Дикий лов
Правила игры

Цель игры:

«Дикий лов» - это карточная игра для 2-4 человек, основанная на народной испанской игре «Эскоба». Теперь вы не просто игроки, вы – охотники на монстров и прочих порождений Тьмы. Цель игры – заработать наивысший балл Мастерства, поймав больше всех монстров в магическую сеть.

Итак, глубокой ночью опытный наставник приводит новичков к заброшенному дому. Прежде, чем открыть дверь навстречу жутким созданиям, наставник выдает каждому охотнику специальную магическую сеть, способную удержать любую, даже самую огромную тварь. Но наставник предупреждает: сеть запечатывается только при магическом числе 15. Также наставник дает каждому охотнику по три трофейных монстра, в качестве наживки. Чтобы начать Дикий лов с одним из трофейных чудовищ придется расстаться, ведь надо приманить остальных! Задача охотников – зачистить дом и изловить всех тварей.

Перед началом партии охотники должны установить максимальное количество баллов Мастерства – 25, 50, более – или договориться об определенном количестве рейдов (раундов). Самый внимательный охотник следит за счетом, записывая количество баллов Мастерства, заработанных каждым охотником после раунда. Для этого ему понадобятся блокнот и ручка.

Важно! Раунд начинает тот охотник, который сидит слева от сдающего. В следующем раунде обязанность сдающего переходит по часовой стрелке.

Ход игры:

Тщательно перетасуйте колоду. Самый старший охотник раздает карты: по три каждому. Четыре карты он выкладывает открытыми в центре стола.

Охотник, чья очередь ходить, разыгрывает две или больше карт: одну – со своей руки, другую (либо несколько других) – из открытых на столе. При этом действует следующее правило: все эти карты в сумме должны давать число 15. Иначе сеть не запечатается! Сыгранные карты идут в личную стопку игрока рубашкой вверх.

Если невозможно составить число 15, то охотник теряет свою наживку – то есть, он должен присоединить свою карту к тем, что уже лежат открытыми на столе. При этом открытых карт может быть уже более четырех.

Внимание! Охотник может ходить только одной картой со своей руки.

Например: на столе лежат двойка Скелетона, тройка гремлина, восьмерка Василиска, десятка тролля. В руке у охотника у охотника остались только две Ведьмы номиналами 1 и 5. Охотник может своей пятёркой Ведьмы взять со стола Тролля, т.к. пятёрка и десятка в сумме дадут магическое число 15. А вот если бы у него на руке была только единица Ведьмы, то ему пришлось бы положить её открыто на стол, т.к. никакая карта со стола в комбинации с единицей не даёт число 15.

После того, как все охотники разыграли свои три карты, они получают по три новые карты из колоды. Если карты на столе закончились (все монстры пойманы), игрок, чья очередь ходить, выкладывает наживку (карту с руки на стол), чтобы приманить новых монстров. Таким образом, из колоды открытые карты выкладываются на стол только один раз – в начале игры. Если карты в руке закончились, а монстры на столе остались – их забирает охотник, последним взявший карты в свою стопку. Партия заканчивается как только у охотников не остается ни одной карты в руке, и карты в колоде закончились. Начинается подсчет баллов Мастерства.

Игра заканчивается или продолжается до установленного количества раундов или баллов Мастерства.

Подсчет баллов Мастерства

Охотники могут заработать баллы мастерства следующими способами:

- Если охотнику в свой ход удалось взять одной своей картой все карты со стола, то есть одним броском сети поймать всех монстров, он получает балл Мастерства – за выдающуюся ловкость. Такой улов называется «полная сеть».

Например: на столе лежат тройка Гремлина и десятка Тролля. В руке у охотника – двойка ведьмы. Тройка, десятка и двойка дадут в сумме 15. Значит, охотник забирает себе всю добычу со стола.

Внимание! Чтобы обозначить «полную сеть», охотник одну карту в собственной стопке взятых карт кладёт открытой, остальные – сверху на неё рубашкой вверх. Это позволит ему в конце партии без труда сосчитать баллы за каждую «полную сеть».

- Охотник, раздающий карты, получает балл Мастерства, если открытые карты, которые он только что выложил на стол, дают в сумме число 15. Это называется «удачный расклад». В этом случае стол остаётся пуст после раздачи карт, но игра продолжается. Если раздающий не заметил, что карты дают число 15, но это заметил другой охотник, то именно он получает право загнать всех монстров в сеть, то ему уходят карты и начисляется балл Мастерства – за внимательность.
- Тот охотник, у которого в личной стопке сумма высших номиналов карт от 5 до 7 разных существ окажется больше, чем у других игроков, зарабатывает один балл Мастерства – за то, что не пытался найти лёгкую добычу.
- Тот охотник, у которого в клетке окажется больше всего монстров номиналом 10, получает балл Мастерства – за смелость.
- Охотник, который поймал Золотого Лепрекона, получает балл мастерства – за дерзость.
- Охотник, который поймал больше всех Лепреконов (карт масти Лепрекон), тоже зарабатывает балл Мастерства – за быстроту.
- И, разумеется, ещё один балл, начисляется охотнику за количество пойманных за партию монстров, то есть за количество карт, которые он забрал себе во время партии – за усердие.

Внимание! Если охотники набрали одинаковый результат по сумме высших номиналов, по общему количеству карт, монстров номинала 10 или Лепреконов, то балл Мастерства по данному пункту не достается никому из игроков.

Таким образом, подсчет баллов производится по следующей схеме:

- +1 балл за «полную сеть»;
- +1 балл за наибольшее количество собранных за партию карт;
- +1 балл за наибольшее количество карт номиналом 10;
- +1 балл за Золотого Лепрекона;
- +1 балл за наибольшее количество карт масти Лепрекон;
- +1 балл, если сумма номиналов от 5 до 7 каждой масти больше, чем у других игроков;
- +1 балл за «удачный расклад».

Например: За время партии охотник два раза поймал сетью всех появившихся монстров (собрал все карты со стола), а также смог поймать Золотого Лепрекона. При этом, у него оказалось больше всего карт. Тогда по итогам партии он получает 4 балла Мастерства: 2 балла за «полную сеть», 1 балл – за Золотого Лепрекона и 1 – за количество карт.

Советы:

1. Посчитайте карты, оставшиеся после партии, равна ли сумма их номиналов чётному числу? Если нет, значит кто-то из охотников смухлевал или неправильно сложил номиналы карт. Если такого охотника удалось обнаружить или он сам сознался, его вправе наказать. Например, вычесть один балл Мастерства – за то, что плохо учил математику! Или признать итог партии недействительным и начать её заново.
2. Стратегия собирать карты номиналом 10 может привести к тому, что в конце игры у вас окажется меньше всего карт. Это хорошо лишь тогда, когда у вас на руках, например, много лепреконов вкупе с картой Золотого Лепрекона или есть другие комбинации карт, дающие много баллов Мастерства.

Удачи, охотник!