

Лис та Ліс.  
Дуєт



# Лис та Ліс. Дует

Кооперативна гра на взятки для 2 гравців

## Огляд гри

«Лис та ліс. Дует» – кооперативна гра для 2 гравців, побудована на механіці взятки. Щораунду гравці вирушатимуть у ліс на пошуки кристалів.

Спільними зусиллями вчасно збирайте кристали й не заблукайте в темному лісі!

## Вміст гри

30 КАРТ



10 карт «Голуб» 10 карт «Троянда» 10 карт «Зірка»

ІГРОВЕ ПОЛЕ



22 ЖЕТОНИ  
КРИСТАЛІВ



4 ЖЕТОНИ  
ЛІСУ

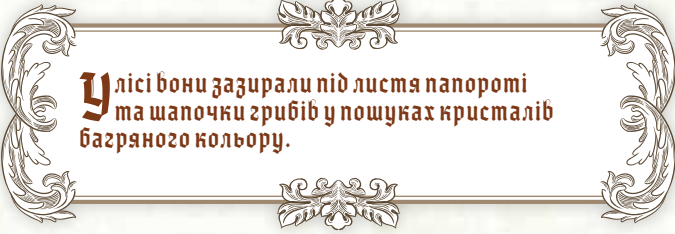


1 МАРКЕР  
КОМАНДИ



2 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ

Властивості	Ключеві правила
1. Маркер команди	Використовується в дуеті гравців, щоб позначити місце, куди вони вийшли.
3. Кристал	1. Збирати кристали можна тільки в центрі лісу. Кристали збираються тільки в центрі лісу.
5. Ліс	2. Кристали збираються тільки в центрі лісу.
7. Кристали	3. Кристали збираються тільки в центрі лісу.
9. Кристали	4. Кристали збираються тільки в центрі лісу.
2. 4* 6*	5. Кристали збираються тільки в центрі лісу.



**У лісі вони зазирали під листя папороті та шапочки грибів у пошуках кристалів багряного кольору.**

## Приготування до гри

1. Покладіть ігрове поле **стороною А** горілиць на центр стола таким чином, щоб кожен гравець сидів навпроти одного з двох кінців лісової стежки (**сторона Б** є складнішою та призначена для досвідчених гравців (див. РІВНІ СКЛАДНОСТІ)).
2. Розкладіть 12 жетонів кристалів у квадрати вздовж лісової стежки. Покладіть у кожен квадрат стільки жетонів кристалів, скільки зображено звисаючих квадратиків всередині кожного квадрата (від 0 до 2). Позосталі кристали покладіть поряд з ігровим полем — це буде запас жетонів кристалів.
3. Покладіть 4 жетони лісу поряд з ігровим полем.
4. Покладіть маркер команди на центр (обведене коло) ігрового поля.
5. Перетасуйте 30 карт.
6. Найволохатіший гравець буде дилером у першому раунді. Цей гравець роздає собі та партнеру по команді по 11 карт. Ці карти формують початкову руку гравців. Гравці можуть дивитися свої карти, але не можуть показувати їх одне одному.

7. Перетасуйте й покладіть позосталі карти долілиць поряд з ігровим полем. Ці карти формують загальну колоду.
8. Візьміть із загальної колоди верхню карту й покладіть її горілиць поряд з ігровим полем. Ця карта стає козирем і встановлює масть на поточний раунд.



**Вони тікали від фей, які наздоганяли їх. Що далі вони бігли, то більше ліс густішав, а гілки дерев спліталися все сильніше, стаючи утікачам на заваді.**

Газель, лисиці та фея, яким вони допомогли,  
дещо їм подарували. «Якщо ви потрапите  
в біду, — сказали вони, — киньте цей подарунок  
позаду себе».

## Перебіг гри

### Структура раунду

Кожен раунд складається з 11 ходів, які називаються **ВЗЯТКАМИ**.

Під час розіграшу взятки один із гравців виконує хід першим (грає карту, встановлюючи основну масть у поточній взятці), а його партнер по команді повинен зіграти карту з руки в масть. Залежно від мастей і значень викладених карт, визначають переможця взятки. Після цього маркер команди необхідно перемістити по лісовій стежці в напрямку до переможця взятки на суму очок переміщення, вказаних на двох зіграних картах.

На кожній карті позначені масть, значення та очки переміщення. Масть вказана у кутках карти: «Голуб», «Троянда» або «Зірка».

