

WHY YOU LYING 工讀生別裝了!

Почему ты лжешь?

Количество игроков: 2~6, время игры: 30 ~ 45 мин., возраст: 8+

Подготовка к игре (Краткое руководство)

Отсортируйте карты по цвету в отдельные колоды, по 30 карт в каждой. Проигравший в последнем раунде начинает игру.

В первом раунде определите начинающего игрока следующим способом:

Каждый игрок берет колоду из 30 карт, перемешивает ее, затем открывает верхнюю карту. Посмотрите внизу карточки на список животных; игрок с ближайшей к сверчку картой является первым игроком.

Сверчок > Паук > Рыба > Цыпленок > Кролик > Талисман-Рабочий

В случае ничьей, победители продолжают брать верхние карты из колоды и сравнивать их до определения первого игрока. Каждый игрок замешивает вытянутые карты обратно в свою колоду.

В начале каждого раунда игроки перемешивают свою колоду и тянут по 5 карт из нее в руку в качестве своих карт для игры.

После того, как игроки просматривают карты в своих руках, первый игрок делает ставку: «X число Y животных с Z количеством крыльев или ног». Когда игрок в раунде пойман на блефе (лжи) или не угадывает, что другой игрок блефует: Игрок теряет карту вида, которая была в ставке из своей колоды, и карта кладется перед победителем в качестве трофейной карты (если у игрока не осталось карты такого вида в колоде, он теряет карту Талисмана-Рабочего, если у игрока не осталось ни одной карты Талисмана-Рабочего в колоде, победитель решает, карту какого вида взять).

Когда игрок забирает 5 трофейных карт у других игроков, он выигрывает игру.

Игровой процесс

Для этой игры требуется как минимум 2 игрока. Каждый игрок начинает с колодой из 30 карт.

В начале каждого раунда каждый игрок тасует свою колоду и берет в руку по 5 карт. Не показывайте карты другим игрокам.

Первым игроком становится тот, кто проиграл в последнем раунде; в случае новой игры определите стартового игрока способом, упомянутым в разделе «Подготовка к игре». Первый игрок решает с чем играют в этом раунде - с Крыльями или с Ногами. Это решение действует весь раунд.

Первый игрок говорит вслух «X число Y животных с Z количеством крыльев или ног». Тем самым, игрок предсказывает, что из всех карт на руках всех игроков есть как минимум X число Y животных, а также из всех карт на руках всех игроков минимум Z крыльев или ног. Наименьшее значение X должно быть равным количеству игроков плюс один, а Z должно быть равно нулю или любому другому четному числу (например, 2, 4, 6 и т. д.).

Пример: в игре с четырьмя игроками первый игрок называет: «Пять цыплят и десять крыльев». Тем самым, первый игрок предсказывает, что в руках всех четырех игроков (всего 20 карт по 5 у каждого) есть как минимум пять цыплят и как минимум десять крыльев. После того, как первый игрок выбирает крылья, весь раунд продолжается до тех пор, пока кто-то не пойман на лжи или не сможет кого-то поймать на лжи. Другие игроки не могут заменять крылья на ноги в ставке.

Затем, по часовой стрелке, следующий игрок может решить «поймать блеф» предыдущего игрока или начать свой ход. Если первый игрок решил объявить крылья, он должен повысить число тех же животных X, поменять животное (согласно правилам, описанным ниже) Y или увеличить количество крыльев Z.

Правила, по которым игрок повышает количество животных X, меняет вид животного Y или увеличивает количество ног или крыльев Z:

1. X должен быть больше, чем уже названный (если игрок увеличивает X, он может не менять Y и Z).
2. Если игрок не желает менять X, то он может выбрать новый Y из животных, которые находятся левее в списке, чем предыдущий Y (если игрок поменял Y, то он может не менять Z)
3. Если игрок не желает менять X или Y, то игрок должен увеличить число Z, как минимум, на два (Z может быть только четным числом).

Игрок должен изменить хотя бы один элемент во время ставки.

Пример: первый игрок сделал ставку: «Пять цыплят, десять крыльев». Затем, следующий игрок может выбрать «Поймать блеф» или «Поднять ставку»:

1. «Шесть цыплят (или кроликов, или Талисманов-Рабочих), десять крыльев».
2. «Пять рыб (или пауков, или сверчков), десять крыльев».
3. «Пять цыплят, двенадцать крыльев».

Примечание: игрок может изменить все элементы (например, можно назвать «Десять рыб, шестнадцать крыльев»).

