

ПРАВИЛА

Half-Pint HEROES

ИГРА Johannes Goslar, Roland Goslar, u Søren Schaffstein

В паде "Полтинты" страсти накаляются до предела. Вы уже ощущаете напряжение, витающее в воздухе. Большинство посетителей уже выбрали ту или иную сторону, немногие пытаются остаться в стороне от конфликта. Пока что они просто драсаются оскорблениями вместо барных стульев, но в любой момент все может перерасти в настоящую драку...

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Half-Pint Heroes – это простая по правилам, но сложная в освоении карточная игра для 2-7 игроков.

В каждом раунде игроки будут разыгрывать комбинации карт из своей руки, чтобы выиграть соперников. Вам также необходимо правильно оценивать силу своей руки, чтобы предсказать, сколько конов вы выиграете в каждом раунде.

Как только будут сделаны прогнозы, игроки также могут делать ставки друг против друга, достигая своей цели. Вам нужно быть начеку и следить за действиями соперника, чтобы не допустить возникновения драки. Но если это произойдет, победителем выйдет только один...

Игра длится 10 раундов. Очки начисляются за каждую выигрышную комбинацию карт, за правильный прогноз количества ваших выигрышных конов и за правильные ставки против прогнозов других игроков. Кроме того, бонусные очки начисляются в конце игры за самую длинную серию правильных прогнозов.



Half-Pint HEROES

65x
боевых карт



(номинал 1-13
пяти разных мастей)

7x

фишек ставок
(по одному цвету на
каждого игрока)



СОСТАВ:

7x

карты-подсказки
порядок хода и
комбинации на
боевых картах



1x
БЛУКНОТ



28x
карты прогнозов (от 0-3 для каждого игрока с
соответствующим символом)

ПОДГОТОВКА:

Каждый игрок выбирает фишку для ставок ❶ и четыре карты прогноза ❷ и кладет их перед собой рубашкой вверх. Каждый игрок также получает карту-подсказку ❸ по комбинациям карт и с краткой информацией о порядке хода.

Неиспользуемые фишки для ставок и карточки для прогноза игроков не нужны и могут быть возвращены в коробку.

Перемешайте боевые карты и положите получившуюся колоду в центр стола так, чтобы осталось место для 5 карт, которые будут выложены в процессе игры.

Напишите имена игроков в соответствующие графы в верхней части каждого из столбцов блукнота для подсчета победных очков.



Рис. 1: Компоненты игрока
(соответствуют символу игрока)



Рис. 2: Пример подготовки на 4 игроков

СТРУКТУРА БОЕВОЙ КАРТЫ



Боевые карты 5 мастей с номиналами от 1 до 13. Чем больше номинал, тем старше карта.

Так же каждая карта имеет специальные символы  и 

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игрок, который последним получал фингал становится первым игроком.

Обычно игра состоит из 10 раундов. Каждый раунд делится на 5 фаз. В конце каждого раунда в бланк записываются очки, а также проверяется, был ли каждый игрок прав в своем прогнозе.

Игра заканчивается после окончательного подсчета очков в последнем раунде.

ФАЗА 1: Раздача

Первый игрок открывает верхнюю карту из колоды боевых карт и кладет ее лицевой стороной вверх, рядом с колодой, чтобы начать ряд карт. Затем он смотрит на число, указанное на символе –  карте, и раздает каждому игроку указанное количество карт из колоды лицевой стороной вниз.

После этого посмотрите на число, указанное в символе –  на открытой карте. Если число больше 1, выложите дополнительные карты из стопки лицевой стороной вверх в ряд карт, пока количество карт в ряду не совпадет с числом, указанным в символе –  на первой открытой карте.

