

правила карточної  
настільної гри

# ЛИХОДІЙ ЛАКІ

Кількість учасників: 3-10

Вік: від 8 років

Тривалість партії: 20-40  
хвилин



## Складові гри

- 27 карт дій



- 44 карти стежин



- 28 карт казанів с золотом



- 7 карт летрекона Лакі

- 4 карти летрекона Лиходій Лакі



## Варто знати про Летреконів перед початком гри

Що спільного у всіх летреконів? Зріст? Борода? Звичайно. Але найголовніше - це пристрась до золота! Отже, ви летрекон, і енергійно пробираєтеся по лісі, бажаючи знайти золоту жилу. Ви відчуваєте, що вона десь поруч, але ... Дивні звуки, дзвін і стало темно. Хтось спеціально розбив лампу. Отже, десь біля вас є Лиходій Лакі! Він хоче першим дістатися до золота, тому готовий створювати пастки, ламати інструменти і робити що завгодно, щоб нашкодити. Так хто з гравців чесний, а хто шкодить? Можна тільки здогадуватися, адже летрекони готові на все заради золота!

## Підготовка до гри

Для початку розділіть всі карти за типами: ліс, дії, казанки з золотом, летреконі. Залежно від того, скільки гравців бере участь в грі, вам знадобляться такі картки:

3 гравця: 1 Лиходій і 3 Лакі

4 гравця: 1 Лиходій і 4 Лакі

5 гравців: 2 Лиходія і 5 Лакі

6 гравців: 2 Лиходія і 6 Лакі

7 гравців: 3 Лиходія і 5 Лакі

8 гравців: 3 Лиходія і 6 Лакі

9 гравців: 3 Лиходія і 7 Лакі

10 гравців: 4 Лиходія і 7 Лакі

Решту карт летреконів поверніть в коробку-вони вам ні до чого.

## Підготовка до першого раунду Карті летреконів.

Перемішайте колоду летреконів і роздайте кожному гравцеві по одній карті. Решту карт (сорочкою

вгору) відкладіть в сторону до кінця раунду. Кожен гравець потай від інших дивиться свою карту і кладе її сорочкою вгору перед собою.

### **Карти лісу.**

Знайдіть карту входу в ліс і поставте її горілиць з одного боку поля. Знайдіть 3 карти золотої жили, перемішайте і покладіть сорочкою вгору з іншого боку столу (як зазначено на малюнку). Між входом в ліс і золотою жилою повинна бути відстань в 5 карт. Лише на одній карті золотої жили хтось із гравців знайде золото. Цікаво, хто це буде.

### **Карти дій і інші карти лісу.**

Ці карти потрібно об'єднати і гарненько перемішати. Кожен гравець отримує карти:

3-5 гравців: по 6 карт кожному

6-7 гравців: по 5 карт кожному

8-10 гравців: по 4 карти кожному

Решту карт покладіть сорочкою вгору - це ігрова колода.

### Карты казанів с золотом.

Ці карти потрібно перетасувати і покласти поруч, сорочкою вгору.



## Мета гри

В результаті трьох раундів гравці повинні зібрати якомога більше казанів з золотом. За результатами раунду казани з золотом дістаються: Летреконам-Лакі,

якщо побудований шлях між картою входу і картою золотої жили. Летреконам-Лиходіям, якщо такий шлях не побудований.

У кожному раунді гравці можуть опинитися як в одній, так і в іншій команді. Це залежить від того, яка витала карта летрикона.

## Хід гри

Гра починається з самого старшого гравця. Це активний гравець, він може розіграти карту з руки або пропустити хід і взяти карту з колоди.

1.1 Розігрувати карту із руки: викласти карту лісу в загальний лабіринт

1.2 Викласти карту дії перед собою або тим гравцем, на якого він хоче направити її ефект.

## 2.1 Пропуск ходу:

Якщо гравець не хоче або не може розігрувати карту - він пропускає хід, скидаючи одну карту з рук в скидання сорочкою вгору.

!!! У скидання всі карти відправляються сорочкою вгору. Якщо у гравця немає карт, він все одно може пропустити хід, не скидаючи карти !!!

## 3.1 Взяти карту із колоди.

Гравець бере верхню карту із колоди і завершує хід. Право ходу передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

!!! Гравці не будуть добирати карти в руки, коли ігрова колода сторожніє !!!



## Викладання карти лісу

Карту лісу потрібно викладати лише до раніше викладеної карти, поєднуючи карти сторона до сторони (довга до довгої, коротка до короткої). Не можна поєднувати карту з вже викладеною тільки кутом. При цьому стежка не повинна перериватися.



Якщо, викладаючи карти, гравець завершує безперервну стежку мінімум з 5 карт) від входу в ліс до однієї з карт золотої жили, гравець перевертає карту золотої жили: Якщо на карті казан з золотом – раунд закінчено.

Якщо на карті пуста яма – раунд триває.

Відкрита карта золотого казана перевертається і по можливості розміщується так, щоб всі стежки були з'єднані за правилами.

!!! Іноді відкрита карта казана з золотом не може бути розміщена на своєму місці за правилами. Як виняток вона розташовується з порушенням правил!!!

