

ПРИЗРАКИ РОЖДЕСТВА

(Перевод - Вася Пупкин)

3–4 игрока

Время партии 40 минут

СОСТАВ ИГРЫ

- А) 48 карт (значениями от 1 до 12 в четырёх мастях: сердца, свечи, ноты и весы)
- Б) 16 жетонов планшета призраков
- В) 4 диска эпох
- Г) 4 маркера для подсчёта очков
- Д) 1 маркер первого игрока (шляпа)
- Е) 1 планшет подсчёта очков
- Ж) 16 фиолетовых жетонов дверей
- З) 4 красных жетона дверей
- И) 12 жетонов венков



ИГРА ВТРОЁМ

При игре втроём уберите карты значений 1, 2 и 3 в каждой масти.

ОБЗОР ИГРЫ

«Призраки Рождества» — это игра на взятки, где вы разыгрываете карты в три отдельные взятки, соответствующие трём эпохам: Прошлое, Настоящее и Будущее. За один раунд каждый игрок кладёт карты во все три эпохи, а выигрыш взяток в одной эпохе может помочь вам выиграть больше в будущем!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите маркер каждого игрока на трек очков победы.
2. Каждый игрок собирает планшет призраков из 4 жетонов.
3. Разложите жетоны дверей, жетоны венков и диски эпох рядом с планшетом подсчёта очков - это общий запас компонентов.
4. Случайным образом определите первого игрока и дайте ему маркер первого игрока.
5. Перемешайте все карты и раздайте каждому игроку по 12.



Примечание: диск «За гранью» и жетоны для планшета призраков для него не используются в базовой игре.

СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

1 взятка	Каждый игрок разыгрывает одну карту
1 раунд	По 3 взятки на игрока
1 рука	4 раунда
1 игра	3 руки при игре втроём 4 руки при игре вчетвером

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Для первой игры мы рекомендуем вариант «Крошка Тим» (см. стр. 3), в котором пропускается этап ставок.

СТАВКИ

Начните с первого игрока и двигайтесь по часовой стрелке. Посмотрите на свои карты и прикиньте, сколько взяток вы сможете выиграть, и возьмите столько фиолетовых жетонов дверей, это будет **ваша ставка**. Ваша ставка будет успешной, если вы выиграете ровно столько взяток.

Если вы хотите подстраховаться, можете взять одну красную дверь. Тогда ваша ставка будет считаться выигрышной при условии: **количество фиолетовых дверей, либо на одну больше.**



Пример: вы думаете, что возьмёте 3 взятки, соответственно берёте 3 фиолетовые двери — ставка сыграет только при ровно 3 взятках. Если вы не уверены, возьмите 3 фиолетовые двери и 1 красную — тогда ставка сыграет при 3 или 4 взятках.

РАУНД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый разыгрывает по одной карте перед собой в одну из трёх эпох: Прошое, Настоящее или Будущее. Вы можете играть только те карты, масть которых совпадает с мастью на диске этой эпохи. Если у вас нет карт подходящей масти, вы можете сыграть любую карту. Если диск лежит лицом вниз, вы можете сыграть любую карту, а затем переверните диск и установите его в масть сыгранной карты. Это продолжается, пока каждый игрок не сыграет по три карты — по одной в каждую эпоху.



Совет: вы можете разыгрывать карты в любом порядке; вам не обязательно играть в ту же эпоху, что и предыдущий игрок. Это не только поможет вам выиграть другие взятки, но и позволит сбросить ненужные карты, чтобы вас не заставляли ходить в заданную масть.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ ВО ВЗЯТКЕ

После того, как каждый игрок разыграл карты в каждую эпоху своего планшета призраков, необходимо определить кто выигрывает соответствующие эпохам взятки (получая жетоны венков). Начните с разбора взятки в Прошлом. Карта, сыгранная первым игроком, определяет **заданную масть**. Карты масти Сердца всегда козырные, поэтому тот, кто сыграл старшую карту в масти сердец, выигрывает взятку.



Если карт в масти сердец не было, взятку выигрывает тот, кто сыграл старшую карту **заданной масти**. Победитель забирает маркер первого игрока и получает венок, который сразу же кладёт на одну из своих дверей, если это возможно.

Теперь таким же образом определите победителя в Настоящем. Обратите внимание: новый первый игрок (чья карта определит заданную масть) — это тот, кто выиграл взятку в Прошлом.

После этого таким же образом определите победителя взятки в Будущем, где первым игроком становится победитель взятки в Настоящем.

Заданная масть может не совпадать с мастью на диске эпохи. Масть сердец всегда козырная.

Победитель взятки в Будущем забирает маркер первого игрока и сохраняет его до определения победителя во взятке в следующем раунде. После того, как в каждой эпохе определены победители во взятках, игроки сбрасывают три своих разыгранных карты из эпох, диски эпох переворачиваются лицом вниз, следующий раунд начните с оставшимися в руке картами.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША РУКИ

После четырёх раундов сравните вашу ставку с тем, сколько взятки вы выиграли.

Если у вас есть лишние венки (не на дверях) или фиолетовые двери без венков, вы не получаете очков. В противном случае:

- Если у вас есть красная дверь, вы получаете **1 очко за каждый венок** (при этом не важно, лежит ли венок на красной двери или нет).
- Если у вас нет красной двери, вы получаете **2 очка за каждый венок**.

Верните все свои венки и двери в общий запас. Сыграйте ещё одну руку — и так до тех пор, пока каждый игрок не сыграет по одной руке (при игре втроём будет разыграно 3 руки, при игре вчетвером - 4). Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей игроки делят победу.

Пример подсчёта розыгрыша руки

 6 по	 3 по
 0 по	 0 по

ВАРИАНТ С ЭПОХОЙ «ЗА ГРАНЬЮ» (*BEYOND*)

Добавьте четвёртый жетон эпохи: За гранью. Вы можете разыгрывать карты в любую из четырёх эпох. Играйте по 4 взятки за раунд (вместо 3 взяток) и по 3 раунда на розыгрыш руки (вместо 4 раундов на руку).



ВАРИАНТ ИГРЫ «КРОШКА ТИМ»

Упрощённая версия для освоения.

Играйте в «Призраков Рождества» по обычным правилам, но пропустите этап ставок в начале каждого розыгрыша руки. Вместо этого ваши очки начисляются в зависимости от количества выигранных взяток. За каждую выигранную взятку вы получаете венки. В этом варианте двери не используются.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ «КРОШКА ТИМ» — 3 ИГРОКА:

0 венков	1-6 венков	7+ венков
6 ПО	1 ПО за каждый венок	0 ПО

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ «КРОШКА ТИМ» — 4 ИГРОКА:

0 венков	1-5 венков	6+ венков
6 ПО	1 ПО за каждый венок	0 ПО

АВТОРЫ

Дизайн: Taiki Shinzawa

Иллюстрации: Maria Surducan

Графический дизайн: Anca Gavril

Разработка: Michael Dunsmore, John Brieger

Консультант: James Nathan

3D-художник: Filip Gavril

Текст правил: Sam Hillier

Замечания по переводу принимаются:

На почту antuanero7@gmail.com

Либо на тесере пользователь <https://tesera.ru/user/c0wthulhu/>