



*Когда-то давно лесоруб и его дочь жили в
маленькой деревне, на границе с лесом.
Они путешествовали и разговаривали
с лесными животными.*



The Fox in the Forest

игра для двух игроков

Состав игры

- 33 карты трех мастей (по 11 каждой масти)
- 2 памятки
- жетоны для подсчета очков (или бумага и карандаш)

Игровой процесс

Игроки набирают очки во время раунда, выигрывая взятки. В конце раунда, основываясь на количестве полных взяток, которые они выиграли определяется количество очков за раунд. Игрок с наибольшим количеством очков в конце игры является победителем.

Раунды игры

Каждая игра состоит из нескольких, раундов. В каждом раунде один игрок будет раздающим (дилером). Для первого раунда произвольно выберите раздающего.

В каждом следующем раунде раздающим становится другой игрок.

В начало раунда, раздающий должен:

1. Перемешать 33 игровых карты.
2. Раздать по 13 карт каждому игроку в закрытую.
3. Отложите оставшиеся 7 карт лицевой стороной вниз. Это будет общая колода.
4. Положить верхнюю карту общей колоды рубашкой вниз. Она будет обозначать Козырную масть в течении раунда. (Как в игре «Дурак»)



Взятка.

Каждый раунд состоит из 13 ходов (взяток). Каждую игрок по очереди играет одну карту с руки в центр стола. В зависимости от карт один из игроков выигрывает взятку.

В начале раунда первым ходит игрок который не раздавал карты для этого раунда. Тот кто выигрывает взятку ходит первым на следующей взятке (исключение карта «Лебедь»).



Как играть Взятку

Игрок, который ходит первый, выкладывает в открытую любую карту, по своему выбору. Другой игрок обязан выложить карту такой же масти. Если такой масти нет - любую карту.



Определения победителя в взятке.

- Если у карты нет способностей или способности не влияют на победу, то действуют следующие правила:
- Карта козырной масти побеждает другую масть.
- Если козырной масти нет - побеждает масть с которой ходил первый игрок.
- Если масть одинаковая побеждает карта с большим номиналом.



Способности карт.

Все карты с нечетным номером имеют способности.

1. Лебедь.

Если эта взятка проиграна, то в следующей взятке ходишь первый.

*Примечание. Если оба игрока играют Лебедя способность сбав-
тывает только у проигравшего.*

3. Лиса

Когда играешь эту карту, можешь поменять козырь на карту с руки.
Примечание. Игрок может взять карту, которая обозначает козырь и положить на ее место карту с руки. Фактически игрок сыгравший Лису может менять козырь до конца раунда.

.....

5. Дровосек

Возьми карту, затем убери одну карту с руки под низ колоды.

Важно. Способность Лисы и Дровосека сбрасывает сразу после выкладывания карты, перед выкладыванием карты другим игроком.

.....

7. Сокровище

Выигравший эту взятку игрок получает 1 очко за каждую 7 в этой взятке.

.....

9. Колдунья.

Если во взятке только одна 9, она временно (до конца этой взятки) считается козырем.

Примечание. Если во взятке две 9, это правило не работает.

.....

11. Хранитель.

Если у противника есть такая же масть, то он обязан ответить 1 такой же масти или самой старшей картой такой же масти.

Примечание. Способность действует только если ходить с карты Хранителя. Если картой Хранителя отвечают (отбиваются) эта способность не действует.

Как подсчитывать очки

После того, как было сыграно 13 взяток, игроки подсчитывают очки полученные за раунд. Количество очков зависит от выигранных взяток.

выигранные взятки	полученные очки	
0 -3	6	Скромный
4	1	Побежденный
5	2	
6	3	
7-9	6	Победоносный
10 - 13	0	Жадный

Нужно выиграть больше взяток чем оппонент, но не слишком много.

.....

Конец игры

Игрок набравший 21 очко немедленно выигрывает.

Для короткого варианта игры можно использовать лимит в 16 очков, для длинного варианта - 35.