в Парфии, которое неплохо подкосило Парфянское царство. А, как известно, Персия и Парфия неразрывно связаны историей. И если вы вдруг встретите Персов, и по каким-то причинам вам понадобится при них досчитать до 100, замените число 37 чем-нибудь другим, например словом «ягутнипричем».

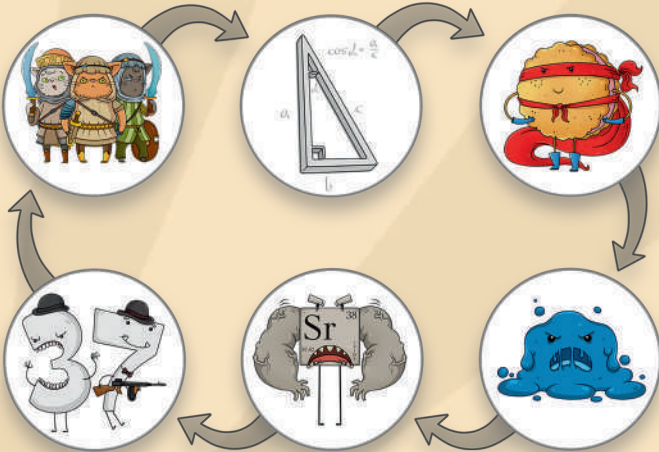


Персы бьют Косинуса, потому как при строительстве великого Персиполя персам пришлось применить все свои геометрические знания. И хоть косинус на то время еще не был приведен к единой математической формуле, они таки смогли его покорить.

$$\cos \alpha = \frac{a}{c}$$



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



Состав игры



6 наборов карт шести цветов
(по 6 персонажей и по 1 холму,
щиту и мечу каждого цвета)



6 карт ролей



2 двусторонние карты
подсказок для разного
количества игроков



30 жетонов монет
номиналом 1



20 жетонов монет номиналом 3



1 жетон первого игрока

**Эти правила содержат два варианта игры,
рассчитанные на разное количество игроков.**

Вариант 1.

«Каждый сам за себя»

От 4 до 6 игроков
Время игры: 30 минут

Подготовка к игре

1. Раздайте каждому игроку комплект карт одного цвета.
 - Если играет 6 человек, удалите из каждого комплекта карту холма.
 - Если играет 5 человек, удалите из каждого комплекта карт и колоды ролей карту Косинуса.
 - Если играет 4 человека, удалите из каждого комплекта карт и колоды ролей Персов и Косинуса.
2. Положите на стол монеты, так чтобы всем игрокам было удобно их брать.
3. Расположите подсказку, соответствующую количеству участников, в центре стола.
4. Перетасуйте колоду ролей и раздайте каждому по одной карте взакрытую. Карту роли нельзя показывать противникам. На вашей карте роли изображен персонаж, за которого вам предстоит играть в этом раунде. Уберите из своего комплекта карт такого же персонажа и положите на стол под карту роли лицом вниз.
5. Первым игроком становится тот, кто последний ел печеньеки. Отдайте ему жетон первого игрока. Можно начинать игру!

Цель игры

Вам нужно 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. За успешное нападение, защиту и сохранение карты холма в руке вы будете получать монеты в конце каждого раунда. В конце игры победит тот, кто наберет больше всех монет.

Описание раунда

Каждая игра состоит из нескольких раундов (4, 5 или 6 в зависимости от количества игроков). Каждый раунд делится на несколько кругов. Количество кругов также равно количеству участников. По завершении последнего круга раунд заканчивается и начинается подсчет монет. После этого начинается следующий раунд, и жетон первого игрока переходит следующему игроку по часовой стрелке.

Описание круга

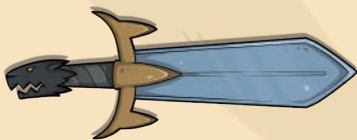
В каждом круге все игроки должны выложить перед собой любую карту со своей руки лицом вниз — персонажа, меч, щит или холм. Затем они одновременно вскрывают выложенные карты. Положите вскрытую карту перед собой лицом вверх, чтобы другие игроки всегда могли видеть, какую карту вы уже разыграли в этом раунде. Эта карта не может быть больше разыграна в этом раунде.

