

Правила настольной игры «Кунг-фу» (Kung Fu)

Авторы игры: Лукас Цах (Lucas Zach) и Михаэль Пальм (Michael Palm)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2 участников от 8 лет

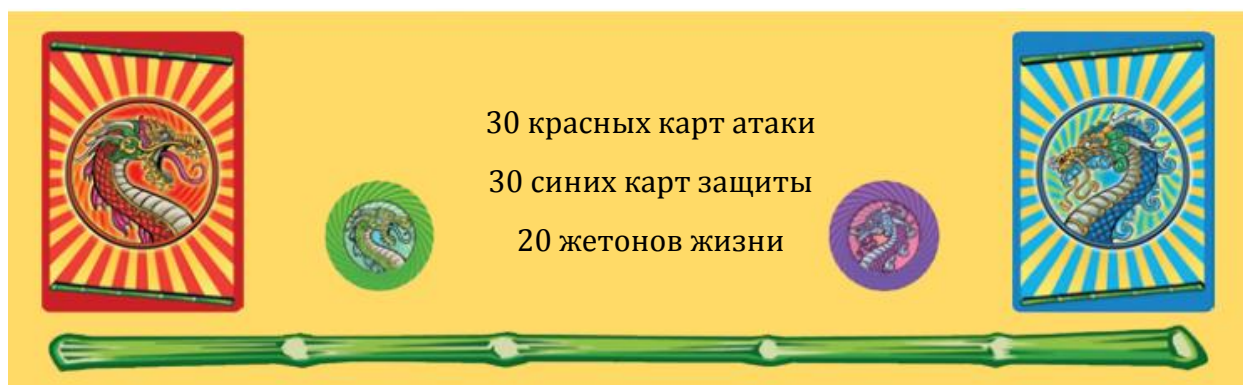
Цель игры

Участники игры – мастера кунг-фу, и каждый из них должен сделать всё, чтобы победить соперника в бою!

Карты используются для нападения и защиты. А некоторые из них подарят игрокам особые способности.

Тот, кому удастся одолеть соперника в бою, побеждает.

Компоненты



Подготовка к игре

- Отделите красные и синие карты друг от друга. Тщательно перемешайте каждую из получившихся колод и положите их рубашкой вверх посередине стола.
- Оба игрока берут по три карты из каждой колоды.
- Решите, кто начнёт игру. Этот участник в первом раунде будет атакующим.
- Игроки кладут перед собой по 10 жетонов жизни.

Процесс игры

Игра состоит из нескольких раундов.

В каждом из раундов игрок, начинающий первым, будет атакующим, а его соперник – защищающимся.

Раунд состоит из 4-х фаз:

А. Смена ролей (по желанию).

Игрок, имеющий право первого хода, по своему желанию может передать это право противнику – тот будет обязан стать атакующим в этом раунде. Он также может добровольно передать свою роль сопернику и так далее.

На заметку: Можно передать сопернику право первого хода в том случае, если вы выиграли это право в предыдущем раунде, где были защищающимся, а также разыграв карты «Drunken Master» или «Bridge of Heaven».

Если у игрока, получившего роль атакующего, на руках нет ни одной карты атаки, право первого хода возвращается к его сопернику.

Важно: Каждый раз при смене права хода игрок, ставший защищающимся, берет три карты – из одной колоды или из обеих. Количество карт в руке не ограничено.

Б. Атака.

Атакующий берет одну красную карту и кладёт её перед собой. Он может положить её:

- Картинкой вверх

или

-Рубашкой вверх. В этом случае его соперник берет одну карту из любой колоды.

В. Защита.

Защищающийся выкладывает одну синюю карту перед собой. Если у него нет ни одной такой карты, то он ничего не может сделать, а сила его защиты в этом раунде равна нулю.

Важно: Защищающийся должен играть, если у него есть хотя бы одна синяя карта.

Г. Итог раунда:

- Если выложенная карта атакующего сильнее защиты, то он побеждает в этом раунде. В этом случае защищавшийся теряет количество жетонов жизни, равное разнице сил двух выложенных карт.