Карта «Талисман-Рабочий» считается любым видом животного (независимо от того, какое изображение на карте-талисмани).

Однако любой игрок может во время своего хода, перед тем, как повышать ставку, сказать: «Почему ты лжешь?», тогда до конца этого раунда карты «Талисман-Рабочий» не могут считаться другими животными (игрок, который сказал: «Почему ты лжешь?», должен продолжить свой ход и повысить ставку согласно правилам).

Примечания

- * Игроки не могут менять крылья на ноги или наоборот во время раунда. Это решение остается в силе до конца раунда.
- * Когда игроки называют новое количество животных X, это число может быть любым, которое превышает ранее названное число.
- * Когда игроки называют новое количество крыльев или ног Z, число должно быть четным.
- * Независимо от того, каким животным выдает себя «Талисман-Рабочий», каждая такая карта считается только за 2 ноги и 0 крыльев.
- * Игрок, сделавший ставку последним, является активным игроком.

Игра продолжается и каждый игрок повышает ставку до тех пор, пока один из игроков не решит «Поймать блеф» (любой по очереди может попытаться «Поймать блеф» активного игрока после его хода по направлению часовой стрелки).

Затем игроки должны открыть все пять карт в руке. В этот момент, каждый игрок считает число животных того вида, который упомянут в ставке и добавляет количество карт «Талисман-Рабочий» (если «Почему ты лжешь?» не было объявлено). Сложите сумму карт у всех игроков, чтобы проверить, равна ли она названному числу X или превышает его.

Каждый игрок считает количество крыльев или ног на всех картах в руке, затем все игроки складывают сумму и проверяют, равна ли она количеству крыльев или ног Z в ставке или превышает его.

Если активный игрок пойман на блефе, он становится проигравшим в раунде, а игрок, который объявил «Поймать блеф», становится победителем раунда. Если игрок, объявивший «Поймать блеф», ошибается (все карты во всех руках игроков содержат количество животных X выбранного вида Y и количество крыльев или ног Z равные или превышающие названные активным игроком), то он проигрывает, а активный игрок становится победителем.

Независимо от того, отличается ли число животных X или количество крыльев или ног Z, любое несоответствие приведет к тому, что активный игрок будет считаться проигравшим.

Проигравший в раунде берет карту вида Y, указанного в ставке, кладет ее лицом вверх перед победителем в качестве трофейной карты (если у человека не осталось карты вызываемого вида в колоде, он теряет карту «Талисман-Рабочий». Если у этого человека также не осталось ни одной карты «Талисман-Рабочий» в колоде, победитель решает, карту какого вида взять).

Пример: четыре игрока играют в игру со следующими картами в руке:

Игрок 1: 1 «Талисман-Рабочий», 2 цыпленка и 2 рыбы.

Игрок 2: 1 «Талисман-Рабочий», 2 кролика, 1 рыба и 1 паук.

Игрок 3: 1 кролик, 3 рыбы и 1 паук.

Игрок 4: 1 «Талисман-Рабочий», 1 цыпленок, 2 паука, 1 сверчок.

Кто-то пытается «Поймать блеф», ставка активного игрока: «Пять цыплят, двенадцать крыльев». Все карты открываются: всего 3 цыпленка, а также 3 универсальные карты «Талисман-Рабочий», которые могут считаться цыплятами, поэтому всего 6, больше пяти. Но из всех карт на руках у игроков всего 10 крыльев (3 курицы и 1 сверчок), количество крыльев на столе не соответствует ставке. Активный игрок был пойман на блефе и поэтому должен отдать одну карту цыпленка из своей колоды в качестве трофейной карты пойманному его игроку.



Игрок 1

Игрок 2

Игрок 3

Игрок 4

Игроки тасуют все свои карты, кроме трофейных, обратно в колоду. Проигравший становится первым игроком и начинает следующий раунд.

Тот, кто собирает 5 трофейных карт у других игроков, выигрывает.

Легкий режим

При игре с детьми младшего возраста можно использовать легкий режим. В игру можно играть, не называя количество крыльев или ног Z. Этот игровой процесс очень похож на обычную игру с блефом в кости (также известную как Перудо).



Дата производства Июнь 2019
 Дизайн игры X-Multiverse, Джин Чиаки
 Иллюстрация Раймонд Чен
 Дизайн интерфейса Chen Zhi Fan
 Русский перевод Кирилл Крутов