Значення від 1 до 10 вказані у кутках карти.


Очки переміщення (від 0 до 3) вказані у формі відбитків лап у кутках карти.




## Взятка

---


1. **РОЗІГРАШ КАРТ.** Кожен гравець повинен зіграти одну карту зі своєї руки. Перший гравець розіграє будь-яку карту зі своєї руки, а його партнер по команді повинен зіграти в масть.


 **ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ.** У першій взятці кожного раунду першим виконуватиме хід гравець, який не є дилером у поточній взятці. Кожну наступну взятку першим виконуватиме хід переможця попередньої взятки. Перший гравець повинен зіграти будь-яку карту з руки.

 **ДРУГИЙ ГРАВЕЦЬ.** Після того як перший гравець зіграв карту, другий гравець повинен зіграти в масть карту з руки з будь-яким значенням. Якщо другий гравець не має потрібної карти, він може зіграти будь-яку карту.


Масть карти, яку розіграє під час взятки перший гравець, називається **ОСНОВНА МАСТЬ**. Масть козирної карти, яка розташована горілиць поряд з ігровим полем, називається **КОЗИРНА МАСТЬ**.


2. **ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ ВЗЯТКИ.** Щойно гравці зіграли по 1 карті, визначте переможця взятки. Для цього необхідно порівняти значення зіграних карт, а також основну та козирну масті.

 **КОЗИР.** Якщо гравці зіграли одну або обидві козирні карти, переможцем взятки стає гравець, який зіграв козирну карту з найбільшим значенням.

 **НЕМАЄ КОЗИРА.** Якщо гравці зіграли обидві некозирні карти, переможцем взятки стає гравець, який зіграв карту основної масті.

3. **ПЕРЕМІЩЕННЯ МАРКЕРА КОМАНДИ.** Після визначення переможця перемістіть маркер команди. Для цього додайте очки переміщення двох зіграних карт у поточній взятці. Перемістіть маркер команди по лісовій стежці в напрямку до переможця взятки на суму очок переміщення, вказаних на двох зіграних картах.

 **ПОЗА СТЕЖКОЮ.** Якщо маркер команди необхідно перемістити поза межі одного з кінців лісової стежки, покладіть маркер команди на його початкову комірку (обведене коло) в центрі ігрового поля. Візьміть із запасу жетон лісу й покладіть його на останню незакриту комірку одного з кінців лісової стежки. Це робить лісову стежку коротшою до кінця гри. Якщо запас жетонів лісу вичерпався й гравці не можуть покласти жетон лісу на останню незакриту частину лісової стежки, гра негайно закінчується поразкою гравців (див. **КІНЕЦЬ ГРИ**). Якщо жетон лісу закриває комірку лісової стежки, з якою з'єднаний квадрат із одним чи кількома жетонами кристалів, перемістіть усі жетони кристалів на найближчий квадрат до центра лісової стежки.

 **ЖЕТОНИ КРИСТАЛІВ.** Якщо маркер команди в результаті переміщення опиняється на комірці лісової стежки, з якою з'єднаний квадрат й у ньому розміщені один або кілька жетонів кристалів (навіть якщо маркер команди не переміщували або якщо маркер команди не повернули на його початкову комірку в результаті руху маркера поза межі стежки), гравці беруть один жетон кристала й кладуть у запас. Якщо гравець бере останній жетон кристала з ігрового поля, гра закінчується перемогою гравців (див. **КІНЕЦЬ ГРИ**).

4. **ОЧИЩЕННЯ.** Після того як гравці перемістили маркер команди, гравці кладуть розіграні карти долілиць у

**К**олись в далекому південному королівстві жив талановитий музикант. Коли він грав на музичному інструменті, світ навколо завмирав і лунала лише музика.



**П**одейкували, що лісові феї викрадають талановитих людей для своїх замків. Коли музикант пропав, всі думали про найгірше.

**Н**а щастя, принцеса з донькою дроворуба подорожували королівством. Вони вирішили зайти в казковий ліс, щоб врятувати музиканта й віднайти всі кристали.




скид, поряд із загальною колодою. Протягом раунду гравцям заборонено дивитися карти, які були зіграні в попередніх взятках.




## Кінець раунду

Наприкінці першого та другого раундів виконайте наступні дії: (наприкінці третього раунду одразу перейдіть до фази КІНЕЦЬ ГРИ).

