

Як справжній майстер-скляр, змагайтеся зі своїми колегами, створюючи вітражі неймовірної краси. Комбінуйте різні кольори, форми та світло, щоб затьмарити своїх суперників!

**12 карт кожного з 5
кольорів**
(пронумеровані від 1
до 12). Колір карти
видно з обох боків, але
її значення вказано
лише на лицьовій
стороні.



5 (+) карт () Ці карти використовуються для того, щоб показати, де знаходяться карти з найвищим значенням у вашій руці. Карта з символом  вказує, хто є першим гравцем.

1							10	5	-5		
2							20	10	-5		
3							30	15	-5		
4							40	20	-5		



15 бусинок ставок
(жовті)



5 бусинок безпечності
(сині)

Луз - це карткова гра на взятки. Ви робите ставки під час гри, не знаючи точних значень своїх карт! Лише ваші опоненти зможуть бачити лицьові сторони ваших карт, і навпаки. Щоб виграти свою ставку, вам доведеться спробувати вгадати, які карти у вас на руках!

ОПИС ГРИ

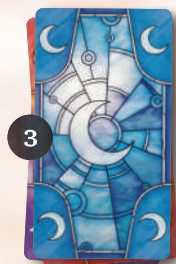
Карти, які роздаються гравцям, складають їхню **руку**. **Взятка** (🃏) - це всі карти, зіграні протягом раунду, які потім забирає гравець, що зіграв найкращу карту. **Козирна масть** - це колір, який б'є всі інші. У цій грі козирна масть - жовта (☀️). Гра триває 4 **роздачі**, які в свою чергу діляться на фази. Під час однієї з фаз розігруються 10 взяток.

ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Виберіть навмання гравця, який буде першим гравцем, і дайте йому карту із символом 🃏. Потім роздайте по одній карті 🃏 кожному з інших гравців.
- 2 Залежно від кількості гравців, сформуйте ігрову колоду, використовуючи значення карт, вказані нижче. Решту карт покладіть назад у коробку.

3 гравці	4 гравці	5 гравців
Значення від 1 до 8	Значення від 1 до 10	Значення від 1 до 12

- 3 Перетасуйте отриману колоду карт і покладіть її на стіл, в межах досяжності для всіх гравців.
- 4 Покладіть усі бусинки ставок та безпечності на стіл, щоб кожен гравець міг їх легко дістати.



ХІД ГРИ

Гра складається з 4 роздач. В кінці 10 раундів, які є частиною кожної роздачі, ви виграєте або втратите очки в залежності від зробленої вами ставки.

Кожна роздача складається з 4 фаз:

1. РОЗДАЧА І СОРТУВАННЯ КАРТ

2. РОЗКРИТТЯ КОМБІНАЦІЙ І СТАВКИ

3. РОЗІГРАТИ ВЗЯТКИ

4. ПІДРАХУНОК ОЧОК

1. РОЗДАЧА І СОРТУВАННЯ КАРТ

Перший гравець  тасує колоду, а потім роздає по 10 карт (долілиць) кожному гравцеві. 10 карт, що залишилися, відкладаються вбік: вони не будуть використовуватися в цій роздачі. Кожен гравець дивиться на свою руку і сортує карти, спочатку за кольором, потім за значенням в межах кожної колірної групи, в числовому порядку (за зростанням або спаданням). Потім кожен гравець кладе свою карту  в руку, або в крайній лівий, або в крайній правий бік, залежно від того, яку карту з найбільшим значенням він вирішив покласти в ліву або праву частину кожної кольорової групи.

Приклад:



Потім кожен гравець передає карти зі своєї руки долілиць гравцеві зліва від себе.

2. РОЗКРИТТЯ КОМБІНАЦІЙ І СТАВКИ



Кожен гравець бере роздану йому руку, дивлячись тільки на сорочку, але не на лицьову сторону карт.

Значення їхніх карт повинні бачити лише їхні опоненти.

Потім, починаючи з першого гравця (♣) і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець робить ставку на те, скільки, на його думку, він може взяти взяток протягом роздачі.

Зверніть увагу, що першим робить ставку гравець зліва від того, хто роздавав карти, оскільки карта першого гравця (♣) перейшла з рук в руки.

Кожен гравець бере стільки бусинок ставок (●), скільки взяток, на його думку, він зможе взяти. Крім того, гравці можуть взяти до 1 бусинки безпечності (●), щоб вказати, що вони можуть виграти 1 додаткову взятку. Гравці можуть не брати жодної ● або тільки 1 ●.

Порада: Бусинка безпечності також може бути використана для того, щоб взяти взятку, яку опонент думав, що виграє! Не соромтеся використовувати їх більш активно.

Після того, як всі гравці зробили свої ставки, переходьте до фази **3. РОЗІГРАТИ ВЗЯТКИ.**

Приклад: Перевіривши руки опонентів і кольори своїх карт, Роман вирішує взяти 3 ● і 1 ●. Це означає, що протягом цієї роздачі йому потрібно буде взяти або 3, або 4 взятки.

3. РОЗІГРАТИ ВЗЯТКИ

У цій фазі ви розіграєте **10 взятків (раундів)**. Починаючи з першого гравця, рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець розіграє по 1 карті з руки, кладучи її в центр столу, згідно з наступними правилами:

- **Ви не можете перевірити значення карти до того, як зіграєте її.** Ви дізнаєтеся її значення тільки після того, як її зіграли.
- **Гравець, який розпочинає раунд, може зіграти карту на свій вибір:** колір цієї карти стає **основним кольором** для взятки.
- Якщо у вас на руці є хоча б 1 карта потрібного кольору, ви **повинні** зіграти її.
- Якщо у вас на руці немає карти потрібного кольору, ви можете зіграти **карту на свій вибір**.

