

0. Музыкант



Раунд завершается вничью, если только противник не сыграл Волшебника

1. Принцесса



Вы выигрываете игру, если противник сыграл Принца

2. Шпион



В следующем раунде вы ходите после противника

3. Убийца



Побеждает карта с наименьшим значением

4. Посол



Вы получаете 2 очка, если побеждаете в этом раунде

5. Волшебник



Способность карты противника не действует

6. Генерал



В следующем раунде у вашей карты +2 к силе

7. Принц



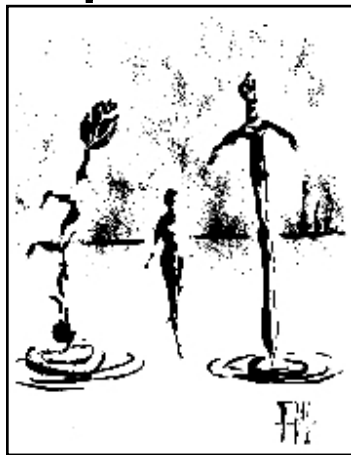
Вы выигрываете раунд, если противник не сыграл Музыканта или Принцессу

0. Музыкант



Раунд завершается вничью, если только противник не сыграл Волшебника

1. Принцесса



Вы выигрываете игру, если противник сыграл Принца

2. Шпион



В следующем раунде вы ходите после противника

3. Убийца



Побеждает карта с наименьшим значением

4. Посол



Вы получаете 2 очка, если побеждаете в этом раунде

5. Волшебник



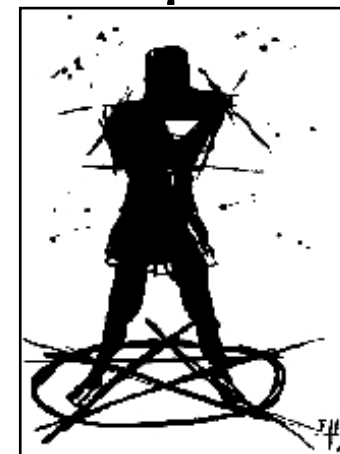
Способность карты противника не действует

6. Генерал



В следующем раунде у вашей карты +2 к силе

7. Принц



Вы выигрываете раунд, если противник не сыграл Музыканта или Принцессу

R

R – это игра, созданная Сеидзи Канаи. В моей версии в качестве изображений взяты иллюстрации так называемого "Таро Давида". Имя художника я, к сожалению, узнать не смог. Перевод вольный, на основе английских правил игры Brave Rats.

История

После внезапной кончины благородного короля страна погрузилась в смуту. Поскольку прямых наследников король не оставил, жители королевства смотрели в будущее с тревогой. Но проблеск надежды был. Двое влиятельных Принцев, предприимчивых и опытных, претендовали на трон. Первый – Синий Принц – обладал сильной волей, и был спокоен и рассудителен. Красный же Принц был умен и порывист. Но у обоих была тайна: Синий Принц отдал свое сердце милой и доброй младшей сестре Красного; Красный же был безнадежно влюблен изящную и красивую сестру Синего.

Кто же из них победит в борьбе за корону?

Примечание: здесь и далее упоминается цвет карт. В предложенной для печати версии игры колоды можно различить по наличию или отсутствию рамки рисунка.

Подготовка к игре.

Игра R рассчитана на двух игроков, у каждого из которых на начало игры на руках одинаковый набор из восьми карт персонажей: Музыкант, Принцесса, Шпион, Убийца, Посол, Волшебник, Генерал и Принц.

Ход игры.

В ходе раунда игроки выбирают одну из карт на руках, и выкладывают в темную перед собой. Когда оба игрока сделали выбор – карты вскрываются.

У каждой карты есть значение силы (цифра) и какая-нибудь особенность (описана в тексте карты). В раунде побеждает карта с большей силой, но сила карты определяется с учетом действующих способностей сыгранных в этом раунде карт.

Сыгранные карты в руку не возвращаются. Победитель раунда получает одно очко.

