

Лукави лисици



Любопитни факти

Най-разпространеният вид лисица е червената лисица. Тя се храни предимно с гризачи, насекоми, плодове, червеи, мърша, яйца, мишки и други малки животни.

Червените лисици могат да чуват нискочестотни звуци доста добре. Когато лисицата ловува, тя се заслушва и може да улови най-леките шумове – включително звука на гризач, който рови в еднометровия сняг. Лисицата застива, слушайки и гледайки внимателно мишката, която е видяла. След това скача високо и забива предните си крака върху мишката, притискайки я върху земята.

Целта на играта е да елиминирате всички останали участници и да се докажете като най-лукавата лисица в гората.

Може да видите най-новата версия на правилата и видео обяснение на slyfoxes.games

Подготовка

Разделете картите в две тестета:

- Атака** - Ключка, Капан, Универсална атака, Нахална невестулка;
- Защита** - Факти, Прегназливост, Универсална защита, Не ми пука;

Съвет В долния ляв ъгъл на всяка карта пише към кое тество принадлежи.

Сложете над всяко тество съответната табелка **Атака** или **Защита** и раздайте на всеки играч по 3 карти от тество.

Всеки играч си тегли и една карта таен герой (карти със син гръб и въпросителна).



Видове карти

Кarti за Атака

- Ключка (14 карти)
Ползвай за атака на друг играч;
- Капан (14 карти)
Ползвай за атака на друг играч;
- Универсална атака (7 карти)
Ползвай вместо Ключка или Капан.
Ако играчът започва хода с тази карта, казва какъв вид е атаката - Ключка или Капан;

Кarti за Защита

- Факти (14 карти)
Ползвай срещу Ключка;
- Прегназливост (14 карти)
Ползвай срещу Капан;
- Универсална защита (7 карти)
Ползвай срещу Ключка или Капан;

Специални карти

Нахална невестулка (6 карти)
Позволява ти да се намесиш и да играеш една карта по време на чуждия ход;

Забележки:

- Нахална невестулка може да бъде играна както с карта за **Защита**, така и с карта за **Атака**, в зависимост от това дали желаеш да помогнеш на атакуващия или атакуваният.
- За да гадеш втора карта ти трябва втора Нахална невестулка.
- Не може да ползваш своя таен герой с Нахална невестулка.
- Ако си елиминиран от играта, но имаш Нахална невестулка, може да задържиш картите си и да се намесиш с нея по време на нечий ход.

Не ми пука (6 карти)

Може да играеш тази карта по всяко време, освен по време на атака. Даването на тази карта не се брои за ход. При игра на Не ми пука играчът я поставя пред себе си и по този начин никои не

може да го атакува докато действа тази карта. Нейното действие приключва когато дойде редът на играча, дал картата, а самата карта се слага при изиграните карти **Защита**.

Забележка: Не ми пука не може да се ползва два последователни хода.

Съвет Най-дълготрайно е действието на Не ми пука, ако играчът даде картата веднага след като завърши своя ход (теглени или атака).

Таїни герои

Те могат да се откриват и ползват многократно по време на играта (но по веднъж на ход) като гаден вид защита или атака срещу друг играч. Не може да е първата ти карта за хода, нито да се ползва заедно с Нахална невестулка.

- Ключкар може да се ползва като Ключка или Факти;
- Интригант може да се ползва като Ключка или Прегназливост;
- Капанджия може да се ползва като Капан или Прегназливост;
- Изобретателна лисица може да се ползва като Капан или Факти.

Ред в играта

Първ започва този, който е станал най-рано, защото ранобудната лисица прави капани от по-рано.

Когато дойде твоят ред, може да извършиш едно от следните действия:

- Теглене на карта (без значение от кое тество);
- Атака** на друг играч.

Забележка: При атака няма значение къде стои атакуваният играч, било то преди или след играча на ход.

Когато свършат картите за теглене в някое от двете тества, вече изиграните карти се разбъркват и обръщат в ново тество за теглене.

Как протича една атака

Атакуващият дава Ключка, Капан или Универсална атака, прочита картата или съчинява друга история с нарисуваното на нея, и я поставя срещу играча, когото иска да нападне. Ако атакуваният играч не се защити, то атаката е успешна.

В случай, че атакуваният има подходяща карта за защита (виж Кarti за **Защита**), може да я даде и по този начин да противодейства на атаката.

Ако атакуващият има още карти от този вид атака или Универсална атака, може да продължи атаката. Атакуваният отново има правото да се защити, ако има подходящи карти. Атаката се счита за успешна, ако картите за атака са повече от картите за защита.

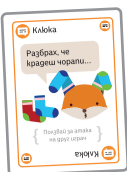
ВАЖНО! Не може да смесвате Ключка с Капан в един ход.

При успешна атака на атакувания играч се дава карта, "Наключарен" (ако е ползвана Ключка) или "В капан" (ако е ползван Капан) и се приема, че му е отнет 1 живот.

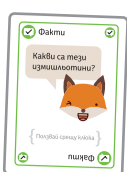
Ако атаката е неуспешна, то няма никакви последиствия нито за атакувания, нито за атакуващия.

В края на всяка атака изиграните карти се разпределят пред съответното тество (**Атака** или **Защита**) с лице нагоре.