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

Пример

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

Если среди вскрытых карт на столе оказался меч, то игрок, выложивший его, выбирает, кого он будет атаковать. Для этого он кладет свою карту меча перед игроком, за которым он охотится.



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

Пример

Барт сыграл **меч**. Сам он играет за **Печеньку**, а значит, охотится за **Синим**. По его мнению, за **Синего** играет **Лиза**, потому что она уже разыграла **37** и **Стронция**. 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 **меча** перед ней.

Если при вскрытии карт на столе оказался щит, то игрок, выложивший его, выбирает, от кого он будет защищаться. Для этого он кладет свою карту щита 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 сыграть карту **щита** на **Барта**. А вот **Гомер** решил защититься от **Мардж**, выложив на нее карту **щита**. Значит, в этом раунде **Мардж** уже не сможет на него напасть.

Внимание! Карты щита и меча разыгрываются начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Пример

В третьем круге **Барт** разыграл карту **меча**, **Гомер** разыграл **щит**, **Мардж** разыграла **меч**, а **Лиза** разыграла **холм**. Первый игрок в этом раунде — **Барт**, второй — **Гомер**, третий — **Мардж**, а четвертый — **Лиза**. Это значит, что сперва атакует **Барт**. И он выбирает **Лизу**. Затем защищается **Гомер**. Он решает, что **Мардж** охотится за ним, и кладет карту **щита** перед ней. **Мардж** уже не может атаковать **Гомера**, и она вынуждена положить карту **меча** перед другим игроком. Она выбирает **Барта**.



Также любой игрок вместо карты персонажа, меча или щита может выложить карту холма. Функция этой карты — не дать другим игрокам никакой информации. Однако если вы сохраните ее до конца раунда, то получите дополнительную монету.

Подсчет монет

В конце раунда каждый игрок получает монеты за выполнение следующих условий:

3 монеты — за атаку своей цели;

2 монеты — за защиту от того, чьей целью он был;

1 монета — за сохранение карты холма в руке до конца раунда.



После подсчета монет начинается следующий раунд. Жетон первого игрока переходит следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игра заканчивается, как только каждый игрок побывает первым игроком. То есть при игре вчетвером — 4 раунда, при игре впятером — 5, а при игре вшестером — 6. Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше всех монет. Ничья остается ничьей.

Вариант 2. «Большая охота»

От 2 до 4 игроков

Время игры: от 15 минут

Так уж случилось, что в Кукиград прибыло несколько охотников за головами. Все они идут по следу негодяя, похитившего золотые шоколадные крошки, ведь за его поимку была назначена баснословная награда — 3 монеты! Но за время своей погони каждый из них сумел нарушить множество законов, и теперь они вынуждены скрывать свою истинную личность, чтобы не быть пойманными другими охотниками за головами. Кто же из них сумеет поймать главного негодяя и не попасться сам?

Подготовка к игре

1. Раздайте каждому игроку комплект карт одного цвета и одну монету. Карты холма, щита и меча в игре не участвуют, уберите их в коробку.
2. Положите на стол монеты так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. Расположите подсказку для 6 игроков в центре стола.
3. Выложите, не раскрывая, одну карту роли в центр стола лицом вниз под подсказку — это карта цели. За персонажа, изображенного на этой карте, объявлена главная награда.
4. Первым игроком становится тот, кто последний ел печеньки. Отдайте ему жетон первого игрока. Можно начинать игру!

Цель игры

В каждом раунде вы пытаетесь понять, за какого персонажа назначена главная награда. Однако вам нужно помнить о том, что получить за эту цель деньги не так уж и просто. Ведь если во время своих поисков вы ненароком выдали себя, то вас самих могут ликвидировать. Мало того что вам ничего не достанется, так другие игроки еще и получают дополнительную награду. Победит тот, кто наберет больше всех монет в результате нескольких раундов.

