

# Коварный Лис

Дело о пропавшем пироге

Кооперативная детективная игра для 2-4 игроков от 5 лет и старше

## Правила игры

### Компоненты

- |                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| 16 карт подозреваемых | 3 специальных кубика     |
| 16 карт лис           | 1 фигурка Коварного Лиса |
| 12 жетонов-подсказок  | 1 Дешифровщик подсказок  |
| 4 фишки игроков       | 1 игровое поле           |



### Цель игры

Коварный Лис похитил пирог и удирает с ним в свою лисью нору! Вам и вашей команде предстоит выяснить, кто же является Коварным Лисом? Чтобы победить, вам надо разгадать эту загадку прежде, чем его фигурка пересечёт поле и доберётся до норы. Работая вместе, помогая и подсказывая друг другу, вычислите виновного: бросайте кубики, ищите подсказки-улики, исключайте подозреваемых.

### Подготовка к игре

- 1 Поместите игровое поле в центр стола.
- 2 Поместите фигурку Коварного Лиса на начальную клетку (с изображением лиса) на краю игрового поля.
- 3 Каждый игрок выбирает себе фишку и кладёт её в центральную клетку игрового поля.
- 4 Разложите 16 карт подозреваемых рубашкой вверх вокруг игрового поля (по 4 с каждой стороны) и затем откройте любые две из них.
- 5 Возьмите Дешифровщик, убедитесь, что задвижка закрыта, и поверните его окошком вниз. Затем перемешайте 16 карт лис рубашкой вверх и вставьте одну из них в верхнюю боковую щель Дешифровщика подсказок (никто не должен видеть что изображено на лицевой стороне карты!). Из Дешифровщика сверху будет выглядывать красная сторона карты с названием игры «Коварный лис». Поверните Дешифровщик подсказок окошком вверх и положите его рядом с полем.
- 6 Уберите остальные карты лис в коробку, они вам не понадобятся (не смотрите на лицевые стороны этих карт!).
- 7 Перемешайте 12 жетонов-подсказок и разложите их по одному рубашкой вверх на символах следа на игровом поле.
- 8 Поместите неподалёку 3 специальных кубика.



### Как играть

Игру начинает участник, который последним ел пирог, далее ход передаётся по часовой стрелке. Каждый из участников игры в свой ход будет:

1. Бросать кубики
2. Действовать: пытаться дойти до подсказок (и изучить их) ИЛИ увидеться с подозреваемыми
3. Размышлять и исключать из числа подозреваемых явно невиновных.

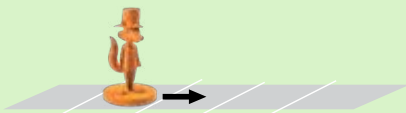
#### Шаг 1. Бросайте кубики

В свой ход возьмите 3 кубика и, прежде чем их бросить, объявите, что вы собираетесь делать: «Идти за подсказками» (на всех кубиках должны выпасть символы следов) или «Посмотреть карты подозреваемых» (на всех кубиках должны выпасть символы глаза).



Вы можете бросать кубики до трёх раз, откладывая подходящие кубики в сторону после каждого броска.

**Если броски кубиков были неудачны** (нет трёх нужных вам изображений) — увы, вы ничего не можете сделать в этом ходе. А Коварный Лис всё ближе и ближе к лисьей норе! Передвиньте фигурку Коварного Лиса на 3 клетки вперёд по лисьей тропе. Ваш ход завершается, передайте кубики своему соседу слева.



## Шаг 2. Действуйте

**Если вы решили идти за подсказками и смогли получить на трёх кубиках символы следов**

Посчитайте количество символов следов на кубиках и передвиньте свою фишку на то же количество клеток на игровом поле. Вы можете передвигаться по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. Вы можете передвигаться на любую клетку игрового поля, включая лисью тропу. Вы можете уйти с клетки с жетоном в любом направлении (но не по диагонали).

1. Если вы пока не дошли до закрытого жетона-подсказки, ваш ход завершается, передайте кубики своему соседу слева.

2. Если вы оказались на клетке с закрытым жетоном-подсказкой, возьмите этот жетон и поместите его в окошко Дешифровщика подсказок картинкой вверх. Затем откройте задвижку Дешифровщика и посмотрите, какой цвет видно через отверстие жетона — зелёный или красный?

