

Лукави лисици

парти кутия

ПРАВИЛА

2-10
играчи

8+
години

15-50
минути

Любопитни факти

Лисиците са членове на кучешкото семейство заедно с вълците и чакалите. Въпреки това, подобно на котките, са по-активни с пагането на нощта, виждат добре в тъмното и имат същите прибиращи се нокти.

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.

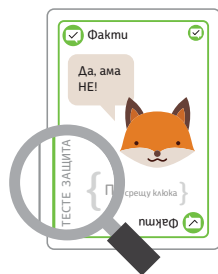
Подготовка

Разделете картите в две тастета:

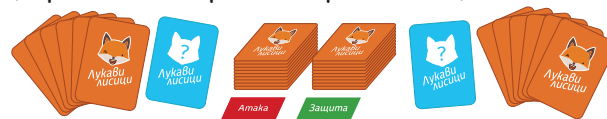
Тесте Атака	Тесте Защита
<ul style="list-style-type: none"> Клюка Капан Универсална атака Скришна атака Няма пък Нахална невестулка 	<ul style="list-style-type: none"> Факти Препазливост Универсална защита Скришна защита Стуза ге Не ми пука

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

Над всяко тасте сложете съответната табелка **Атака** или **Защита** и раздайте на всеки играч по 3 карти от тасте.



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



Отборна игра

Играе се с четен брой играчи, разделени в два отбора. Играчите, които имат единакъв вид атака на тайния герой (клюка или капан), попадат в един отбор. Затова е важно преди тегленето на героите да се сложат по равен брой за всеки отбор.

Разширение „Шпиони“

Добавете картите от разширението:

Тесте Атака	Тесте Защита
<ul style="list-style-type: none"> Контраатака Шпионин Крадлива сврака 	<ul style="list-style-type: none"> Услужлив язовец На пауза Неочакван обрат

Игра за двама

Добавете разширението и махнете картите **Нахална невестулка**, **Услужлив язовец**, **Скришна атака**, **Скришна защита**, **Не ми пука**, **На пауза**, **Неочакван обрат**.

Как се играе

Целта на играта е да елиминирате другите участници и да се докажете като най-лукавата лисица в гората. Първ започва този, който е станал най-рано. Играчите се редуват да играят по часовниковата стрелка.

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

- **Теглене на карта** (без значение от кое тасте) или
- **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 тастета, вече изиграните карти се разбъркват и обръщат в ново тасте.

Как протича една атака

Има два основни вида атака – клюка и капан. Атакуваният дава карта за 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, може да я даде и по този начин да противодейства на атаката.

Ако атакуваният има още подходящи карти, може да продължи атаката, а атакуваният отново да се защити, ако има с какво. Атаката се счита за успешна, ако атакуваният играч не може да бъде защитен.

ВАЖНО! Не може да смесвате **Клюка** с **Капан** в един ход. Затова, ако започвате хода с **Универсална атака** или **Скришна атака**, трябва да кажете като какво се ползва (**Клюка** или **Капан**).

При успешна атака на атакувания играч се дава карта „Наклокарен“ (ако е ползвана **Клюка**) или „В капан“ (ако е ползван **Капан**) и се приема, че му е отнет 1 живот.

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

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

Примерно разиграване

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 със **Скришна атака**;
8. Илко се защитава с **Универсална защита**;
9. Лаз се намесва и дава **Нахална невестулка** с **Клюка**;
10. Илко няма как повече да се защити и никои не се намесва, за да го защити. Илко получава карта “Наклокарен” и съответно губи 1 живот.

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



Видове карти и разяснения

В долната част на всяка карта има обяснение на нейното действие, но тук ще опишем по-подробно някои от тях.



Карти за Атака

- Клюка (14 карти)
- Капан (14 карти)
- Универсална атака (6 карти)
- Скришна атака (4 карти)

Ако играчът започва хода с Универсална или Скришна атака, казва какъв вид е атаката – Клюка или Капан.