Описание раунда

В течение раунда вам предстоит совершить несколько действий. Сперва вы должны будете назвать одного из персонажей и выложить соответствующую карту перед собой. Тем самым вы объявляете, какая карта роли вам досталась. Будет это правдой или нет, решать вам. Затем вам предстоит узнать, за кем именно ведется охота или на самом ли деле ваш товарищ является тем, кем назвался. После этого наступает конец раунда, и вы разыгрываете карты персонажей, которые начнут охоту друг за другом. От того, карту какого персонажа вы разыграете, будет зависеть количество монет, полученное вами.

В зависимости от количества игроков правила будут отличаться. Варианты для игры вдвоем и втроем будут рассматриваться в соответствующих разделах, и все приведенные в них отличия будут сравниваться с ходом игры для четверых игроков.



Ход игры

4 игрока

Каждый раунд делится на три этапа:

1-й этап. Перетасуйте оставшиеся карты ролей и раздайте каждому игроку по одной — это их роли. Последнюю оставшуюся карту роли положите лицом вниз рядом с монетами — это карта исключения. После того как все игроки ознакомились со своими ролями, они кладут свою карту роли перед собой лицом вниз так, чтобы остальные не увидели ее лицевую сторону. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке все игроки называют персонажа и выкладывают рядом со своей картой роли соответствующую карту персонажа с руки лицом вверх. Игроки вправе назвать абсолютно любого персонажа, даже если он не совпадает с настоящей ролью игрока.

Пример

Гомер все еще жует печеньки и поэтому ходит первым. Его карта роли — **Печенька**. Он решил не таиться и говорит, что у него **Печенька**, и выкладывает соответствующую карту перед собой со своей руки.

Следующей ходит **Лиза**. Ее роль — **Стронций**, она плохо умеет врать, потому тоже говорит правду и разыгрывает карту **Стронция** со своей руки.

Третьим ходит **Барт**. Он знает, что его карта роли — **Персы**, но решает не выдавать эту информацию, потому говорит, что у него тоже **Стронций**, и разыгрывает **Стронций** со своей руки.

Мардж ходит последней, и ее карта роли — **37**. Она тоже решает не давать правдивой информации игрокам и говорит, что у нее **Синий**, и разыгрывает карту **Синего** со своей руки.

2-й этап. Начиная с первого игрока каждый должен выполнить одно из двух действий — либо вскрыть роль любого игрока, либо посмотреть карту исключения.

1. Если игрок считает, что другой игрок назвал персонажа, не совпадающего со своей картой роли, он может перевернуть карту роли такого игрока лицом вверх. Если вскрытая карта роли не совпадает с выложенной картой персонажа, ее владелец должен отдать одну свою монету тому, кто его вскрыл. Если

вскрытая карта роли и выложенная карта персонажа совпадают, ничего не происходит. В любом случае оставьте вскрытую карту лежать лицом вверх и передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

2. Если игрок не хочет вскрывать чью-то роль, он должен посмотреть карту исключения. Эту карту он никому не показывает.

Пример

Гомер не верит **Барту**. Он вскрывает карту роли **Барта**. Карта роли **Барта** — **Персы**, а он до этого назвал и выложил карту персонажа **Стронций**. Поэтому **Барт** отдает одну свою монету **Гомеру**. Помимо этого, теперь все знают, что карта цели — это точно не **Персы**. **Гомер** точно знает, что карта цели не является **Персами** или **Печенькой** (так как его карта роли — **Печенька**).

Лиза не хочет никого вскрывать, поэтому она смотрит карту исключения. Там оказался **Синий**. Теперь она точно знает, что **Мардж** блефовала. В конце этого хода она знает, что **Персы** (вскрытая роль **Барта**), **Стронций** (ее карта роли) и **Синий** не являются целью.



Барт решил отомстить **Гомеру** и вскрыть его карту роли. Карта роли **Гомера** — **Печенька**, которую он назвал и выложил в первом этапе раунда. Поэтому **Барт** не получает одну монету от **Гомера**. Все узнали дополнительную информацию о карте цели: это не **Печенька** и не **Персы**. К сожалению, у **Барта** нет никакой информации, помимо этой.