Если сложилась ничья (или даже несколько ничьих подряд) – очко за этот раунд получит тот, кто победит в следующем.

Конец игры.

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков наберет 4 очка, или же, если в одном раунде будут сыграны Принц и Принцесса (тогда победит игрок, сыгравший Принцессу).

Если игроки сыграли все карты, а 4 очка так никто и не набрал, игра признается сыгранной вничью.

Персонажи.

0 Музыкант

Если противник не сыграл Волшебника – раунд завершится вничью. Даже если противник сыграл Принца.

1 Принцесса

Вы выигрываете игру, если ваш противник сыграет Принца.

2 Шпион

В следующем раунде вы сыграете свою карту уже после того, как противник сыграет свою.

Свойство не работает, если противник сыграл Шпиона или Волшебника

3 Убийца

В этом раунде победит карта с наименьшим значением. Свойство не работает, если противник сыграл Волшебника или Принца

4 Посол

Если вы победите в этом раунде – вы получите 2 очка. Если этот раунд будет сыгран вничью, а вы победите в следующем – вы получите 2 очка за эту ничью и 1 – за победу в раунде.

5 Волшебник

Свойство карты противника не действует.

6 Генерал

Вы получаете +2 к силе карты в следующем раунде.

7 Принц

Если противник не сыграл Музыканта или Принцессу – вы выигрываете этот раунд.

Варианты игры

Некоторые из предложенных вариантов вы можете успешно сочетать с другими.

1. Семь.

Игроки выбирают по карте и одновременно вскрывают их. Эти карты не будут использоваться в партии.

2. Три карты.

Игроки перетасовывают восемь стартовых карт и раздают три из них себе на руку. Остальные карты образуют колоду, из которой игроки добывают карты на руку по ходу игры.

2.1. То же, но на руке лишь две карты.

3. Предатель.

Игроки выбирают по карте и одновременно вскрывают их, после чего вскрытые карты меняют владельцев.

4. Нетерпение.

Игра не до четырех очков, а до трех

5. Числа.

Игра без учета способностей карт.

6. Драфт.

Все карты перемешиваются. Первый игрок тянет четыре карты, забирает одну в руку, а остальные передает второму игроку. Тот выбирает одну себе, и возвращает. Первый берет еще одну, и отдает оставшуюся второму. Далее все повторяется - но уже начиная со второго игрока. Затем вновь - с первого и вновь - со второго, пока все карты не будут розданы.

Примечание: Принцессы влияют только на Принца противоположного цвета.

7. Неудачник.

Тот, кто наберет 4 очка первым - проигрывает.

8. Случайная раздача.

Перемешайте все карты и раздайте каждому по восемь карт.

9. Пророчество.

Игроки располагают карты лицом вниз в том порядке, в котором собираются их сыграть, и вскрываются, не меняя этого порядка. Если игрок откроет Шпиона, то после того, как его противник вскроет следующую карту, игрок имеет право не глядя изменить порядок оставшихся карт.

10. Фортуна.

Оба игрока перетасовывают свои карты, и вскрывают случайную каждый раунд (игра на чистой удаче). Если игрок откроет Шпиона, то, увидев следующую карту противника, он имеет право перетасовать свои оставшиеся (бессмысленное действие).

11. Последний шанс.

Как только один из игроков набирает три очка (т.е., ему остается выиграть только один раунд), его противник вправе взять одну из карт проигравшего раунда обратно в руку. Или даже вернуть в руку уже выигравшую карту.

12. Баланс.

Если у игрока больше очков, чем у противника, он раскрывает свою карту прежде, чем противник сыграет свою. Свойство Шпиона отменяет эту необходимость.

13. Принцесса атакует.

Перед началом игры, один игрок обменивает свою Принцессу на Принца противника, т.е., один начинает с двумя Принцами, а другой - с двумя Принцессами.

14. До рассвета.

Игра ведется пока игроки не используют все свои карты.

Побеждает игрок, набравший больше очков, или партии играются до заранее определенного количества очков.