- Если выложенные карты одинаковы по силе, значит, атака была безрезультатной.
- Если карта защиты была сильнее карты атаки, побеждает защищавшийся. В этом случае он может выбрать из двух вариантов дальнейших действий:
- ✓ -Он берет из колоды столько карт, сколько составила разница сил в этом раунде.

или

- ✓ -Он получает право первого хода и становится атакующим в следующем раунде. Его соперник берет из колоды три карты.

Важно: атакующий не теряет жетоны жизни, если в раунде побеждает защищающийся.

В любом случае все сыгранные карты (за исключением тех, на которых есть монеты силы) отправляются в сброс.

Карты с монетами силы остаются лежать перед игроком. Эти монеты, изображённые внизу на специальном поле, позволяют активировать особые возможности других карт в следующем раунде. Сила этих карт с монетами не учитывается в последующих раундах.

На заметку: Разрешается иметь перед собой одновременно несколько карт с монетами силы.

Конец игры

Когда один из игроков теряет все свои жетоны жизни, игра заканчивается, а его соперник становится победителем.

Если оба игрока одновременно теряют последние жетоны жизни, они играют ещё раз, чтобы определить настоящего мастера кунг-фу!

Особые карты

Карты с монетами силы.

Карты с монетами, изображёнными внизу на специальном поле, позволяют активировать особые возможности других карт в одном из последующих раундов. После использования монет карты отправляются в сброс.

Особые эффекты на синих и красных картах можно активировать любыми монетами вне зависимости от того, изображены они на картах защиты или атаки.



Карты особых возможностей.

Эти карты обладают особыми возможностями, которые могут быть активированы. Когда игрок выкладывает такую карту, он не обязан сразу говорить, будет ли он её активировать, но как только оба игрока сделали свои ходы, атакующий обязан принять решение. Затем то же самое делает защищающийся.

Для активации нужно выложить карту с монетами (другие карты для этого не подойдут).

На карте, которую нужно активировать, обозначена стоимость активации – определённое количество монет. Значения карт с монетами могут суммироваться. Если количество монет на выложенных вами картах больше необходимого, излишек вам не возвращается.

Каждая особая возможность может быть активирована только один раз.

На заметку: Можно играть карты особых возможностей, не активируя их. В этом случае платить за использование карты монетами силы не нужно.

Условные обозначения



Сила атаки/защиты повышается

На заметку: Если особая возможность не активирована, то сила карты считается по минимуму.

Важно: На некоторых картах есть дополнительные особые возможности, указанные в рамке внизу, – они активируются одновременно с основными.



Когда противник теряет жизнь, используйте особые возможности по стрелке.



Игрок получает число монет силы, изображённое на карте. Карта остаётся на столе перед участником, а полученными монетами можно активировать особые возможности в следующем раунде.



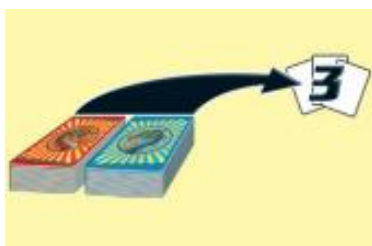
Одна из защитных карт противника отправляется в сброс.

На заметку: Даже если эта карта выкладывается картинкой вверх, ваш противник должен выложить карту защиты.



Смена ролей (атакующий становится защищающимся и наоборот).

На заметку: Игрок, ставший атакующим, по-прежнему имеет право поменяться ролями в фазе А.



Вы берете 3 карты из колоды (или из обеих).



Ваш противник не может сыграть карту блокировки в следующем раунде.



Вы можете вытянуть любые две карты из руки оппонента и отправить в сброс.



Отправьте в сброс одну из лежащих перед вашим противником карт с монетами силы.

На заметку: Если у него нет таких монет, то это особое свойство не применяется.



Вы получаете два жетона жизни.

На заметку: У вас не должно быть более 10 жетонов жизни.



Вы теряете два жетона жизни.