

ДУХИ ЛІСУ

Гра в блеф для 2 – 4 гравців

Вже багато років у наших лісах триває розбрат між світлим і темним лісовим духами, аж нарешті вас обрали, щоб покласти край конфлікту.

Ваше завдання – обшукати ліс, зазірнути під кожен камінь і покласти край ворожнечі. Яких духів шукати – світлих чи темних? Чи можете ви довіряти своїм колегам, чи не змовились вони, бува, з духами проти вас?

ПІДГОТОВКА ГРИ

Перемішайте всі дев'ять карт духів (2 Мавки, 1 Лісовик, 2 Чугайстри, 1 Арідник і 3 Хухи) і сформуєте Ліс, розклавши їх сорочкою догори в сітку 3х3. Відкладіть всі карти, позначені @ для пізнішого використання.

ІГРОЛАД

Гравці по черзі дивляться на духів у Лісі та вирішують, чи розкривати персонажа, щоб скористатися його вмінням. Вони можуть блефувати про те, якого персонажа відкрили. Перемогу в грі присуджують, коли Лісовик або Арідник своїм вмінням розкриває всіх ворожих духів. Гравець також перемагає, коли всі інші губляться в лісі, піддавшись Блуду.

Власник гри робить перший хід. У другій та всіх наступних іграх перший хід зміщується відповідно ліво.

ХОДИ

1. Розслідувати: оберіть одну з карт у Лісі. Якщо карта лежить сорочкою догори, візьміть її та подивіться на неї, не показуючи іншим гравцям. Тоді покладіть її на місце.

2. Викрити (вибірково): ви можете оголосити, кого ви бачите, щоби спробувати скористатися його вмінням. Зауважте: ви можете казати не-правду про те, який персонаж на картці – нерідко це дуже допомагає!

Інші гравці можуть вирішити Звинуватити (вибірково): якщо ви обираєте Викрити персонажа, інші гравці можуть поставити ваші слова під сумнів.

Якщо ніхто не ставить ваші слова під сумнів, виконайте пов'язану з персонажем дію.

Якщо хтось ставить ваші слова під сумнів, переверніть карту, яку ви подивилися, зображенням догори. Карти залишаються в такому положенні, поки хтось не скористається вмінням, яке їх переверне сорочкою догори.

Якщо ви казали правду, ви можете скористатися вмінням картки. Гравець, котрий поставив під сумнів ваші слова, бере картку Омани і кладе її перед собою. Якщо в цього гравця вже є карта Омани, її перевертають на сторону Блуду і гравець вибуває.

Якщо ви блефували, вміння не спрацьовує, а ви повинні покласти картку Омани перед собою. Якщо перед вами вже є картка Омани – переверніть її на Блуд і вийдіть із гри.

ДУХИ

У грі є три Хухи без жодних вмінь. Ви можете оголосити, що знайшли Хуху – інший гравець може звинуватити вас у блефі, але за правду жодних дій ви не отримаєте.

Дві Мавки дозволяють вам зробити ще один хід.

Два Чугайстри дозволяють вам переставити місцями двох духів. Візьміть будь-які дві карти духів із Лісу, не дивлячись на зображених персонажів, заховайте їх під столом, перетасуйте.

Як вам завгодно і покладіть назад. Внаслідок цієї дії карти можуть як залишатися на місцях, так і помінятися місцями. Якщо ви міняєте місцями карти, які лежать зображенням догори, переверніть їх сорочкою.



Лісовик і Арідник можуть принести перемогу в партії.

Коли ви користуєтесь вмінням Лісовика, спробуйте знайти всіх лихих духів. По черзі перевіряйте карти духів. Якщо карта лежить сорочкою догори – переверніть її. Якщо персонаж лихий – продовжуйте. Якщо ні – візьміть карту Омани чи переверніть її на сторону Блуду, якщо у вас уже є ця карта. Якщо ви зможете визначити всіх лихих духів – двох Чугайстрів і Арідника – ви перемогли.

Вміння Арідника аналогічне, але шукати потрібно протилежних персонажів – двох Мавок і Лісовика.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравець скористався вмінням Лісовика чи Арідника і успішно визначив усіх духів, які йому протистоять. Цей гравець стає Переможцем.

Також гра закінчується, коли всі гравці крім одного Блудять у лісі, двічі помилившись.

МІСТЕЧКО ШАХРАЇВ

Якщо ви хочете зіграти більш хаотичну версію, перемішайте п'ять бонусних духів і трьох Хух. Роздайте по дві карти кожному гравцеві сорочкою догори. Оберіть одну з розданих вам карт і додайте її до колоди, не показуючи іншим гравцям. Іншу карту покладіть поза грою сорочкою догори. Тоді перемішайте колоду. Тепер кожен гравець знає одного персонажа, який точно в грі та одного, який точно не в грі.

