



Страшная игра Фридеманна для 3-5 игроков.

ВВЕДЕНИЕ

Введение Вы идёте по мрачному лесу и стараетесь не сбиться с безопасного пути. Если всё же сойдёте с пути, постарайтесь вернуться как можно ближе. Чем ближе вы к безопасному пути, тем меньше страха испытаете. Остаться на месте — не вариант, ведь вы остаётесь один на один с ужасающими руинами. Если после нескольких раундов вы окажетесь самым бесстрашным, вы победите!

Бесстрашный — простая игра на взятки с четырьмя мастями и без козыря. Карта с наибольшим значением в масти, которой вы ведёте, всегда выигрывает взятку. Необычной частью игры являются значения карт, поскольку они не все положительные, как обычно в играх на взятки, а имеют значения от +6 до -6 в каждой масти. Таким образом, вы собираете как отрицательные, так и положительные карты. Кикер: вы пытаетесь набрать сбалансированный счёт, получая как отрицательные, так и положительные очки. Теоретически это возможно для всех игроков, но, «к сожалению», вы играете друг против друга. А остальные всегда рады, когда могут напугать вас очередным количеством очков. Желаем вам приятного времяпрепровождения с **Бесстрашным**:-)

Содержимое

- 60 игровых карт (по 14 карт каждой масти со значениями от «+6» до «+1» и от «-1» до «-6» (по две карты «+1» и «-1»), плюс четыре карты с «нулями»)
- 6 карточек «дорожки страха»
- 10 призраков (по 2 на игрока, пять цветов)
- 2 листа правил (на английском и немецком языках)



Правила игры

Бесстрашный легко освоить. Тем не менее, у вас могут возникнуть вопросы. Как видите, Рональд уже задал большинство из них. А если Рональд понимает, как играть в эту игру, то и все её поймут.

Готовим игровое поле

Разместите 6 карточек «дорожки страха» в ряд, чтобы создать **пугающий трекс** двумя путями, начинающимися с «0» и ведущими к «+30» или «-30» соответственно. Возьмите по 2 призрака каждого выбранного вами цвета. Поместите 1 **призрак** на жутких руинах. Оставьте себе другого призрака как напоминание о том, какой цвет вы выбрали.

60-игровые карты Карты имеют значения от «+6» до «+1» и от «-1» до «-6» четырёх цветов: синего, оранжевого, пурпурного и зелёного. В каждом цвете есть по две карты с номиналом «+1» и «-1», а также четыре карты четырёх цветов номиналом «0».



В зависимости от количества игроков удалите из игры следующие карты:

3 игрока: Уберите все карты одной масти и карту «0». Также уберите карты «+1» и «-1» каждой из трёх оставшихся мастей. Перетасуйте оставшиеся 39 карт и раздайте **13 карт** каждому игроку, которого вы берете в свои руки.

4 игрока: Уберите по одной карте «+1» и «-1» из каждой из четырёх мастей. Перетасуйте оставшиеся 52 карты и раздайте **13 карт** каждому игроку, которого вы берете в свои руки.

5 игроков: Перетасуйте все 60 карт и раздайте **12 карт** каждому игроку, которого вы берете в свои руки.

Уберите вынутые карты в коробку. В этой игре они вам не понадобятся.

Приготовьте карандаш и бумагу для подсчета очков и определите игрока, который начнет первую взятку в первом раунде.

Часть 1: Начало

Вы играете несколько раундов в **Бесстрашный**, где каждый игрок начинает брать взятки один раз. В течение каждого раунда вы разыгрываете столько взятков, сколько карт у вас на руках.

Турнир: Как играть

Сыграйте любую 1 карту из своей руки, чтобы начать первую взятку (то есть: **вести дело**). Остальные игроки также разыгрывают по одной карте из своей руки по часовой стрелке. Если у них есть хотя бы одна карта в масти, указанной в зачётной ставке, они обязаны разыграть одну из них (то есть: **следовать примеру**). Если у них на руках больше нет нужной масти, они должны сыграть любую другую карту (то есть: **сбросить костюм**).

Вы всегда можете сыграть «0», даже если у вас на руках карты той же масти, что и у вас. **всегда следуй примеру** с «0»! Если вы начинаете взятку с «0», то следующая сыгранная карта масти определяет, что должны делать остальные игроки.

Нет, Рональд, несмотря на то, что «0» всегда следует за мастью, вам не обязательно играть «0», если у вас на руках нет карт той масти, с которой вы начали.

После розыгрыша карты всегда объявляйте общую стоимость всех сыгранных карт во взятке. Всегда подсчитывайте стоимость всех карт, независимо от того, следует ли вам следовать за мастью или сбрасывать её.

Да, Рональд, объявление помогает всем игрокам отслеживать пугающую ценность трюка.

Игра заканчивается после того, как каждый игрок сделает ход. Выигрывает тот, кто сыграет самую старшую карту в масти. Старшинство карт каждой масти от старшей к младшей: «+6», «+5», ... , «+1», «0», «-1», ... , «-5», «-6».



