

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## 1# СИСТЕМА ИГРЫ С ПОДСЧЕТОМ ОЧКОВ

**От 2 до 5 игроков.**

**Цель:** собрать как можно больше очков, путем подбора пар желание + девайс и других карт.

**Способ подбора пар:** открытый обмен картами желаний и девайсов методом нападения и обороны. От 3 игроков ходят по кругу.

Перед игрой обе колоды желания и девайсы перемешиваются между собой в одну большую колоду. Игрокам раздается по 3 карты, остальное кладется в сторонку в общую колоду, она еще пригодится.

Первым ходит тот, у кого есть карта с самым маленьким достоинством, игрок должен показать ее в доказательство. К примеру, это может быть 0, 1, 2 или даже 17, смотря как раздается.

Помните, ваша задача собрать не просто как можно больше пар, но и очков в сумме к концу игры. Каждая карта имеет свой вес по очкам (достоинство), цифра указана под значком масти.

Зачем тогда собирать пары? Дело в том, что любая пара желание-девайс дает больше очков, чем на ней указано. Возьмите любую пару из колоды — обратите внимание, что в сумме всегда получится 25 очков. Но это еще не все. Сами пары делятся на 5 категорий по силе психофизического воздействия:

1. Ударные,
2. Ограничительные,
3. Принудительные,
4. Фетиш,
5. Возбудительные.

Когда вы собираете пару желание-девайс, она принадлежит к какой-либо категории, и дает соответствующее количество очков ее владельцу.

## **УДАРНЫЕ ПАРЫ (50 ОЧКОВ)**

Желание – «Боллбастинг 24», девайс – «Черный крест 1»;

Желание – «Флагелляция 7», девайс – «Флогер-леди 18»;

Желание – «Спанкинг 3», девайс – «Спанк-леди 22».

## **ОГРАНИЧИТЕЛЬНЫЕ ПАРЫ (45 ОЧКОВ)**

Желание – «День пет-плей 21», девайс – «Черная клетка 4»;

Желание – «День кинбаку 22», девайс – «Джутовая верёвка 3»;

Желание – «Воздержание 2», девайс – «Пояс верности 23»;

Желание – «Шибари подвес 12», девайс – «Мастер шибари 13»;

Желание – «Анальный бондаж 8», девайс – «Анальный крюк 17»;

Желание – «Фиксация 23», девайс – «Кандалы 2».

## **ПРИНУДИТЕЛЬНЫЕ ПАРЫ (40 ОЧКОВ)**

Желание – «Фейсситтинг 13», девайс – «Секси попка 12»;

Желание – «Жесткий трах 20», девайс – «Фак-машина 5»;

Желание – «Горловой секс 4», девайс – «Альфасамец 21»;

Желание – «Страпон секс 19», девайс – «Страпонесса 6»;

Желание – «Пони-плей 5», девайс – «Наездница 20»;

Желание – «Кейм пытка 1», девайс – «Мэджикванд 24»;

Желание – «Трамплинг 14», девайс – «Леди босс 11».

## **ФЕТИШ ПАРЫ (35 ОЧКОВ)**

Желание – «Фемдом 0», девайс – «Саша Фемдом 25»;

Желание – «Фут-фетиш 9», девайс – «Секси ножки 16»;

Желание – «Секс-вайф 6», девайс – «Любовники 21»;

Желание – «Ролевые игры 11», девайс – «Полисвоман 14»;

## **ВОЗБУДИТЕЛЬНЫЕ ПАРЫ (30 ОЧКОВ)**

Желание – «Золотой дождь 17», девайс – «Золотая леди 8»;

Желание – «Анальные игры 18», девайс – «Анальные игрушки 7»;

Желание – «Вокс-плей 10», девайс – «Горящая свеча 15»;

Желание – «Куннилингус 15», девайс – «Мокрая киска 10»;

Желание – «Анилингус 16», девайс – «Сладкий анус 9».

Как видите, собирать пары намного выгоднее, нежели чем просто карты высокого достоинства. Так, например, карта достоинством 0 может закрыть вам пару, которая даст 35 очков. Или, например, имея карту «Спанк-леди 22», будет выгодно приобрести карту «Спанкинг 3», отдав за нее карту достоинством даже 23 или 24, потому что собранная пара в итоге даст вам 50 очков.

## **ПРИНЦИП ОБМЕНА (НАПАДЕНИЕ И ОБОРОНА)**

Ходящий игрок считается нападающим, на кого ходят – обороняющимся.

Ход начинать можно абсолютно с любой карты, здесь каждый сам думает и рассчитывает собственную стратегию.

Каждая карта, в зависимости от ее достоинства, выполняет две функции:

1. Отнимает карту меньшего достоинства при нападении,

2. Кроет (бьет) карту меньшего достоинства при обороне, жертвуя собой.