Оскільки ви не завжди знаєте, скільки Духів виступають проти Арідника та Лісовика, можлива ситуація коли ви, застосувавши дію одного з них, відкрили 3 або 4 потрібних Духів, але в грі залишилися ворожі Духи. Якщо ви гадаєте, що відкрили всю опозицію, всі гравці, котрі не Зблудили на манівцях, починаючи з лівого від вас, по черзі відкривають закриті карти містан. Якщо якийсь гравець викриває опозиційного до вас Духа – цей гравець перемагає замість вас.

Автор гри: Джей Тріт
Художниця: Софія Музичка
Переклад: Остап Українець
Щиро дякуємо за консультації Дарі Корній



Є запитання? Відповіді завжди знайдеш на kozakgames.com

БОНУСНІ ПЕРСОНАЖІ

Для більшої різноманітності, замініть одного чи кількох Духів бонусним персонажем, перш ніж розкласти Ліс. Вони позначені символом .

Потерча не дає вам жодної корисної дії, але постійно абиває вас на манівці. Коли у свій хід ви обираєте когось із духів, і він виявляється Потерчам, ви не можете пропустити хід, нічого не сказавши, аналогічно ви не можете заявити, що бачили Потерча. Ви **МУСИТЕ** назвати будь-яку іншу роль.

Пугач пугає. Коли застосовуєте вміння пугача, пугайте.

Той що в скалі сидить не виконує жодної дії, але змінює поведінку Лісовика і Арідника: оскільки він протистоїть усім, гравець, котрий відкриває їх, мусить викрити також і Того, що в скалі сидить, якщо він є на полі.

Щезник міняється місцями з іншими містянами. Вміння Щезника дозволяє вам перемістити його карту на позицію, зайняту будь-яким іншим духом і покласти його карту замість Щезника. Якщо якась із цих карт лежить зображенням догори – переверніть її. На відміну від Перестановки, при Обміні всі знають, де опиняться обидві карти (принаймні на той час).

Третя Мавка грає за правилами Мавок. Гравець не може перемогти за Арідника, не спіймавши всіх Мавок (і Лісовика) (і Того, що в скалі сидить, якщо він у грі).

КОРОТКА ДОВІДКА

ГОЛОВНІ ПЕРСОНАЖІ (9)

Мавка (2) зробить ще один хід. *...істота праукраїнської міфології. Це неупокоєна душа діщини, котра померла нехрещеною, або та, котра вкоротила собі віку через нещасливе кохання чи з туги за коханим. Живе в деревах, де і спить взимку. Зовні – це зваблива вродлива дівчина, з довгим густим волоссям, вбрана в білу сорочку. Улюблена розвага – зваблювати чоловіків та хлопців. Ніколи не повертається до жертви спиною. Єдина відмінність від живої діщини – ззаду відкрита спина через яку видно її мертві напівзотлілі нутрощі...*

Чугайстер (2) переставте дві карти. *...дух гірського лісу, котрого знають лише в українських Карпатах. Зовні – це доволі велика істота: від двох до семи метрів заввишки. Геть зарослий шерстю – білою або чорною, має довгу сиву бороду й сині очі. Опікується звіриною в лісі, полює на мавок, талановито грає на сопілці, любить танці, вміє передбачати майбутнє...*

Хуха (3) не має вміння. *...добрі лісові духи, помічники лісовика. Зовні схожі на кругленьких івачків, лишень пухнастих. Можуть змінювати забарвлення своєї шерсті залежно від того місця, де перебувають...*

Лісовик (1)/Аридник (1) для перемоги викрийте всю опозицію

Лісовик – господар лісового царства, його дух-охоронець. Наші предки вірили, що коли ліс накопичує достатньо внутрішньої енергії, він отримує щось схоже на свідомість і волю, які



матеріалізуються в дух. Чим сильніший та здоровіший ліс, тим могутніший лісовик. Це справжній син лісу.

Аридник – володар пекла, який творив землю разом з Богом. Його Бог закував та сховав під Землею. І тоді він визволиться, коли люди перестануть вірити в Бога. А тепер він час від часу смагається і гримить ланцюгами. Від того й бувають землетруси.

Бонусні персонажі (5)

Щезник (1) обмінійте його карту місцями з іншою.

...дух, що мешкає в Карпатах і вважається сином гір. Щезник здатен переміщуватися в повітрі, наче грім, може приносити зі собою лиха, талановито грає на сопілці...

Той, що в скалі сидить (1) протистоїть усім *...дух, котрий мешкає в горах і любить сидіти в скелях та лякати перехожих...*

Потерча (1) ви мусите брехати *...це душі дітей, що померли нехрещеними...*

Пугач (1) Пугає

Плюс додаткова Мавка

Блуд – це невидимий дух. Помічник лісовика. Має веселу й жартівливу вдачу. Розважається тим, що вводить в оману мандрівників, збиває на манівці, замишує їх блукати, навіть знайомими стежинами...

Ознайомитися більше з міфологією Ви можете в книзі Дари Корній «Чарівні істоти українського міфу».



ДУХИ ЛІСУ

Гра Джон Тріга



гравці:
2 - 4



вік:
8+



час:
10 хв