Пример: Анжелика начинает взятку с зелёной «-4» и объявляет «-4». Сабина продолжает масть, начиная с зелёной «+2», и объявляет «-2». Букля не может продолжать масть, сбрасывает синюю «+5» и объявляет «+3». У Николь в руке зелёные карты, но она не хочет играть. Вместо этого она продолжает масть, начиная с «0», и объявляет «+3».

Если во взятке было сыграно несколько «0» и «0» имеет наибольшее значение, то выигрывает взятка тот, кто сыграет первым «0».

Да, Рональд, с 5 игроков Во взятке можно сыграть как «+1», так и «-1». Если это наибольшее значение, то выигрывает взятка, если «+1» или «-1» сыграны первыми.

Пример:

Сабина выигрывает взятку с зеленым «+2».

Пример:

Николь выигрывает взятку с пурпурным «-1».

Т. ЧАС Э. С. С. А. Р. Э. Т. Р. А. С. К. - В. ЧАС. О. В. А. Н. Д. Э. Р. С. Ф. Р. О. М. Т. ЧАС Э. С. А. Ф. Э. П. А. Т. ЧАС. ?

Когда вы выиграете свою первую взятку, переместите своего призрака в соответствии со значением пугала из руин на соответствующее деление дорожки пугала.

Когда вы выиграете больше трюков, переместите свое привидение на соответствующее число клеток на дорожке страха.

Да, Рональд, таким образом твой призрак перемещается взад и вперед по тропинкам.

1

2

Пример:

1АНЖ Лика выигрывает первую взятку с пугало v результатом «+5». Она перемещает призрак фр свою фишку из руин на клетку «+5» шрамрека.

2озже Анжелика выигрывает еще один трюк с пугающим значением «-12». Она движется h er ghost из космоса "+5" пространство до " трека ужасов.

Обычно дорожки на треке страха должны быть достаточно длинными, чтобы ваши призраки могли свободно перемещаться по ним. Иногда всё может пойти не так, и вам нужно будет переместиться дальше, чем на «+30» или «-30». В этом случае запишите, на какой клетке сейчас стоит ваш призрак. Если вы запутались, просто сложите значения всех карт в ваших взятках в конце раунда.

После этого положите выигранную взятку перед собой рубашкой вверх. Сыграйте ещё одну карту из руки, чтобы начать следующую взятку.

Э. Н. Д. О. Ф. Т. ЧАС Э. Р. О. У. Н. Д. ЧАС. О. В. С. С. А. Р. Э. Д. А. Р. Э. У. О. У. ?

Раунд заканчивается после того, как все разыграют все карты, имеющиеся у них на руках.

Рональд, ты задаешься вопросом, какое это имеет отношение к страху?

Теперь проверьте, на какой клетке шкалы страха стоят ваши призраки. Независимо от того, на какой клетке они находятся, с положительным или отрицательным значением, вы записываете только номер клетки как свои очки страха, игнорируя знаки «минус» и «плюс». Если ваши призраки всё ещё находятся на руинах, то, поскольку вы не выиграли взятку, вы получаете 15 очков страха.

Да, Рональд, чаще всего лучше выиграть хотя бы одну взятку за раунд, чем струсил и остался в руинах. Эта руина действительно очень страшная.

1

2

Пример:

1это времяВ конце раунда хозяин фиолетовый гАнжелики стоит на клетке «+8», Сабины белый призрак на клетке «-2», Хедвиги зелёный призрак на поле «+5», и Нико жёлтый призрак на пробел «-11».

2таким образом, они отмечают следующие баллы страха: Анжелика получает 8, Сабина — 2, Букля — 5, а Николь — 11 баллов страха.

Наконец, переместите своих призраков обратно на руины, перетасуйте карты и начните новый раунд. Так вы играете несколько раундов, пока каждый игрок не попробует взять взятку хотя бы раз.

Э. Н. Д. О. Ф. Т. ЧАС Э. Г. А. МЭ. - А. РЭ. У. О. У. Н. О. С. С. А. Р. Э. Д. У. - П. А. Н. Т. С. ?

Ты выигралБесстрашныйЕсли вы меньше всего боитесь в конце игры. Таким образом, когда у вас меньше всего очков страха после завершения всех раундов! Если у нескольких игроков меньше всего очков страха, они вместе наслаждаются своим бесстрашием!



Мы даем еОур та Нк кЧас акимЛлюк всех заставляя нас использовать их призраков дляБесстрашный.

Автор:Фридеманн Фризе

Графика и макет:Марен Раше

Корректура:Линус Вольф, Рональд Хркак, Кристиан Франк, Дэйл Ю

Монтаж и производство:Хеннинг Крёпке Copyright 2025, 2F-Spiele,

Бремен/Германия

2F-Шпиль

Fedelhören 64

D-28203 Бремен

www.2f-spiele.de

