

БОЛЬШОЙ КУШ

Цель игры.

В игре участвуют две колоды – колода собственности и колода бойцов. Эти колоды не должны смешиваться. В начале игры каждому игроку раздается по 6 карт из колоды бойцов, и определяются козыри.

Цель игры – захватить *собственность* общей стоимостью 36 или более *бабок*.

Козыри.

После раздачи карт в начале игры возьмите верхнюю карту из колоды бойцов и положите ее вниз колоды. Эта масть является козырной. *Шняги* козырных карт действуют на карты любой масти. (Например, козырной туз может «замочить» бойца любой масти).

Правила, коротко.

- Все ходят по очереди, в начале хода добирая до 6-и карт и открывая собственность, если нет не охраняемой собственности.
- Только во время вашего хода вы можете произвести одну попытку захвата.
- Захватывать можно любую собственность в игре.
- Для успешного захвата крутизна бойца должна быть больше или равна крутизне собственности.
- При захвате охраняемой собственности для убийства охраняющего бойца крутизна нападающего бойца должна быть больше. Если крутизна равна, то умирают оба бойца, если меньше, то умирает нападающий.
- Шняги («Название: эффект») применяются с карт в вашей руке практически в любое время. Карта при этом уходит в битые карты.

Ход.

Все игроки ходят по очереди.

В начале вашего хода доберите в руку до 6-и карт из колоды бойцов. Возьмите одну карту из колоды собственности и положите ее картинкой вверх на центр игрового поля, если нет не охраняемой собственности.

Вы получаете одну попытку захвата.

Захват.

Для захвата возьмите одного вашего *бойца* с руки и укажите на любую собственность на игровом поле. Боец – это карта из колоды бойцов, у которой есть *крутизна*. Количество крутизны указано в правом верхнем углу карты рядом с иконкой крутизна.

Если собственность не охраняется, то для успешного захвата крутизна вашего бойца должна быть такой же или больше, чем крутизна собственности. Если при захвате крутизна собственности больше, чем крутизна захватывающего бойца, то боец умирает (уходит в битые карты).

Если собственность охраняется другим бойцом, то сначала сравнивается крутизна двух бойцов, атакующего и охраняющего, а потом крутизна вашего бойца и собственности. Если крутизна вашего бойца больше, чем крутизна бойца противника, то боец противника умирает. Если меньше, то умирает ваш солдат. Если крутизна равна, то умирают оба бойца.

Когда вы захватили собственность, ваш боец остается на собственности и охраняет ее. Собственность становится *охраняемой* и вашей. Пододвиньте ее к себе поближе, чтобы не перепутать с неохраняемой собственностью.

Если на собственности нет бойца, то она становится неохраняемой. Переместите ее в центр игрового поля.

Во время охраны крутизна бойца может быть меньше, чем крутизна собственности. Крутизна бойца может быть и отрицательной, от этого не умирают.

Во время захвата можно (и даже нужно) применять *шняги*. Захват считается состоявшимся, когда все игроки сказали «пас» и больше не применяют шняги. Даже если захват не состоялся, игрок теряет попытку захвата. *Один ход - один боец, одна попытка захвата.*

Просто применение шняг еще не является захватом. Когда игрок производит захват, все другие игроки могут применять только шняги, а не пытаться тоже захватывать или куда-то подкладывать своих бойцов.

Шняга.

Карта может иметь *шнягу*, которая обозначена на карте следующим образом: «Название шняги: эффект шняги». Шняги применяются только с карт, которые находятся у вас в руке. После применения шняги карта уходит в битые карты.

Шняги применяются в любое время. Однако, на многих шнягах есть ограничение на время их применения, например, «только в ваш ход». Читайте описания шняг внимательно!

Еще раз – читайте описания шняг внимательно. Например, шняга «Указанный охраняющий собственность боец... становится ваш» работает только на бойца, который уже охраняет собственность, а не пытается ее захватить.

Шняги и прочие эффекты, прибавляющие или убавляющие крутизну, действуют только до конца текущего захвата, то есть крутизна не «накапливается» навсегда.

Нельзя применять шняги и эффекты исключительно для сброса карт, например, использовать эффект «Кабана» («Сбросьте любую карту с руки...») только для того, чтобы избавиться от ненужных карт.

Шняги и эффекты исполняются в том порядке, в котором они были применены, однако шняги, отзывающие бойцов обратно в руку, например, «Откатиться: Указанный ваш солдат возвращается к вам в руку» спасают бойца даже от неминуемой смерти.

Собственность.

На каждой собственности указано (в левом верхнем углу, около иконки бабки) сколько *бабок* приносит собственность. Как только вы захватили собственность на 36 и более бабок, вы выиграли.

Помимо этого, при захвате одинаковой собственности количество приносимых бабок увеличивается. На карте собственности это обозначено, как «*Бонусы*». Надпись «2 клуба = 6» обозначает, что два клуба в сумме будут приносить вам 6 бабок (а не 4).

Конец колоды.

Если колода подошла к концу, возьмите битые карты, перетасуйте их и играйте ими.

Разрешение споров.

Весьма вероятно, что игроки будут допускать ошибки и мухлевать. (Например, применять шняги, типа «указанный боец такой же масти» на бойца другой масти). Если это обнаружилось уже в следующий ход, то считается, что мухлёр прошел безнаказанным.

Если мухлеж или ошибка обнаруживается непосредственно «в процессе», то возможны два разных пути решения проблемы:

1. Ход откатывается назад, карты возвращаются игрокам в руку.
2. Карта «не срабатывает» и уходит в битые карты.

Договоритесь перед началом партии, как именно вы будете разрешать подобные ситуации.

А зачем на картах масть?

Вообще, игра не имеет никакого отношения к обычным карточным играм. Но в процессе создания игры мы подумали, что было бы здорово, если бы этими же картами можно было бы играть и в «дурака». Поэтому мы добавили нашим картам масть и достоинство и стали эксплуатировать этот факт. Зато теперь в качестве бесплатного бонуса вы можете использовать карты нашей игры как обычные игральные карты.

Варианты игры.

Если в игру играют 3 и более игрока, то для сокращения времени партии общую стоимость собственности, необходимую для победы, *можно* уменьшать, используя следующую формулу: если игроков больше двух, то для каждого следующего игрока для победы нужно на 6 бабок меньше. То есть, при игре вчетвером для победы нужно набрать $36 - 6 * 2 = 24$ очка.

Если в игру играют 4 игрока, то можно играть «пара на пару». В этом случае побеждает та пара, которая в сумме набрала 36 бабок. Бонусы собственности при этом считаются не для пары, а для каждого игрока отдельно.

Если в игру играют более 4х игроков, то рекомендуется использовать (смешивать) два комплекта игры, в противном случае карт может не хватить.