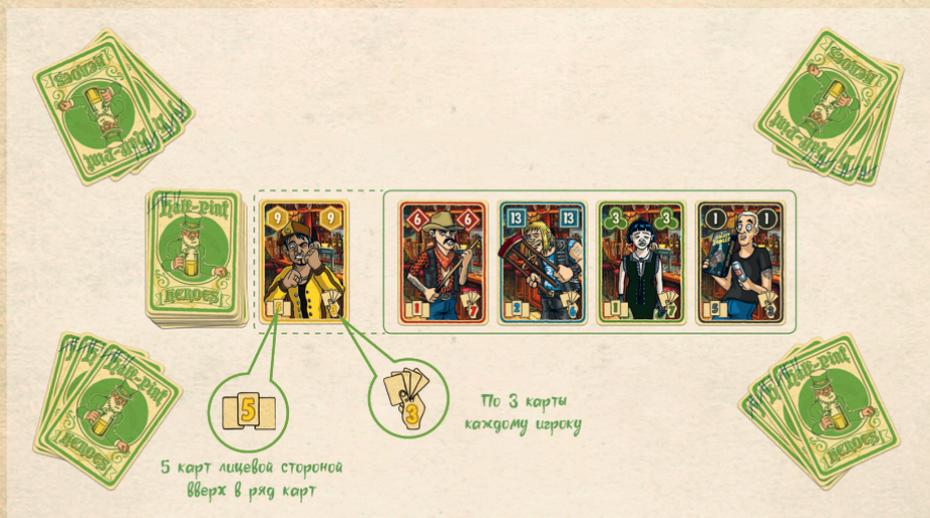


Рис. 3: Первая открытая карта показывает, что в этом раунде ряд карт будет состоять из пяти открытых карт, и каждому игроку будет роздано по 3 карты на руку.

ФАЗА 2: Прогноз

Каждый игрок смотрит на карты в своей руке и в общем ряду, и решает, сколько конов, по его мнению, он может выиграть в этом раунде. Это решение основано на том, какие комбинации можно составить, используя как карты в руке игрока и из общего ряда. Комбинация может состоять из одной или нескольких карт. Более подробную информацию о комбинациях смотрите в подсказках для игроков и на этапе 4 (ниже).

Затем игроки выбирают одну или несколько карточек прогноза, чтобы показать точное количество конов, в которых они намерены выиграть в этом раунде. Для получения желаемого результата можно сложить несколько карточек (за исключением карты "0", которая используется отдельно, чтобы сделать прогноз на выигрыш без комбинаций). Каждый кладет перед собой выбранные карты рубашкой вверх в качестве своего прогноза. Как только все игроки сделают свои прогнозы, карточки переворачиваются, чтобы их могли видеть все остальные.



Рис.4. В этом раунде игрок может составить следующие комбинации карт:

- одна пара (13 карт)
- одна пара (2 карты)
- две пары (13 и 2 карты)
- старшая карта (12)
- старшая карта (2)

Он думает, что сможет выиграть два кона в этом раунде, поэтому выбирает карту прогноза со значением 2.

ПРИМЕЧАНИЕ: Комбинации указанные на карточке-подсказке, предназначены для примера. На них указаны (за одним исключением) только типы значений и мастей, необходимые для каждой комбинации, а не точные карты. Исключением является самая сильная комбинация: флеш-рояль.

Эта комбинация должна состоять из 5 последовательных карт одной масти, заканчивающихся значением 13.

ФАЗА 3: Ставки

Каждый игрок ставит свою фишку перед соперником у которого, по его мнению, меньше всего шансов на то, что его прогноз сбудется в этом раунде. Если прогноз этого соперника неверен, то любой игрок, делающий ставку против него, получит бонусные очки (см. этап 5 ниже).

Спец правило для 2 игроков: Каждый игрок должен решить, делать ли ставку против своего соперника или нет. Ставка против прогноза, который оказывается неверным, по-прежнему приносит бонусные очки. Однако (только в игре для 2 игроков), если ставка сделана против соперника, который успешно выполнил свой прогноз, то вместо этого соперник получает бонусные очки.

ФАЗА 4: Розыгрыш карт

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый выкладывает из руки перед собой комбинацию из одной или нескольких карт. Вы обязаны разыгрывать хотя бы одну карту, если у вас на руках еще остались карты. Игроки, у которых на руках нет карт, пропускаются до конца раунда.

Комбинация карт состоит либо из одной карты, либо из нескольких карт.

Допустимые комбинации карт указаны на карточке-подсказке и подробно описаны ниже. Все разыгрываемые карты должны составлять допустимую комбинацию.