Якщо викладена карта відкриває шлях відразу до двох карт казанів з золотом, гравець відкриває обидві. Карти лабіринту можуть виходити за межі області, обмеженої картою лісу і картами казанів з золотом.

**Додаткове правило:**

знову викладена карта повинна продовжити шлях, що веде від входу до золота. (Можна використувати, погодивши правило з іншими гравцями).

## **Карти дій**

Щоб застосувати карту дії - покладіть її лицьовою стороною вгору перед собою або перед іншим гравцем. Ось які карти дій ви знайдете в грі:

## Карти шкідництва зі зламаними предметами (ліхтар, лопата, чоботи)



Гравець може викласти карту перед собою або перед іншим гравцем. Якщо перед гравцем як мінімум одна карта шкідництва, він не може зіграти карту лісу до тих пір, поки карта шкідництва не відправиться в скидання. Але при цьому гравець може грати карту дії. Перед кожним гравцем може бути тільки по одній карті кожного виду.

## Ремонтні карти з одним цілим предметом (чоботи, ліхтарь, лопата)



Таку карту можна викладати перед собою або перед іншим гравцем (тільки якщо там вже є карта шкідництва з відповідним зламаним предметом). Ремонтна карта ремонтує саме той предмет, який зламаний. Наприклад, якщо перед гравцем карта зламаної лопати, то ремонт можливий тільки якщо є карта справної лопати. Після застосування обидві карти відправляються в скидання.

Ремонтні карти з двома цілими предметами (чоботи + ліхтар, ліхтар + лопата, лопата + чоботи)



Дану карту також можна викласти пред собою або перед іншим гравцем. Дія карти аналогічна звичайній ремонтній карті. Різниця в тому, що вона ремонтує один предмет на вибір гравця (тільки один!)

## Пожежа



Карта може бути викладена тільки перед собою. Гравцеві потрібно взяти будь-яку карту лісу (крім входу і золотої жили) і помістити її і карту пожежі в скидання.

Летрекон-диверсант може таким чином перервати шлях до золота, а летрекон може прибрати зі шляху тупики, отримавши можливість продовжити шлях. Порожнечі, що з'явилися, в подальшому можуть заповнитися відповідними картами лісу.

!!! Якщо після пожежі частина лісу відсічена від карти входу, для продовження потрібно спершу відновити зв'язок лісу з картою входу!!!

## Чарівний пилок



Розігравши цю карту, гравець підглядає одну з карт золотої жили. Карта чарівний пилок відправляється в скидання. Гравець не повинен показувати іншим значення карти золотої жили, але може говорити про це (на свій розсуд - правду чи брехню).

## Закінчення раунду

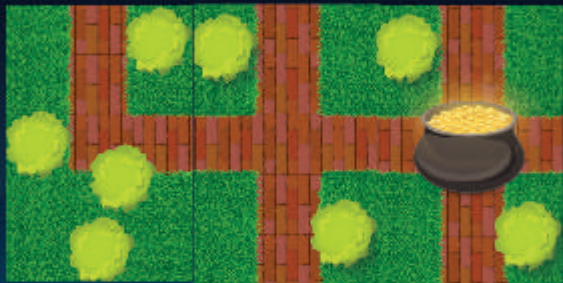
Раунд закінчено, якщо:

Ігрова колода пуста, і кожен учасник пропустив хід, через відсутність підходящої карти.

Гравець розіграв карту лісу і закінчив безперервний шлях (мінімум 7 карт) від входу в ліс до карти золотої жили. При цьому на карті золотої жили виявилося золото.



Коли раунд закінчено, гравці відкривають свої карти летреконів, і дізнаються хто золотошукач, а хто - диверсант. Потім переходять до розподілу золота між переможцями.



Відкрита карта з золотом

## Перемога

-летрикиони Лакі перемагають, якщо від входу в ліс до карти золотої жили з золотом був прокладений шлях (мінімум 7 карт).

-Лиходії здобули перемогу, якщо такий шлях не був прокладений.

## Розподіл золота

Якщо перемогли летрекони Лакі:

Необхідно взяти з колоди стільки карт золота, скільки золотошукачів сидить за столом (карти беруться в закриту). Наприклад, 5 карт, якщо 5 золотошукачів. Гравець, який завершив шлях до золотої жили, отримує карти золота першим, і вибирає одну собі. Решта карт передаються наступному золотошукачу з правої сторони, який теж вибирає карту. І так до тих пір, поки гравці не розберуть всі карти золота.

Додаткове правило, яке може бути використане за попереднім погодженням: золотошукачі, перед якими в кінці раунду є зламні предмети, не отримують карти

золота в разі перемоги їх команди.

Це правило не впливає на команду диверсантів.

Якщо перемогли Лиходії:

Якщо в команді тільки один диверсант, він отримує карти золота цінністю в 4 самородка. Якщо 2 або 3 диверсанта - кожен отримує по карті з 3 золотими самородками. Якщо жодного диверсанта (може статися в разі гри в трьох або в чотирьох) - карти золота нікому не дістаються.

Гравці повинні тримати в секреті свої карти золота до кінця гри.