Мардж в растерянности и никого не вскрывает. Она смотрит карту исключения. Увидев карту **Синего**, **Мардж** запоминает это и заканчивает ход. Наступает третий этап раунда.

3-й этап. Все игроки выкладывают перед собой одну из оставшихся в руке карт персонажей лицом вниз. Затем одновременно переворачивают их и карту цели. После этого каждый игрок получает монеты в зависимости от достигнутых им целей.

Важно! В охоте принимают участие только те карты, которые были выложены на третьем этапе.

Цели:

– **Устранить цель (3 монеты).** Для этого выложенная карта персонажа должна охотиться за текущей целью согласно подсказке. Например, если цель — **37**, игроку нужно выложить **Стронция**. **Важно!** Персонажи, устраненные другими персонажами, не могут участвовать в охоте!

– **Устранить персонажа (по одной монете за каждого персонажа).** Персонаж считается устраненным, если кто-то разыграл персонажа, охотящегося за ним, согласно подсказке. Устранение персонажей происходит одновременно. Например, если **Гомер** выложил **Косинуса**, **Лиза** — **37**, а **Барт** — **Персов**, то **Барт** устранил персонажа **Гомера**, а **Лиза** — персонажа **Барта**.

– **Единственный выживший (2 монеты).** Если в живых остался только один персонаж, игрок, выложивший его, считается единственным выжившим.

– **Гарантированная монета (1 монета).** Ее получает каждый игрок, вне зависимости от достигнутых целей (даже те, чьи персонажи были устранены).

Пример

Каждый из игроков выложил одну карту персонажа лицом вниз. Общей целью оказался **Косинус**. Затем все игроки вскрыли своих выложенных персонажей:

- **Гомер** выложил **Персов**;
- **Лиза** тоже выложила **Персов**;
- **Барт** выложил **37**;
- **Мардж** решила выложить **Печеньку**.

Монеты распределились следующим образом:



– **Гомер**, хоть и правильно вычислил цель, все же не смог ее устранить, так как был повержен **Бартом**. В итоге он получил **1 гарантированную монету**.

– У **Лизы** сложилась точно такая же картина, поэтому она тоже получила лишь **1 гарантированную монету**.

– **Барт** не смог вычислить цель и решил подкараулить других игроков. За счет этого он получил 2 монеты за **устранение персонажей Гомера и Лизы** (по одной за каждого), а также **1 гарантированную монету**. Итого **Барт** получил **3 монеты в этом раунде**.

– **Мардж** оказалась в стороне от эпицентра событий и получила лишь **1 гарантированную монету**.

После того как все монеты розданы, начинается следующий раунд. Жетон первого игрока переходит следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игра заканчивается, как только все игроки дважды (минимум, а по предварительной договоренности возможно и больше) побывали первыми игроками. После этого происходит подсчет монет. Игрок, набравший больше всего монет, объявляется победителем. В случае ничьей все игроки, набравшие наибольшее количество монет, объявляются победителями.

2 игрока

1-й этап. Правила остаются прежними, за исключением того, что каждому игроку раздаются по две карты роли. Игроки на этом этапе должны называть персонажей два раза и выложить две карты. Сначала первый игрок называет одну из своих карт ролей и накрывает ее соответствующей картой, затем второй игрок — одну из своих, потом снова первый и вновь второй.

2-й этап. Проходит без изменений, то есть игрок может вскрыть лишь одну карту роли.

3-й этап. Проходит без изменений.

3 игрока

1-й этап. После раздачи ролей у игроков останутся две нераспределенные карты ролей. Одну из двух оставшихся карт выложите лицом вниз, а другую – лицом вверх; это закрытая и открытая карта исключения соответственно.

2-й этап. Проходит без изменений.

3-й этап. Проходит без изменений.



Издание подготовлено GaGa Games.

Автор: Игорь Виденков

Художники: Владимир Лопатин, Антонина Жернова

Дизайнер: Лена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 — правообладатель игры.

Все права защищены.



G**GA**
GAMES