Комбинации могут быть составлены не только из карт, находящихся на руках игрока, но и из карт, лежащих на столе. Эти карты всегда остаются на столе, но каждый игрок всегда может использовать так, как если бы они были частью его руки, для составления комбинаций. Они могут быть частью комбинаций нескольких игроков одновременно, а также частью нескольких комбинаций для одного и того же игрока в каждом раунде. Однако игроки не могут использовать только карты из ряда общих карт для составления комбинации. По крайней мере, одна карта из руки игрока должна быть включена в комбинацию. (см. рис. 7 ниже)

После того, как каждый игрок сыграет по одной комбинации, необходимо сравнить их силы между собой. Побеждает сильнейшая комбинация. В случае ничьей (в двух комбинациях одного типа) выигрывает комбинация с наивысшим номиналом карты. Если ничья по-прежнему сохраняется, продолжайте сравнение следующих карт, чтобы определить победителя. В случае одинаковых комбинаций с одинаковыми значениями побеждает первая сыгранная.



Рис. 5. Игрок 1 использует ряд карт, чтобы разыграть две пары (10 и 7). Игрок 2 разыгрывает тройку (11) из своей руки и обдирывает игрока 1. Игрок 3 использует ряд карт, чтобы разыграть стрит (6, 7, 8, 9, 10), который обдирывает тройку в своем ряде. Игрок 4 разыгрывает одну карту из своей руки, так как он не может "побить" стрит, и, по крайней мере, одна карта должна быть разыграна до тех пор, пока у него остались карты на руках. Игрок 3 выигрывает кон.



Рис. 6. Игрок 1 использует ряд карт, чтобы разыграть пару троек. Игрок 2 "бьет" их парой восьмерок из своей руки. У игрока 3 больше нет карт в руке, и он должен спасовать. Игрок 4 также разыгрывает пару восьмерок. В этом случае игрок 2 выигрывает кон, так как его комбинация была разыграна раньше.



Рис. 7: Игрок 1 использует ряд карт, чтобы разыграть стрит (8, 9, 10, 11, 12). Игроки 3 и 4 разыгрывают по одной карте, поскольку они не могут выиграть стрит, но хотя бы одна карта должна быть разыграна до тех пор, пока у них на руках останутся карты. Игрок 4 использует ряд карт, чтобы разыграть более сильный стрит (9, 10, 11, 12, 13) и выигрывает кон.



Рис. 8: Игрок 1 разыгрывает две пары (7 и 5), игрок 2 разыгрывает пару из 7, игроки 3 и 4 разыгрывают по одной карте. Игрок 1 выигрывает, так как пара из 12 в ряду сама по себе не используется и может быть добавлена в более высокую комбинацию только путем разыгрывания карт из руки.

Победитель кона забирает все сыгранные карты (кроме тех, что лежат в общем ряду карт) и складывает их в стопку рядом со своей игровой зоной. Карты из каждого выигранного кона складываются в отдельные стопки, чтобы в конце раунда можно было подсчитать количество стопок (выигранных конов). Игрок, выигравший кон, становится первым и начинает новый кон, выкладывая на стол новую комбинацию карт. Если у этого игрока не осталось карт, то первым игроком становится следующий игрок по часовой стрелке, у которого еще остались карты.

Драка: Если один и тот же игрок выигрывает три кона подряд, начинается драка и раунд немедленно заканчивается. Этот игрок – единственный, кто подсчитывает очки в этом раунде (см. этап 5 ниже).

Возможно, что в какой-то момент раунда только у одного игрока останутся карты на руках. В этом случае ходы продолжают в обычном режиме, и этот игрок автоматически выигрывает каждый сыгранный кон. Игрокам следует позаботиться о том, чтобы избежать этого, так как игрок с достаточным количеством карт в такой ситуации может легко начать драку.

|| **Спец правило для 2 игроков:** В игре для 2 игроков раунд заканчивается немедленно, когда у одного из игроков заканчиваются карты. ||

Допустимые комбинации

В игре есть 11 допустимых комбинаций карт. У каждого игрока есть карта-подсказка, показывающая все типы комбинаций и их относительную силу. Здесь перечислены все допустимые комбинации от самой сильной до самой слабой (каре одного вида дает преимущество перед флешем):



→ **Флеш-рояль:** 5 карт одной масти с номиналом 9, 10, 11, 12, 13



→ **Пятёрка:** 5 карт с одинаковым номиналом



→ **Стрит-флеш:** 5 карт одинаковой масти идущие подряд



→ **Каре:** 4 карты с одинаковым номиналом



→ **Флеш:** 5 карт одной масти



→ **Фулл-хаус:** 3 карты одного номинала (сет) и 2 карты другого номинала (пара)



