

МЕЧ ЛЖИ

Перед началом игры все игроки должны сделать бай-ин (взнос) в свой стек с определенным нижним лимитом, объявленным заранее.

В начале игры всем игрокам раздается 4 карты из тщательно перетасованной колоды, по очереди, рубашкой вверх. Каждого цвета в колоде должно быть поровну. Кол-во карт опционально может быть больше или меньше 4 в зависимости от кол-во игроков.

После раздачи все игроки по очереди в открытую берут по одной верхней карте из остатка колоды. Тот у кого карта по достоинству выше чем у остальных и будет ходить первым. Все определительные карты идут в сброс.

Параметры
<i>цвет Красный = Бубны, Черви</i>
<i>цвет Черный = Пики, Крести</i>
<i>стандартная игральная колода (52 карты) без джокеров</i>
<i>Минимальное Кол-во игроков = 3</i>
<i>Максимальное Кол-во игроков неограниченно</i>
<i>(по умолчанию) по очереди = по часовой стрелке</i>

Игра делится на 3 фазы - **Рокировка, Беттинг, Война**

Фаза I Рокировка

У каждого игрока есть 2 варианта хода.

Торг

Обменяется своей выбранной картой с выбранной вами картой другого выбранного вами игрока. Торг обязан проходить по обоюдному согласию, иначе ход пропускается. Игрок которому

предложили обмен так же может назначить цену за свою карту в фишках, деньгах или чем то еще (ограничения на средства обмена отсутствуют). Карты передаются в закрытую, рубашкой вверх.

Допрос

Ходящий игрок выбирает непомеченную карту другого игрока. Тот в свою очередь называет цвет данной карты **“Красный”** или **“Черный”**, на свое усмотрение. Ходящий игрок следом отвечает **“верю”** или **“неверю”**. Затем на рубашке этой карты маркером¹ записывается хронология действий:

- номер ходившего игрока
- какой цвет назвал выбранный игрок
- что ответил допрашивающий (ходящий) игрок [верю/неверю]

Такая карта становится помеченной. Игроки ходят по очереди до конца фазы. Фаза заканчивается когда хотя бы у одного игрока все карты становятся помеченными.

Фаза II Беттинг

В этой фазе делаются ставки по модифицированным правилам покера типа ТХ (Техасский Холдем). Лимиты на ставки (или их отсутствие), а так же диллерство (баттон), ставка анте, лимиты на время, процент комиссии казино/крупье и т.д. – оговариваются заранее, до начала игры. Ставки можно делать только в пределах собственного стека. Старшим блайндом выбирается игрок со всеми помеченными картами. Он всегда ставит и вскрывает первым.

Вначале идет первый раунд ставок. Далее, игроки по очереди раскрывают свои карты², одну за раз, демонстрируя перед всеми обе ее стороны, и отодвигая вскрытые карты в правую сторону от невскрытых, при этом порядок вскрытия карт каждый игрок решает сам. После одного круга, игроки по очереди делают ставки.

У игрока есть 6 стандартных опций: **Фолд, Бет, Колл, Рейз, Чек, Олл-Ин**. Они действуют аналогично ТХ и в объяснении не нуждаются. После согласования ставок, идет новый круг вскрытия карт и затем ставки. Этот цикл повторяется до момента когда все карты вскрыты и последний раунд ставок завершен. Все ставки идут в общий банк, до следующей фазы. Данная фаза заканчивается.

Игрок сделавший фолд не может участвовать в следующей фазе, и выбывает из игры соответственно, а его карты идут в сброс³. Если остался лишь один игрок не сделавший фолд – он забирает

весь банк, третья фаза пропускается, и игра оканчивается.

Особенности вскрытия карт:

Если карта непомечена, то она кладется рубашкой вниз, иначе следовать таблице ниже. Таблица описывает бонусы игроков в зависимости от хронологий действий составленных на Фазе I.

	“верю”	“неверю”
Лож	Щит	Меч
Истина	Меч	Щит

Лож – означает что игрок которого выбрали во время допроса в Фазе I солгал насчет цвета карты, о которой его спросили. Аналогично, Истинна – означает что выбранный игрок ответил правду.

Щит – дается помеченной карте

Меч – дается допрашивающему игроку

Если помеченная карта является щитом – она кладется рубашкой вверх, иначе – вниз.

Фаза III Война

Перед началом фазы, кол-во мечей каждого игрока умножается на 2.