1. **ДОДАЙТЕ ЖЕТОНИ КРИСТАЛІВ.** Додайте по одному жетону кристалів із запасу в кожен квадрат із символом «+», який з'єднаний з комірками лісової стежки (на стороні А ігрового поля додайте 5 жетонів кристалів наприкінці кожного раунду. Див. РІВНІ СКЛАДНОСТІ).
2. **ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОН ЛІСУ.** Покладіть 1 жетон лісу (якщо є) на останню незакриту комірку з будь-якого кінця лісової стежки. Це робить лісову стежку коротшою до кінця гри (якщо у вас немає жетона лісу, нічого не відбувається). Гравці можуть обговорювати, на якому кінці лісової стежки покласти жетон лісу.

 **МАРКЕР КОМАНДИ.** Якщо маркер команди знаходиться на одному з кінців лісової стежки, гравці повинні покласти жетон лісу на останню незакриту комірку з протилежного кінця лісової стежки.

 **ЖЕТОНИ КРИСТАЛІВ.** Якщо жетон лісу закриває комірку лісової стежки, з якою з'єднаний квадрат із одним чи кількома жетонами кристалів, перемістіть

**Музикант прислав фей мелодією колискової й продовжував її награвати, поки всі троє не покинули замок фей.**

усі жетони кристалів на найближчий квадрат до центра лісової стежки.

3. **РОЗПОЧНІТЬ НОВИЙ РАУНД.** На початку нового раунду візьміть усі 30 карт і перетасуйте їх. Гравець, який не був дилером у попередньому раунді, стає новим дилером. Цей гравець роздає собі та партнеру по команді по 11 карт. Перетасуйте й покладіть долілиць карти, що залишилися, поряд з ігровим полем. Ці карти формують початкову руку гравців. Візьміть із загальної колоди верхню карту й покладіть її горілиць поряд з ігровим полем. Ця карта стає козирем і встановлює масть на поточний раунд.


Примітка 1. В одному квадраті може бути будь-яка кількість жетонів кристалів.


Примітка 2. На початку нового раунду маркер команди знаходиться на тій комірці лісової стежки, на якій він завершив попередній раунд.


## Кінець гри

Гра закінчується одразу, щойно виконана одна з трьох умов:

1. **ПЕРЕМОГА.** Гравці перемагають, якщо їм вдалося зібрати всі жетони кристалів. Підрахуйте очки наступним чином:

 Отримайте очки залежно від обраного рівня складності: 10 очок, якщо обрано **Рівень 1**, 20 очок, якщо **Рівень 2**, 30 очок, якщо **Рівень 3** (див. РІВНІ СКЛАДНОСТІ).

 1 додаткове очко за кожну карту, що залишилася в гравців на руках.

 10 додаткових очок, якщо гравці перемогли в 2 раунді (а не в 3 раунді).

 3 додаткових очка за кожен позосталий жетон лісу.

Радимо записувати свої результати, щоб відстежувати власний прогрес!

**2. ЗАГУБЛЕНІ В ЛІСІ.** Якщо гравці повинні покласти із запасу жетон лісу на останню незакриту комірку лісової стежки, а запас жетонів лісу вичерпався, гра закінчується поразкою гравців.

**3. ЧАС ВИЙШОВ.** Якщо наприкінці третього раунду на ігровому полі залишилися жетони кристалів, гра закінчується поразкою гравців.

*Примітка: гравці в будь-який момент можуть закінчити гру, якщо не можуть зібрати всі жетони кристалів, що залишилися на ігровому полі.*

## Правила спілкування

Гравці можуть спілкуватися перед роздачею карт у першому раунді та між раундами. Але під час раунду спілкування обмежене:

**#1:** Гравці не можуть обговорювати свої карти на руці. Гравцям заборонено показувати чи називати карти, які вони мають, та навіть натякати на них.

**#2:** Гравцям заборонено уточнювати одне в одного властивість чи очки переміщення карти, якої немає у них на руках. Натомість радимо користуватися картою-пам'яткою.

**#3:** Гравцям заборонено обговорювати стратегію на кожен раунд. Гравець не повинен повідомляти, як планує грати або як хоче, щоб грав його партнер по команді (заборонено домовлятися про переможця взятки, передавати карти, а також грати карту з необхідними для гравців очками переміщення тощо).