→ **Стрит:** 5 карт подряд любой масти



→ **Сет (Тройка):** 3 карты одного номинала



→ **Две пары:** 2 карты одного номинала и 2 карты другого номинала



→ **Пара:** 2 карты одного номинала



→ **Старшая карта:** Одна карта любого номинала



ФАЗА 5: Получение победных очков

Когда у всех игроков заканчиваются карты, раунд заканчивается, и результаты подсчитываются в блокноте. Каждый игрок получает по 10 очков за каждый выигранный кон (количество стопок карт перед каждым игроком). Если игрок выиграл именно то количество конов, на которое он сделал прогноз в начале раунда, то он получает дополнительные очки, указанные в выигранных им карточках с прогнозом, и „Х“ во втором столбце блокнота. Если игрок предсказал (и выиграл) 0 конов, то он получает 20 очков (в играх с участием 5 и более игроков) или 30 очков (в играх с участием 2–4 игроков). Если фишка игрока, сделавшего ставки, находится перед игроком, который выиграл не то количество конов, которое он прогнозировал, владелец фишки получает 20 дополнительных очков. (Примечание: Каждая фишка для ставок двусторонняя, на одной стороне указано количество очков. В качестве напоминания о выигрыше, переверните фишки перед каждым игроком в сторону очка, если они не выполнили свой прогноз.)

|| **Спец правило для 2 игроков:** Если соперник игрока поставил против него (положил перед ним свою фишку для ставок), но он выиграл предсказанное количество конов, то игрок, против которого была сделана ставка, сам получает 20 бонусных очков. ||

Общее количество очков для каждого игрока суммируется в первой колонке таблицы.

В случае драки:

Если произошла драка, раунд немедленно заканчивается, и очки получает только тот игрок, который начал драку. Он получает по 10 очков за каждый выигранный сет и дополнительные 30 очков за начало драки (в общей сложности не менее 60). Очки за предсказания и ставки на фишки не начисляются. Этот игрок также получает „Д“ во втором столбце табло в этом раунде. Все остальные игроки получают 0 очков и ничего в столбце 2 (даже если их предсказание было правильным).

Пример получения очков на 3 и более игроков

Лора сделала прогноз на 3 победы, выиграла 3 кона и поставила против Макса. Макс сделал прогноз на 0, выиграл 1 сет и поставил против Лоры.

Лора получает $30 + 30 + 20 = 80$ очков. Ее прогноз оказался верным, как и ее ставка против Макса (который не реализовал свой прогноз). Макс получает $0 + 10 + 0 = 10$ очков. Его прогноз оказался неверным, он выиграл 1 сет (хотя хотел выиграть 0), а его ставка против Лоры была неверной, поскольку она оправдала свой прогноз.

Если это был последний раунд, подсчитайте дополнительные очки. В противном случае игрок слева от прошлого первого игрока, становится новым первым игроком. Все игроки забирают свои карты с прогнозами и фишки для ставок. Все карты замешиваются в колоду боевых карт и начинают следующий раунд с фазы 1.

Перестрелка: Если один или несколько игроков сделали правильный прогноз, либо начали драку 5 раундов подряд (у них в графе очков 5 отметок „Х“ или „Д“ подряд), то начинается перестрелка. Следующий раунд проходит по обычным правилам.

Если один из этих игроков сможет снова сделать правильный прогноз или затеять драку (в шестой раз подряд), после чего игра немедленно заканчивается, и этот игрок объявляется победителем без подсчета очков.

Если более чем один игрок делает свой шестой правильный прогноз подряд в раунде перестрелки, то победителем становится тот, чей прогноз больше. Если ничья сохраняется, то они делят победу.

Если ни один игрок не сделает свой 6-й правильный прогноз, то раунд засчитывается в обычном режиме и игра возобновляется.

Если в финальном раунде игры завязывается перестрелка, после завершения игры проведите еще один раунд (используя специальную 11-ю строку на табло), чтобы дать этим игрокам шанс на победу, прежде чем приступить к окончательному подсчету очков.

Финальный подсчет очков

После окончания последнего раунда подсчитывается итоговый результат.

Каждый игрок получает бонусные очки за количество раундов подряд, в которых он либо сделал правильный прогноз, либо начал драку („Х“ или „Д“ в столбце результатов). Любая строка без отметки во втором столбце завершает серию.