Принцесса против Принца в этом случае засчитывается за 4 очка.

15. Истинный Король.

Играется до трех партий: пока кто-то не победит в двух.

Проигравший в предыдущей партии выбирает, какой вариант игры использовать в следующей.

16. Мишень Убийцы (2-5 игроков).

Все 16 карт перемешиваются, образуя колоду. Определяется первый игрок, который должен тянуть карту. Тот, кто вытащит Убийцу - выходит из игры. Когда колода заканчивается - все карты вновь перетасовываются и игра продолжается. Игра заканчивается, когда остается только один игрок.

16.1 Любовник Принцессы.

Так же, но первый, кто вытащит Принцессу, выигрывает.

17. Искатель (2-5 игроков).

Все 16 карт перемешиваются и раскладываются на столе, образуя поле 4x4. Игрок раскрывает пару карт. Если открытые карты одного типа, игрок получает за них очки (равные силе вскрытого типа карт) и вскрывает еще одну пару. Если карты разные - они вновь переворачиваются и ходит следующий игрок. Первый игрок, набравший 8 очков, становится победителем. Если все карты вышли, а 8 очков никто не набрал - выигрывает тот, у кого больше очков. Если игрок вскрывает Принца и Принцессу разного цвета - он выигрывает автоматически.

17.1. В качестве варианта вы можете играть, не показывая вскрытые карты остальным игрокам.

18. Телепатия (2 или больше пар игроков)

Игроки в паре получают по восемь карт и располагают их в любом порядке лицом вниз. Далее карты по одной вскрываются. Каждый раз, когда вскрытые карты пары совпадают, пара получает 1 очко. Выигрывает пара, набравшая большее число очков.

19. Треугольник (2-4 игрока, игра со ставками)

Все 16 карт перемешиваются, образуя колоду. Каждый игрок берет три карты, затем может сбросить необходимое количество карт, и набрать столько же из колоды (до двух карт, если три игрока, и лишь одну, если четыре). Побеждает игрок с лучшей комбинацией. В порядке убывания:

- "Оба Принца и Принцесса" или "Обе Принцессы и Принц"

- "Принц и Принцесса" разных цветов

- "Принц и Принцесса" одного цвета

- "Стрит" (например, 2,3,4 - чем выше числа, тем лучше)

- "Пара" (чем выше сила, тем лучше)

- ничего из вышеперечисленного

В случае ничьей, победа определяется по суммарной силе остальных карт в руках.

20. Атака Пар (2-8 игроков, игра со ставками)

Все 16 карт перемешиваются, и каждому игроку раздается по две. Сила пар определяется следующим образом: $71 > 77-70 > 66-60 > 55-50$, и т.д. Все игроки выкладывают карты лицом вниз, и накрывают их рукой. На счет "раз-два-три" все игроки, которые желают спасовать, убирают руки с карт. Побеждает не спасовавший игрок с лучшей парой.

21. Карта Принцессы (2-5 игроков)

Отложите одну из Принцесс, перетасуйте оставшиеся карты и раздайте все игрокам. Все игроки сбрасывают оказавшиеся на руках пары. Первый игрок берет случайную карту у сидящего справа игрока (или следующего после него, если у ближайшего нет карт). Если образуется пара - она сбрасывается. После этого, ход переходит к следующему игроку слева. Когда в игре останется лишь Принцесса - выигрывает игрок с этой картой на руках.

22. Серьезная карта (2 игрока, игра со ставками)

Игрок берет карты Принца, Генерала, Волшебника и Посла. Противник - Убийцу, Шпиона, Музыканта и Принцессу. Игра ведется по обычным правилам, но только Принц или Принцесса позволяют выиграть, после чего игра сразу заканчивается. Любые другие победы не считаются. Победа Принца - 1 очко, победа Принцессы - 4 очка. Игра ведется 4 раза, каждую раздачу игроки меняются местами (каждый дважды играет с Принцем, и дважды - с Принцессой). Побеждает игрок, набравший больше очков.