



✠ Охота на змей ✠

✦ Охота на змеї ✦





**Авторы  
Хейг Тахта  
и Саша Тахта Александр**

3—4 игрока,  
25 мин.

**Знаете ли вы, что в Ирландии нет змей?**

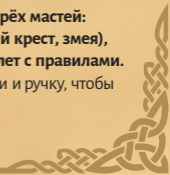
Согласно легенде, когда в V веке св. Патрик обращал ирландских язычников в христианство, он заодно избавил эту землю от змей. Выдержав сорокадневный пост на вершине горы Кро, Патрик изгнал всех досаждавших ему змей в море.

**Но в одиночку ли он с этим справился?**

**Вооружитесь реликвиями и помогите Патрику изгнать змей из Ирландии!**

**Компоненты:**

36 карт (по 9 карт четырёх мастей: клевер, арфа, кельтский крест, змея), 15 реликвий и этот буклет с правилами. Приготовьте лист бумаги и ручку, чтобы вести счёт.



Карты четырёх мастей (цветов) со значениями от 1 до 9:

**клевер (зелёные)**, **крест (белые)**, **арфа (оранжевые)** и **змея (чёрные)**.



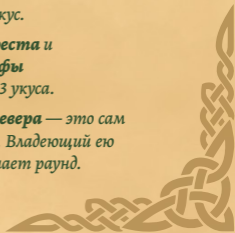
*Все карты 1—9 змеи  
наносят 1 укус.*



*Карта 7 креста и  
карта 7 арфы  
наносят по 3 укуса.*



*Карта 7 клевера — это сам  
св. Патрик. Владеющий ею  
игрок начинает раунд.*





## ОБ ИГРЕ

«Охота на змей» — это игра на взятки. Партия длится несколько раундов, в течение которых игроки стараются сохранить как можно больше очков жизни, используя реликвии для защиты от укусов змей. Каждый раунд состоит из трёх фаз: раздачи карт, разбора реликвий и охоты на змей.

Но нужно быть осторожным! Если игроки окажутся чересчур алчными и разберут **все** реликвии ещё **до** охоты на змей, эти реликвии станут для них проклятием, и все потеряют по 1 очку жизни за каждую взятую реликвию.

*Перед началом партии запишите на листочке по 20 очков жизни каждому игроку.*

## 1-я ФАЗА. РАЗДАЧА КАРТ

Выложите 15 реликвий в центре стола. Раздайте игрокам все карты в закрытую. При игре втроём у каждого будет по 12 карт, при игре в четвером — по 9 карт.

В первом раунде игроки обязаны одновременно передать по 1 любой карте из руки **своим соседям слева**. В последующих раундах количество передаваемых карт (одну, две или ни одной) определяет игрок с **наименьшим количеством очков жизни**. При равенстве все игроки передают по одной карте.

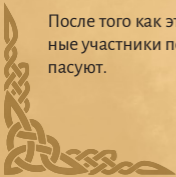
## 2-я ФАЗА. РАЗБОР РЕЛИКВИЙ

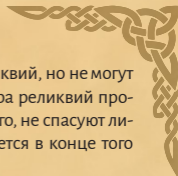


Реликвии защищают от укусов змей.

Игрок с картой Патрика (зелёная 7 клевера) начинает разбор. Оценив свою руку карт, он берёт одну или несколько реликвий из центра стола либо пасует, не беря ни одной. Спасовав, игрок не исключает себя из последующего разбора реликвий (если только все участники после него не спасуют).

После того как этот игрок взял реликвии либо объявил пас, остальные участники по часовой стрелке также разбирают реликвии либо пасуют.





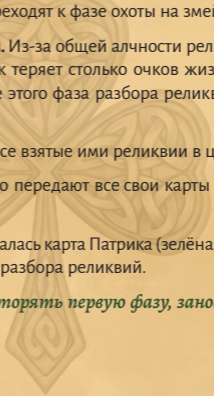
В свой ход игроки могут взять сколько угодно реликвий, но не могут возвращать их обратно в центр стола. Фаза разбора реликвий продолжается до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не спасуют либо пока не разберут все реликвии. Она завершается в конце того хода, в котором произошло одно из следующего:

**А. Какой-либо игрок взял реликвию(-ии), а все остальные после него спасовали.** Фаза разбора реликвий завершается. Игроки оставляют себе взятые реликвии и переходят к фазе охоты на змей.

**Б. Все реликвии разобрали.** Из-за общей алчности реликвии стали проклятием! Каждый игрок теряет столько очков жизни, сколько реликвий он набрал. После этого фаза разбора реликвий начинается заново:

1. Игроки возвращают все взятые ими реликвии в центр стола.
2. Игроки одновременно передают все свои карты своим соседям слева.
3. Игрок, у которого оказалась карта Патрика (зелёная 7 клевера), начинает новую фазу разбора реликвий.