Каждый игрок получает по 10 очков за раунд, составляющий его самую длинную серию.

Эти очки добавляются в таблицу результатов, и очки каждого игрока за все раунды суммируются.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

В случае ничьей выигрывает тот игрок, который начал больше всего драк („Д“).

Если ничья по-прежнему сохраняется, победа достается игроку с наибольшим количеством правильных прогнозов („Х“). Если ничья все еще сохраняется, то игроки, сыгравшие вничью, разделяют победу.



Half-Pint Heroes

Max	Laura	Sven	Frank			
20 <input checked="" type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	60 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30 <input type="checkbox"/>	40 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 <input type="checkbox"/>	60 <input checked="" type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	30 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	60 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20 <input checked="" type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 <input checked="" type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	30 <input checked="" type="checkbox"/>	40 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 <input checked="" type="checkbox"/>	20 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 <input type="checkbox"/>	40 <input checked="" type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60 <input checked="" type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/>	80 <input checked="" type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	40 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
260	320	170	310			

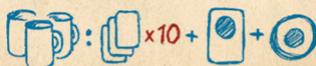


Рис.9: Финальный подсчет очков



ИГРА НА ВЫПИВАНИЕ

Half-Pint Heroes – это игра про паб, поэтому, естественно, в нее можно играть и за выпивкой (адаптированная к предпочтениям вашей группы в отношении употребления алкоголя).

ВАЖНО: Игроки всегда должны относиться к употреблению алкоголя ответственно. Когда дело доходит до злоупотребления алкоголем, никто не выигрывает. Если игрок выпил слишком много, он должен пропустить оставшуюся часть раунда – независимо от правил! Беременные женщины, дети или алкоголики никогда не должны играть в Полпинтовых героев с выпивкой!

Примечание: Приведенные ниже правила усложняются по мере прохождения. Настоящие друзья всегда выпьют вместе, если только один из них будет вынужден это сделать, но, конечно, вы также можете отнестись к правилам очень серьезно.... В зависимости от вашей переносимости алкоголя (и от того, что вы не пьете на голодный желудок), 1 стопка водки, вероятно, позволит вам продержаться до конца двух партий. Каждый игрок выпивает не более одного раза за раунд (в конце), даже если соблюдено более одного из этих условий:

- 1 Все пьют, когда происходит драка.
- 2 Все пьют, когда все игроки выполнили свой прогноз в раунде.
- 3 Все пьют, когда ни один из игроков не выполнил свой прогноз в раунде.

Следующие правила предназначены для тех, кто ищет более „экстремальных“ впечатлений:

- 4 Игрок выпивает, если ему не удалось выполнить свой прогноз в раунде, а другой игрок ставит против него. (сложно)
- 5 Игрок выпивает, если ему не удастся выполнить свой прогноз в трех раундах подряд. (сложно)
- 6 Когда игрок выполняет свой прогноз в трех раундах подряд (и в каждом последующем раунде, когда он продолжает его достигать), все остальные игроки пьют. (очень сложно)
- 7 Игрок пьет, когда он делает ставку против другого игрока и проигрывает (этот игрок выполняет свой прогноз). (очень сложно)

Это последнее является исключением из правила “один раз за раунд” и заставляет всех игроков немедленно выпить:

- 8 Все выпивают, когда сумма прогнозов всех игроков становится равной количеству карт на руках в раунде. (очень сложно)



Half-Pint HEROES

Editing

Frank Noack, Sven Göhlich, Wolfram Dübler-Zaeske

Art, graphic design, and rules layout

Lars-Arne Maura Kalusky, Ronny Libor



www.Corax-Games.com

We wish to thank all those ...

... who have helped us with intensive testing, editing, production, and plenty of good advice: Hendrik Seeburg, Annika Reinhold, Robert Letsch, Tino Kohler, Katharina Engel, Sandy Hänel, Jörg Rehfeld, Daniela und Edgar Frontschak, Simone Schaffstein, Uwe Eickert, Gunther Eickert, Leonard Boyd, David Brashaw, Terence Bourseau, Quint Wheeler, Brian Henk, Rick Soued, Malorie Laukat, Kevin Brusky, Fabian Louton, Peter Eggert, Frédéric Delporte, Vital Lacerda, Matthias Kowarschik