Після того, як усі гравці розіграли свої карти, той, хто зіграв **найсильнішу** карту, бере взятку (див. «Переможна карта» нижче). Переможець бере всі карти, які були розіграні під час раунду, і кладе їх в стопкою долілиць перед собою. Кількість взятків кожного гравця завжди повинна бути добре видна іншим гравцям за столом. Ми рекомендуємо покласти на кожну з цих стопок по бусинці.

Важливо: ви не можете дивитися на карти з раніше виграних вами взятків, а також на інші 10 карт, які були відкладені в сторону на початку роздачі.

Гравець, який виграв взятку, починає наступний раунд.

Як тільки у всіх гравців на руках не залишиться жодної кольорової карти, ця фаза закінчується. Переходьте до фази **4. ПІДРАХУНОК ОЧОК**

Наприкінці раунду залишайте свою карту  в руці. Перший гравець з попереднього раунду роздає карти для наступного.

Переможна карта. Виграє карта козирної масті  з найбільшим значенням. Якщо не було зіграно жодної карти цієї масті, виграє карта з найбільшим значенням потрібної масті.

Приклад:



Роман взяв попередню взятку, тому він починає наступний раунд з картою на свій вибір: він грає 4 . В результаті, червоний колір є основним кольором для цієї взятки.



Тепер черга Олі, і оскільки у неї є 2  карти, вона повинна зіграти одну з них. Намагаючись виграти взятку, вона вирішує зіграти карту з найбільшим значенням з двох. На жаль для неї, це виявляється 3. Але тепер вона знає, що її решта карт  - це або 1, або 2. Поки що найкраща карта - у Романа.



Тепер черга Юлі. Оскільки у неї немає карт  , вона може зіграти карту на свій вибір. Вона навіть може зіграти козирну карту, щоб спробувати виграти взятку, але вона вирішує зіграти карту  , яка виявляється 3. Поки що Роман все ще виграв взятку.



У Володі 3 карти  . Він міг би спробувати виграти, зігравши свою найсильнішу карту, але він підозрює, що Роман насправді не хоче брати цю взятку. Щоб забезпечити перемогу Роману, він грає 2 .



Оскільки жоден з гравців не зіграв козирну карту  , виграв найстарша карта відповідного кольору. Роман зіграв карту з найвищим значенням 4  , тому він забирає всі 4 карти, зіграні під час раунду, і кладе їх перед собою долілиць в одну стопку.

4. ПІДРАХУНОК ОЧОК

Після того, як буде зіграно останній раунд, порівняйте кількість взятків, взятих кожним гравцем, з їхніми початковими ставками.

- **Якщо ви не брали бусинку безпечності**, ви виграєте свою ставку, тільки якщо взяли рівно стільки взятків, скільки перед вами лежить бусинок ставок.
- **Якщо у вас є бусинка безпечності**, ви виграєте свою ставку, якщо взяли або таку саму кількість взятків, як і кількість бусинок ставок перед вами, або таку саму кількість плюс 1 додаткову взятку.

Залежно від результату вашої ставки ви отримуєте такі очки:

	1 роздача	2 роздача	3 роздача	4 роздача
Ставка виграна без 	10 очок	20 очок	30 очок	40 очок
Ставка виграна з 	5 очок	10 очок	15 очок	20 очок

Якщо ви не виграли свою ставку, ви втрачаєте по 5 очок за кожну взятку вище або нижче поставленого вами числа (кількість бусинок ставок), незалежно від того, чи брали ви бусинку безпечності, чи ні.

Записуйте очки кожного гравця в блокнот для підрахунку очок (ми рекомендуємо підсумовувати ваші загальні очки в кінці кожної роздачі). Як тільки підрахунок очок завершено, починається наступна роздача.

***Приклад:** Для 1-ї роздачі Роман взяв 3 бусинки ставок і 1 бусинку безпечності. Під час фази «Розіграти взятки» він взяв 3 взятки, тобто виграв свою ставку! Оскільки він взяв бусинку безпечності, він отримує 5 очок. Якби він взяв 6 взятків, то втратив би 15 очок. Якби він взяв лише 2 взятки, то втратив би 5 очок.*

ГРА ДЛЯ ТРЬОХ ГРАВЦІВ

Тільки під час четвертої роздачі гравець, який на даний момент має найбільшу кількість очок, робить ставку першим. Він також починає перший раунд під час фази «Розіграти взятки». У випадку нічиєї, гравець, наступний за першим гравцем в порядку ходу (або сам перший гравець, якщо він є учасником нічиєї), робить ставку і грає першим.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок **наприкінці 4-ї роздачі**, перемагає у грі. У разі рівності очок між переможцями, перемагає той, хто набрав найбільшу кількість очок під час останньої роздачі. Якщо нічия зберігається, перемагає гравець, наступний за першим гравцем в порядку ходу (або сам перший гравець, якщо він є учасником нічиєї).

ТВОРЦІ

Автор: Таїкі Шинзава

Ілюстрації: Crocotame Studio

Управління проектом: Ремі Матьє

Графічний дизайн: Венсан Мугено

Редактор: Ремі Матьє

Коректура: Ксав'є Таверн

Переклад: Юко



Спочатку «Луз» була випущена в Японії видавництвом Korokoro Dou та колективом Kentaiki, у виданні, проілюстрованому Сатоші Такахатою. IELLO внесла кілька змін до оригінальних правил.