***Внимание!*** Не нужно повторять первую фазу, заново раздавая и передавая карты.



Если все реликвии снова разобрали, проведите эту фазу ещё раз: игроки опять теряют очки жизни, передают карты своим соседям слева, возвращают реликвии в центр стола и заново начинают их разбор. Повторяйте эту фазу до тех пор, пока не начнётся фаза охоты на змей (после того как спасует необходимое количество игроков) либо пока не окажется, что игроки видели все розданные друг другу карты.

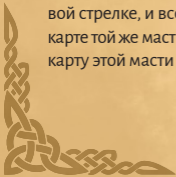
### ***Особая охота на змей (отыгрывается, если игроки видели все розданные друг другу карты)***

Потеряв очки жизни за взятые реликвии, игроки оставляют их себе вместе с последними полученными картами, после чего ради развлечения разыгрывают карты. Подсчёт очков в особой охоте ограничен: игроки уже не могут потерять очки жизни, но каждый может вернуть себе 1 очко жизни, если получит столько же (или меньше) укусов, сколько взял реликвий.

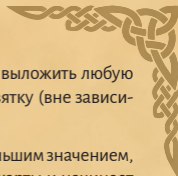
## **3-я ФАЗА. ОХОТА НА ЗМЕЙ**

Игрок с картой св. Патрика (зелёная семёрка клевера) первым выкладывает карту из руки. Это может быть любая карта любой масти. (Вовсе необязательно сразу же разыгрывать семёрку клевера; при желании можно разыграть карту змеи.)

Как и в классических играх на взятки, право хода передаётся по часовой стрелке, и все остальные участники обязаны разыграть по одной карте той же масти, что и первая выложенная. Разыграть можно любую карту этой масти (необязательно большего значения).







Если у игрока нет в руке нужной масти, он может выложить любую карту, однако не сможет с её помощью выиграть взятку (вне зависимости от значения этой карты).

Участник, выложивший карту нужной масти с наибольшим значением, выигрывает взятку. Он забирает все выложенные карты и начинает следующую взятку, разыгрывая любую карту из руки.

Выиграв взятку, участник выкладывает перед собой **лицевой стороной вверх** все карты из неё с символами змей (например, чёрные карты змеи, оранжевая **семёрка арфы** и/или белая **семёрка креста**). В течение раунда эти карты должны быть видны всем игрокам. Все остальные карты сбрасываются **лицевой стороной вниз**.

После розыгрыша всех карт участники подсчитывают укусы змей: каждая чёрная карта змеи наносит **1 укус**, а белая **семёрка креста** и оранжевая **семёрка арфы** — по **3 укуса**. Змеиные зубы на лицевой стороне этих карт напоминают о количестве наносимых укусов. Все остальные карты **безвредны**.



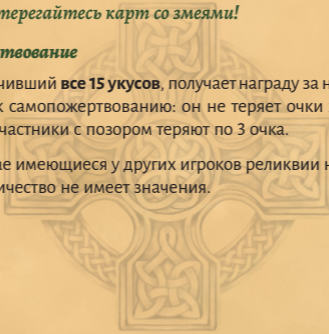
Подсчитав сумму полученных укусов, каждый игрок вычитает из неё количество взятых им реликвий. Полученную разницу он затем вычитает из своей текущей величины очков жизни и записывает результат на листочке. Если условие окончания игры не выполняется, начните новый раунд.

**Совет.** Зелёные карты клевера безопасны, также как и все оранжевые и белые карты, кроме семёрки арфы и семёрки креста. Остерегайтесь карт со змеями!

### **Самопожертвование**

Игрок, получивший **все 15 укусов**, получает награду за необычайную готовность к самопожертвованию: он не теряет очки жизни, а все остальные участники с позором теряют по 3 очка.

В этом случае имеющиеся у других игроков реликвии не защищают их, а их количество не имеет значения.





## КОНЕЦ ИГРЫ

Продолжайте игру до тех пор, пока у одного из участников после фазы охоты на змей не останется 0 очков жизни (или меньше). В этом случае выполняется условие окончания игры.

Доиграйте до конца этот раунд, завершив фазу охоты на змей. Побеждает игрок, у которого осталось больше всего очков жизни. (Выиграть можно и с отрицательной величиной, если в последнем раунде все участники оказались без очков жизни.)

В случае ничьей начните партию заново и играйте до тех пор, пока не определится единоличный победитель.

## **Создатели игры**

Авторы: Хейг Тахта и Саша Тахта Александр.

Иллюстрации: Бастьен Жез.

Графический дизайн: Ян Муссю.

Редактор: Седрик Бассо.

Корректор: Мэтт Моландес.

## **Русская версия игры**

Руководитель проекта: Андрей Сафронов.

Редактор: Сергей Капрарь.

Переводчик и корректор: Кирилл Егоров.

Верстальщик: Валерий Заверьяев.



© 2023 Matagot

Все права защищены. Сделано в Китае.

Внимание! Мелкие детали!

Не предназначено для детей младше 3 лет!