● Если видно **зелёный цвет**, то это значит, что на Коварном Лисе этого предмета нет.

● Если видно **красный цвет**, то это значит, что Коварный Лис носит этот предмет.

Закройте задвижку на Дешифровщике. Верните жетон лицевой стороной вверх на то место, откуда вы его взяли. Переходите к шагу 3.



**Если вы решили посмотреть карты подозреваемых и смогли получить на трёх кубиках символы глаза**

Выберите любые две закрытые карты подозреваемых около поля и переверните их лицевой стороной вверх. Переходите к шагу 3.

## Шаг 3. Размышляйте

За время вашего хода в деле о пропавшем пироге появились новые данные! Тут надо поразмыслить...

● Внимательно рассмотрите все жетоны-подсказки, которые были **отмечены в Дешифровщике зелёным**. Лисы, которые носят эти предметы (посмотрите на открытые карты подозреваемых на столе), невиновны, с них можно снять все подозрения и отпустить восвояси. Уберите эти карты подозреваемых в коробку.

● Затем рассмотрите все жетоны-подсказки, которые были **отмечены в Дешифровщике красным**. Лисы, которые носят эти предметы (ещё раз посмотрите на открытые карты подозреваемых на столе), могут быть виновны... но пока рано выдвигать окончательное обвинение! Оставьте эти карты на столе. Зато вы можете быть уверены, что лисы, которые не носят эти предметы, — точно не виновны. Уберите такие карты подозреваемых в коробку.

На этом ваш ход завершается, передайте кубики своему соседу слева.

## Конец игры

Игра завершается в любом из следующих трёх случаев:



1. Вы получили достаточно подсказок и уверены, что знаете, кто Коварный Лис. В таком случае назовите имя подозреваемого вслух. Для проверки достаньте карту лиса из Дешифровщика подсказок. Если ваша догадка оказалась верной, вы выигрываете! В противном случае Коварный Лис ускользает от вас и удирает в лисью нору (вы проиграли).

2. Вы отправили в коробку все разложенные около игрового поля карты подозреваемых, кроме одной. В таком случае достаньте карту лиса из Дешифровщика подсказок и убедитесь, что там указано имя лиса с оставшейся карты. Если это действительно так, поздравляем — вы раскрыли дело и выигрываете! В противном случае вы проиграли.

3. Коварный Лис добрался до клетки с лисьей норой. В таком случае ему удалось улизнуть и вы потерпели поражение. Удачи в следующий раз!

## Вариант игры

Как только вы освоили основные правила, вы можете усложнить игру, передвигая фигурку Коварного Лиса на 4 клетки за раз вместо 3. Самые опытные игроки могут играть, передвигая фигурку на 5 клеток за раз!



**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!**

## Несколько слов от Gamewright

*Мы всегда были поклонниками как кооперативных, так и детективных игр, поэтому неудивительно, что игра «Коварный Лис» покорила нас! Команда «Department of Recreation» создала игру, которая гармонично сочетает в себе элементы обоих жанров и даёт свободу для дедуктивного мышления в несоревновательной обстановке. По мере того, как вы вместе пытаетесь схватить виновного лиса, вы обучаетесь оценивать вероятность, обращать внимание на детали и узнаете о важной роли командной работы в решении поставленных задач. Удачного расследования!*

Игра разработана «Department of Recreation»

Иллюстратор: Мелани Гранжирар

Игра от компании Gamewright. Оригинальное название «Outfoxed». Лицензировано с разрешения Gamewright, подразделения Seaco, Inc. Эксклюзивные права на издание игры «Коварный Лис» («Outfoxed») в РФ, Украине, Эстонской, Латвийской и Литовской Республиках, Республиках Беларусь и Казахстан принадлежат ООО «Настольные игры – Стиль Жизни». Все права защищены. © 2015 Сделано в Китае. Импортёр: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни», 121087, г. Москва, Береговой пр., д.7, корп.1, оф.1.  
Тел.: +7 (495) 510-0539, mail@lifestyleltd.ru www.lifestyleltd.ru