Примерно разиграване на атака



1. Ками атакува Илко с *Клюка*;



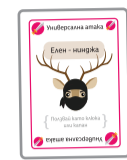
2. Илко се защитава с *Факти*;



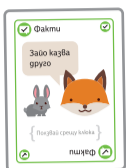
3. Ками е "Клюкар" и ползва героя си за атака;



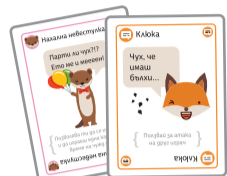
4. Илко се защитава със своя герой "Изобретателна лисица";



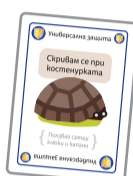
5. Ками атакува с *Универсална атака*;



6. Илко се защитава с още *Факти*;



7. Лаз се намесва и дава *Нахална невестулка* с *Клюка*;



8. Илко се защитава с *Универсална защита*;



9. Лаз отново се намесва с *Нахална невестулка* и *Универсална атака*;

10. Илко няма как повече да се защити и никой не се намесва, за да го защити. Илко получава карта "Наклюкарен" и съответно губи 1 живот.



Елиминиране на играч

В началото всеки играч има по 3 живота. За да бъде елиминиран от играта трябва да бъде наклюкарен или в капан 3 пъти, като една от трите успешни атаки срещу играча трябва да бъде различна.

Пример Ако даден играч е наклюкарен 2 пъти, за да бъде елиминиран, трябва да бъде вкаран в капан. И обратното - ако е бил вече 2 пъти в капан, трябва да бъде наклюкарен.

Ако елиминираният играч има

Нахална невестулка, той има право да задържи картите си и да се намеси по време на нечий ход, но вече не тегли карти и не може да атакува. Ако няма *Нахална невестулка*, тогава разпределя картите си в купчините с изиграни карти.

Смяна на карти

Можете да смените 2 еднакви карти от тези, които притежавате, за една карта по избор от вече дадените или да изтеглите карта.

Смяна на карти не се брои за ход и може да се прави по всяко време, освен когато в момента протича атака.

ВАЖНО! Смяната може да бъде само с карти от едно и също тесте.

Примери Две карти *Клюка* за една

Универсална атака. Две карти

Нахална невестулка за един *Капан*. Но НЕ

може да замените две карти *Капан* за

Не ми пука, защото са от различни тестета.

Максимален брой карти и предизвикване

Максималният брой карти, които може да държите в себе си е 9, като не броим тайния герой.

Ако прецените, че някой играч има повече от 9 карти, може да го предизвикате. В този случай предизвиканият трябва да преброи прег всички своите карти и ако има над 9 тогава предизвикващият изтегля карти на случаен принцип докато останат 9.

Пример Предизвиканият има 11 карти. В този случай предизвикващият тегли 2 карти.

Ако обаче предизвиканият има по-малко от 9 карти, тогава той изтегля от предизвикващия една карта на случаен принцип. Ако има точно 9 - никой не тегли карта.

Забележка: Предизвикване може да се прави по всяко време и не се брои за ход.

Минимален брой карти

Минималният брой карти е 3 (като не броим тайния герой) и ако в края на даден ход имате

пог 3 карти, то веднага теглите, докато картите в ръката ви достигнат 3.

Пример Даден играч ви атакува и в края на хода му оставате с 1 карта. В този случай теглите 2 карти.

Когато останат двама души

След елиминиране на останалите противници, в даден момент остават двама души. Тогава настъпват следните промени:

- Максималният брой карти става 6. Ако в този момент играчите имат повече от 6 карти, те избират от кои да се освободят като ги поставят в съответните купчини с изиграни карти;
- Минималният брой карти става 2;
- Тайните герои вече не важат.

Варианти за край на играта

Последният оцелял

Това е по-често играният вариант. В него победител е последният оцелял, който бива провъзгласен за най-лукавата лисица в гората.

Първата жертва

Това е вариант за любителите на бързи игри. Играта приключва при първия елиминиран играч. Тогава победител е играчът с най-много жизни, а при равенство на няколко играчи се гледа кой от тях има повече карти.

При този вариант на играта картите *Нахална невестулка* често се ползват за спасяване.

Различни режими на игра

Игра за двама души

Махнете картите *Не ми пука* и *Нахална невестулка*, а от разширението добавете само *Стига де* и *Няма пък*. Раздайте по 3 карти от всяко тесте и по един герой.

Игра по отбори

Играе се с 4 или 6 човека (или 8, ако се играе с разширение), разделени в два отбора. От един отбор са играчите, които имат еднакъв вид атака на тайния герой (клюка или капан), затова е важно преди тегленето на героите да се сложат по равен брой от всеки отбор.

Когато играят:

- 4 човека - в началото на играта откриват героите си, за да се знае от кой отбор са;

- 6 или 8 човека - в началото на играта се брои "1, 2, 3, открий, закрий" като при "открий" се обръщат картите с герои, за да са видими за всички, а на "закрий" бързо се обръщат отново с гърба нагоре.

Играта приключва, когато се елиминират всички играчи от единия отбор.

Разширение

Към базовата игра се добавят и следните видове карти:

- *Скришна защита* (4 карти)
Постави в тесте **Защита**. Ползвай срещу *Клюка* или *Капан* по време на своя ход или без *Нахална невестулка* по време на чужд ход;
- *Скришна атака* (4 карти)
Постави в тесте **Атака**. Ползвай вместо *Клюка* или *Капан* по време на своя ход или без *Нахална невестулка* по време на чужд ход.

Ако елиминиран играч има *Нахална невестулка*, *Скришна атака* или *Скришна защита*, той има право да задържи картите си и да се намеси по време на нечий ход.

- *Стига де!* (4 карти)
Постави в тесте **Защита**. Спира атаката на другия играч и ходът приключва. Тя може да бъде неутрализирана единствено от картата *Няма пък*, дадена от играча, който е на ход. Тогава атаката може да продължи;
- *Няма пък!* (4 карти)
Постави в тесте **Атака**. Ползвай за неутрализиране на *Стига де* или спиране на всички чужди намеси по време на хода (*Нахална невестулка*, *Скришна атака* или *Скришна защита*).

Това беше всичко. Весела игра! :)