После, игрок первым сделавший самую высокую ставку в Фазе II дополнительно получает +4 меча⁴.

Вначале идет раунд Переговоров. Здесь допустимо свободное общение (заклучения союзов, альянсов, коалиций, соглашений, в том числе за фишки и т.д.).

Далее, наступает раунд Войны. Каждому игроку выдается чистый лист бумаги, на котором (в закрытую) записываются:

- *имя оппонента*
- *карта оппонента (например “вторая слева”)*
- *тип атаки*

Затем, все игроки одновременно вскрывают листы, и производятся действия согласно тому, что на них написано и правилах описанных ниже, после чего начинается новый раунд переговоров, а затем войны. Цикл раундов повторяется до конца фазы (см. ниже).

У игрока есть 2 варианта атаки.

Стандартная

Игрок выбирает карту соперника и тратит 1 меч, который наносит -1 к жизни выбранной карты.

Двойная

Аналогично стандартной, здесь игрок может использовать 2 меча за ход, но платит цену в -1 жизнь любой из своих карт.

Трехкратная

~~Игрок может использовать 3 меча за ход, не тратя жизней, однако только если у игрока осталась всего одна карта (и при условии что у него достаточно мечей). Эту атаку можно использовать только один раз.~~

При выборе Двойной или Трехкратной атаки есть возможность использовать множественное нападение. В этом случае игрок сам выбирает цель для каждого меча, которой может являться любая карта на столе, то есть атака может не ограничиваться одним противником или одной картой за раз. В этом случае, на листе бумаги дополнительно пишутся имена и карты оппонентов для каждого из мечей.

Каждая карта рубашкой вниз имеет 1 жизнь, а рубашкой вверх (с щитом) 2 жизни.

Если кол-во жизней карты меньше или равное нулю, она отправляется в сброс.

Если удар 1 мечом был произведен на карту с щитом (или если плата за Двойную атаку), она переворачивается и становится обычной картой рубашкой вниз с 1 жизнью.⁵

Если у игрока не осталось мечей или если у игрока нет карт, он пропускает последующие ходы, до конца фазы.

Фаза завершается в момент, когда у всех игроков либо нет карт, либо нет мечей.

Победителем становится тот у кого к концу фазы осталось суммарно больше всего жизней. Он забирает общий банк. Если есть несколько игроков с наибольшим одинаковым количеством жизней, банк забирает тот у кого из них было больше мечей до начала первой Войны. Если же количество и мечей и жизней у оппонентов равны – банк делится поровну между ними.

Правила основаны на принципе “Все что не запрещено – разрешено”. Это значит что если в правилах не указаны подробности определенных действий, то их трактовка решается на усмотрение самих игроков или организаторов игры. (Например не указаны меры в случае ухода игрока на середине игры и т.д.).

This work is licensed under the terms of Creative Commons Zero v1.0 Universal license

ILYA BALLET

2020

1. *Альтернативой могут стать денежные монеты трех любых разных номиналов, где стороны двух из них будут представлять двоичные значения (верю/неверю + красный/черный). Монеты должны лежать на помеченной карте до момента вскрытия в Фазе II. Все карты при этом должны лежать на столе. Кол-во монет третьего номинала определяют кол-во мечей игрока в Фазе III. Так же, под помеченную карту рубашкой вниз кладется карта (так, что бы она была видна всем игрокам), чье достоинство соответствует пункту №1 “номер ходившего игрока”. Предполагается что каждому игроку до начала игры дается номер от 1, 2 и далее по очереди до последнего игрока.*☹
2. *Альтернативно, карты могут быть раскрыты одновременно, а не по очереди (имеется в виду в каждом раунде, а не все сразу).*☹
3. *Здесь допускается два варианта – где либо карты игрока идут в сброс рубашкой вверх, либо рубашкой вниз. Последний вариант предполагает что все вскрытые карты сбросившего игрока все равно начислят необходимые мечи оставшимся игрокам, если имеются таковые. Какой из вариантов будет выполняться, должно быть решено до начала игры.*☹
4. *Альтернативно, игрок первым сделавший самую высокую ставку в Фазе II выбирает какая из сторон карты будет считаться щитом. Например щитом могут стать все карты рубашкой вниз, а не вверх, или наоборот.*☹
5. *Альтернативно допускается вариант, где карта с щитом может быть уничтожена только 2 и более мечами одновременно. При этом карта все равно переворачивается в случае платы за Двойную атаку.*☹