# Властивості карт

Всі непарні карти (значення 1, 3, 5, 7, 9) мають унікальні властивості, які гравці застосовують в момент розіграшу карт перед собою. На картах присутній текст, який пояснює властивості та уточнення застосування карт (повний опис карт дивіться у карті-пам'ятці).

Нижче наведені додаткові пояснення властивостей карт:

**1 (Музикант)** – переможець взятки може перемістити маркер команди в будь-якому напрямку: до себе чи від себе.

**3 (Лисиці)** – зігравши цю карту, ви можете вибрати себе або свого партнера по команді. Вибраний гравець, якщо бажає, може одразу поміняти козирну карту на будь-яку карту зі своєї руки. Якщо масть козирної карти змінилася, основна масть також може змінитися.

**5 (Газель)** – переможець взятки може не враховувати очки переміщення однієї з розіграних карт. Наприклад, якщо на розіграних картах вказані очки переміщення 1 і 3, то маркер команди можна перемістити на 1, 3 або 4 комірки в напрямку переможця. Якщо гравці зіграли дві карти газелей, переможець взятки може не враховувати очки переміщення на одній, жодній або обох картах.

**7 (Подарунок)** – зігравши цю карту, гравці одразу обмінюються картами. Обмін обов'язковий, якщо в обох гравців залишилося щонайменше по одній карті. Гравці вибирають по одній карті й одночасно передають їх долілиць одне одному.

**9 (Спадкоємець трону)** – якщо гравець грає цю карту першою у взятці, то його партнер по команді в свій наступний хід може вибрати: грати карту в масть або не грати карту в масть. Якщо ця карта зіграна другою у взятці, нічого не відбувається.

**Ліс прошепотів: «Твоя доброта наповнила  
душі моїх дерев». Після цих слів він затих,  
і всі троє вийшли з казкового лісу.**

## Рівні складності

Гравці можуть ускладнити гру, впровадивши кілька змін на етапі приготування до гри. Чи готові ви до нових викликів? На третій сторінці правил гри описаний етап приготування до гри для рівня 1 складності.

У таблиці нижче перелічені зміни, які необхідно впровадити на етапі приготування до гри, щоб ускладнити гру. Налаштуйте рівні складності 2 або 3, щоб спробувати зібрати кристали в меншому лісі.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ	ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ ДО ГРИ
Рівень 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>КРОК 1:</b> Грайте на стороні А ігрового поля.</li> <li>• <b>КРОК 2:</b> Розкладіть 12 жетонів кристалів у квадрати вздовж лісової стежки. Покладіть у кожен квадрат стільки жетонів кристалів, скільки зображено звисаючих квадратиків всередині кожного квадрата.</li> <li>• <b>КРОК 3:</b> Використовуйте в грі 4 жетони лісу.</li> </ul> 
Рівень 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>КРОК 1:</b> Грайте на стороні Б ігрового поля.</li> <li>• <b>КРОК 2:</b> Розкладіть 13 жетонів кристалів у квадрати вздовж лісової стежки. Покладіть у кожен квадрат стільки жетонів кристалів, скільки зображено звисаючих квадратиків всередині кожного квадрата (ігноруйте зображення діамантів).</li> <li>• <b>КРОК 3:</b> Використовуйте в грі 3 жетони лісу.</li> </ul> 
Рівень 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>КРОК 1:</b> Грайте на стороні Б ігрового поля.</li> <li>• <b>КРОК 2:</b> Розкладіть 16 жетонів кристалів у квадрати вздовж лісової стежки. Покладіть у кожен квадрат стільки жетонів кристалів, скільки зображено звисаючих квадратиків і діамантів всередині кожного квадрата.</li> <li>• <b>КРОК 3:</b> Використовуйте в грі 3 жетони лісу.</li> </ul> 

# Творчі гри

Авторство: Foxtrot Games

Автор оригінальної гри Лис та Ліс: Joshua Buergel

Дизайнерка: Jennifer L. Meyer

Керівник проєкту: Randy Hoyt

Люстрації: Roanna Peroz

Графічний дизайн: Adrienne Ezell, Jason D. Kingsley, John Shulters

Редактор правил гри: Dustin Schwartz

Керівництво локалізацією: Костянтин Некрасов,  
Валерія Серова-Некрасова

Переклад: Данило Рега

Візуальна адаптація: Олена Колесникова

Редакторка: Поліна Матузевич



@woodcat.ukr



@WoodCatGames



WoodCatGames



Офіційний представник в Україні:  
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,  
00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.  
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com  
Усі права застережено.