





-  2–4 игрока
-  От 6 лет
-  Партия 20 минут
-  Объясняется за 3 минуты

Хитрый Лис



Правила игры

Об игре

Хитрый лис хочет отдохнуть и развеселиться и ненадолго покинуть свой замок. Ему нужно оставить кого-то вместо себя — одного из самых храбрых лисов в лесу.

Чтобы доказать, что вы достойны этого, утащите **добычу** с соседней фермы, выполняя **задания**, которые знаменитый коварный лис придумал для вас. Первый, кто соберёт 10 жетонов **вкусных яиц**, выиграет и станет наместником замка.

Для опытных игроков цель — 15 жетонов **вкусных яиц**.

Состав

- 4 лисьих **маски**, чтобы закрывать глаза.
- 8 карт с **заданиями** хитрого лиса, для определения целей ограбления.
- 24 фишки **добычи**, которые нужно стащить с фермы.
- 5 фишек **хитрости**: 2 лисы, 2 змеи и молоток.
Чтобы запутать других игроков.
- 30 жетонов **вкусных яиц** для определения победителя.
- **Правила игры**, которые сейчас вы держите в руках.

Короткие правила

1. Откройте 3 карты с **заданиями**. Штуки, нарисованные на этих карточках, нужно будет искать на ферме!
2. Все фишки **добычи**, кроме лис, змей и молотков, положите в коробку.
А теперь закройте её и встряхните!
3. Наденьте лисьи **маски**, чтобы ничего не видеть, а потом попробуйте наощупь найти нужные вам фишки **добычи** в коробке! Но помните, в руках можно держать никак не больше 4 фишек одновременно.
4. Посчитайте очки — по одному за каждую фишку **добычи**, которую нужно было искать, минус одно — за каждую ненужную фишку.



Полные правила

Подготовка к игре

- Положите нижнюю часть коробки в центре стола, так, чтобы каждый мог до нее дотянуться. Сложите жетоны **вкусных яиц** в кучку поблизости.
- Раздайте всем по лисей **маске**. И сразу наденьте их на лоб, но пока не закрывайте ими глаза.
- Перемешайте 8 карт с **заданиями** и сложите их в одну колоду. Положите колоду рубашкой вверх рядом с коробкой.
- Положите 24 фишки **добычи** в коробку игры. Это будет двор фермы. Отложите фишки **хитрости** (лис, змей и молотки) в сторону. Теперь закройте коробку крышкой, чтобы никто не мог видеть её содержимое.

Вы можете начать играть прямо сейчас, заглядывая в правила.

Как играть

- **Вытяните не глядя 3 любые карты с заданиями** и положите их на стол лицевой стороной вверх. Это — цели вашего ночного ограбления, так что каждый должен видеть их и понимать, что требуется сделать. Вы должны попытаться заполучить одну фишку **добычи** за каждую карту. Закрытую коробку встряхните несколько раз, чтобы все фишки внутри перемешались. Потом всем надо опустить на лицо лисьи **маски**, чтобы никто ничего не мог видеть.
- **Затем игрок**, который встряхивал коробку, снимает крышку и, досчитав до трёх, объявляет начало раунда.
- **Схватите добычу**: только одной рукой (это «грабящая» рука) схватите **добычу**, которая нужна вам в соответствии с картами с **заданиями** этого раунда. Вы можете схватить только одну фишку за один раз. Когда вы взяли **добычу**, которую хотели, спрячьте её в другой руке. Вы можете передумать и положить только что схваченную фишку **добычи** обратно в коробку. У вас в другой руке не должно быть больше 4-х фишек (любого типа: добычи и/или хитрости).
- **Выполнение задания**: как только у игрока появляется хотя бы 3 фишки в руках, он может крикнуть «**Стоп!**». В этот момент всем надо остановиться и снять **маски**. Если кто-то держит при этом фишку в грабящей руке, надо положить её обратно в коробку.

Подсчитайте свои очки:

- **Вы получаете 1 очко за каждую фишку добычи у вас во второй руке**, если она соответствует заданию.
- **Вы теряете 1 очко за каждую фишку у вас во второй руке**, если она не соответствует заданию.
- **Если у вас есть лишние фишки во второй руке** — вы теряете 1 очко за каждую из них.
- **Вы теряете 1 очко, если у вас во второй руке больше одной фишки хитрости.**

Следите за своим счётом при помощи одноочковых и трёхочковых жетонов **вкусных яиц**, которые соответствуют количеству очков, полученных вами за раунд. Количество очков не может быть отрицательным: если вдруг вы только теряли очки, просто не берите жетоны **вкусных яиц**.

Затем положите все фишки **добычи** обратно в коробку и начните новый раунд.

- **В каждом новом раунде** тяните 3 новых карты с заданиями и кладите их поверх трёх уже вытянутых вами ранее карт. А поскольку карт с заданиями всего 8 штук, то в каждом третьем раунде вы потянете всего 2 карты. Самый младший игрок выбирает, какую из старых карт оставить незакрытой — в этом раунде нужно опять делать это задание. После этого раунда перемешайте все карты и сложите их в новую колоду.
- **Фишки хитрости.** Фишки **хитрости** делают вашу охоту более запутанной. Они вступают в игру постепенно. Каждый раунд у вас во второй руке может быть только одна фишка **хитрости**. Если у вас больше одной фишки **хитрости**, ни одна из ваших фишек **хитрости** не действует.
- **Добавление фишек хитрости.** Начните добавлять фишки **хитрости** в коробку со второго раунда. Добавленные фишки **хитрости** остаются в игре до самого конца.

Раунд 2 Добавьте 2 фишки **хитрости** «Лиса» в коробку.

При подсчёте очков вы получаете 1 очко за «Лису».

Раунд 3 Добавьте 2 фишки **хитрости** «Змея» в коробку. При подсчёте очков «Змея» позволяет вам забрать из руки любого соперника любую фишку **добычи** (на ваш выбор) перед тем, как будет произведён подсчёт очков. Если у двух игроков есть фишка «Змея», первым крадёт **добычу** игрок с более высоким счётом. Если счёт у обоих игроков одинаков, первым крадёт более старший игрок. Вы не можете красть фишки **хитрости**.

Раунд 4 Добавьте 1 фишку **хитрости** с молотком в коробку. При подсчёте очков молоток защищает вас от игроков с фишками змей. Никто не может украсть у вас добычу.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков собирает по меньшей мере 10 **вкусных яиц** (или 15 для более опытных игроков). Тогда игрок, набравший наибольшее количество **вкусных яиц**, выигрывает. Игра может закончиться вничью.



Автор игры Фредерик Вуанью.

Иллюстратор Кател-Руз.

Над локализацией работали: Д. Кибкало, С. Абдулманов, Т. Фисейский, М. Половцев, А. Половцева, А. Бышев, И. Петухова, Л. Савельева, Е. Безлепкина, И. Соболев.

© 2015 SUPERLUDE. SUPERLUDE, Master Fox являются товарными знаками компании SUPERLUDE.

© ООО «Магеллан», 2017.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.