Карти за Защита

- Факти (14 карти)
- Предпазливост (14 карти)
- Универсална защита (6 карти)
- Скришна защита (4 карти)

Специални карти

Нахална невестулка (6 карти)

Ползвай по време на чужд ход, за да се намесиш и да играеш една от своите карти.

- Нахална невестулка може да бъде играна с карта за **Защита**, за **Атака** или специална карта, в зависимост от това дали желаеш да помогнеш на атакуващия или атакувания.
- За да гадеш втора карта, ти трябва втора Нахална невестулка.
- Не може да ползваш своя таен герой с Нахална невестулка.

Не ми пука (6 карти)

Може да играеш тази карта по всяко време преди да са играни срещу теб карти за атака или специални карти. 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 гаде картата по време на своя ход.

Стига ге! (4 карти)

Спира атаката на другия играч и ходът приключва. Тя може да бъде неутрализирана единствено от картата Няма пък, гадена от играча, който е на ход. Тогава атаката може да продължи.

Няма пък! (4 карти)

Ползвай за неутрализиране на Стига ге или спиране на всички чужди намеси по време на хода (Нахална невестулка, Услужлив язовец, Скришна атака, Скришна защита).

Разширение „Шпиони“

Контраатака (4 карти)

Спира атаката на другия играч. В този ход атакуваният може да нападне атакуващия играч, без да се съобразява дали първоначалната атака е Клюка или Капан.

Услужлив язовец (4 карти)

Ползвай, докато те атакуват или атакуваш, за да помолит някого да ти помогне с една карта. Ако никои не иска, може да посочиш играч, който е длъжен да ти помогне с една карта. Тя трябва да ти върши работа в конкретната ситуация, например Предпазливост, ако си атакуван с Капан. Имаш правото да видиш картите на играча, ако каже, че няма как да ти помогне.

На пауза (4 карти)

Постави пред играч по избор, който да пропусне ход и да не може да се меси. Картата се премахва, когато е негов ред.

Крадлива сврака (4 карти)

Шпионин (3 карти)

Неочакван обрат (3 карти)

На своя ход или когато си атакуван можеш да играеш неограничен брой **шпионски карти** (Шпионин, Крадлива сврака, На пауза и Неочакван обрат).

- **На своя ход** може да играеш една или повече шпионски карти и да приключиш с теглене от тесте или да ги играеш, докато атакуваш.
- **Ако си атакуван**, можеш да играеш шпионски карти, дори и преди да си се защитил.

Тайни герои

Тайните герои могат да се откриват и ползват многократно по време на играта (но по веднъж на ход) като указания вид защита или атака срещу друг играч. Не може да е първата ти карта за хода, нито да се ползва заедно с Нахална невестулка. След края на хода, в който е ползвана, я взимате, вместо да я слагате при изиграните карти.



Когато играете по отбори с:

- **4 или 6 човека** - в началото на играта открийте героите си, за да се разбере от кой отбор е всеки играч и след това ги обърнете с гръб;
- **8 или 10 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 гръба нагоре.

По време на игра

Максимален брой карти и предизвикване

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

Ако прецените, че никои играч има повече от 9 карти, може да го предизвикате. В този случай предизвиканият трябва да преброи пред 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 – никои 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 под 3 карти, то веднага теглите, докато картите в ръката ви достигнат 3.

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

По време на игра

Смяна на карти

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

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

Примери Две карти Клюка за една

Универсална атака. Две карти

Нахална невестулка за един Капан.

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 гаден 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, Скришна атака, Скришна защита, той има право да загържи картите си и да се намеси по време на нечий ход, но вече не тегли карти и не може да атакува.

Ако няма от гореизброените карти, тогава разпределя картите си в купчините с изиграни карти.

Краи на играта

Последният оцелял

В този вариант победител е последният оцелял, който бива провъзгласен за най-лукавата лисица в гората. При игра по отбори краят настъпва, когато се елиминират всички играчи от единия отбор.

Първата жертва (бърз вариант)

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 и Скришна защита често се ползват за спасяване.