Принципиальная разница в том, что при нападении вы вытягиваете карту у соперника, сохраняя свою, которой ходили и забираете карту соперника в том случае, если она имеет меньшее достоинство, чем ваша. 100% гарантии, что вашу карту не побьют, нет. При обороне вы кроете (бьете) карту нападающего своей картой с более высоким достоинством, но при этом вынуждены ее потерять, и положить в сторону в колоду «бито». Ту карту, которую вы смогли покрыть, вы забираете себе.

Важно! Каждый игрок после разыгрывания хода поднимает из общей колоды столько карт, сколько потерял в процессе хода. Если вам пришлось отдать 1 карту нападающему, то взамен ей вы поднимаете 1 карту из колоды. Если во время дуэли вы потеряли 2 карты, то поднимаете 2. Обороняющийся игрок, который покрыл (побил) карту нападающего не имеет права поднимать карту из общей колоды, так как не потерял карту, а всего лишь обменял свою на карту соперника. Поднять новую карту обороняющийся может только, когда нападающий забрал у него карту.

Каждый раз, когда на вас ходят, вы просчитываете и принимаете решение, в зависимости от того, какие карты у вас на руках, что вам делать – бить или отдавать карту меньшего достоинства сопернику. Если приходится что-то отдавать, так как нет возможности покрыть или это невыгодно из-за разрушения имеющейся пары, логично отдать карту с самым низким достоинством. Но это не всегда так! В процессе игры старайтесь следить за тем, к кому какие карты приходят и уходят, чтобы знать, какие карты низкого достоинства лучше не отдавать сопернику, чтобы не дать ему собрать пару.

### **Пример нападения 1**

Вы ходите картой «Фиксация 23» в надежде вытянуть у соперника что-нибудь. Он может отреагировать всего тремя способами:

1. Отдать вам любую карту меньшего достоинства,
2. Покрыть вашу карту, забрать ее себе, но потерять, свою которой покрыл,
3. Вызвать на дуэль.

Ходить картой большого достоинства – открытое благородное нападение.

## **Пример нападения 2**

Вы ходите картой «Кандалы 2» или «Кейм пытка 1» в надежде избавиться или разбить пару соперника. Как и в первом примере, он может отдать карту меньшего достоинства, либо покрыть, либо вызвать на дуэль. Разница с примером 1 та, что вероятность наличия карты меньшего достоинства, чем ваша, очень мала, и он обязан будет покрыть вашу, что может нанести ему урон – разбить пару или просто вытянуть карту высокого достоинства. Ходить с маленькой карты – это подлое и хитрое нападение.

## **Пример нападения 3**

Вы ходите картой «Фемдом 0» в надежде избавиться от нее или разбить какую-либо пару у соперника. Он может отреагировать только одним способом – покрыть вашу карту, забрать ее себе и потерять свою, которой крыл (положить в колоду «бито»).

## **Нападение двумя картами**

Если у вас имеется на руках две карты одинакового достоинства, то вы можете ходить сразу обеими. В этом случае обороняющийся может покрыть (побить) либо обе сразу, либо одну. Решать только ему. Таким образом, вы, как нападающий, можете вытянуть у него сразу две карты, либо одну, либо ни одной.

## **Пример обороны 1**

На вас ходят картой низкого достоинства, например, «Воздержание 2». Вы можете отреагировать тремя способами:

1. Покрыть ее, забрав себе, но потерять свою более высокого достоинства,
2. Отдать сопернику карту меньшего достоинства (0 или 1),
3. Вызвать на дуэль, при наличии карты «Кандалы 2».

## **Пример обороны 2**

На вас ходят картой высокого достоинства, например, «Боллбастинг 24». Как и в первом примере, вы можете отреагировать так: покрыть, отдать меньшую или вызвать на дуэль. Вся разница в процентном соотношении шансов иметь возможность крыть карту нападающего.

## **Дуэль**

Проще говоря, это спор. На дуэль можно вызвать соперника, если у вас есть карта такого же достоинства, как та, которой на вас ходят. Например, на вас нападают картой «Секси попка 12», а у вас имеется карта «Шибари подвес 12». Вы кладете ее рядом – дуэль началась. Теперь вы оба должны положить еще по одной карте, но рубашкой вверх, чтобы не видеть уровень достоинства карт, и только после этого переворачивать. У кого карта больше – тот забирает всё!

Но знайте, выигрывать дуэль не всегда выгодно, поэтому иногда имеет смысл специально сначала вызвать на дуэль, а потом намеренно проиграть, чтобы избавиться от ненужных карт, а взамен поднять новые из колоды.

## **На заметку**

Карты «Фемдом 0» и «Саша Фемдом 25» особенные. Если у вас собрана данная пара, то вы не можете играть картой «Саша Фемдом 25» для нападения! Это нечестно и запрещено. Использовать эту карту в данном случае можно только для обороны. Карта «Фемдом 0» имеет свое преимущество – только она может крыть (бить) карту «Саша Фемдом 25» и забирает ее, сохраняя себя (вам не нужно будет отдавать её в колоду «бито»!).

## **Кто победитель**

Игра продолжается до тех пор, пока общая колода карт не иссякнет. Игрок, который поднимает из нее последнюю карту, имеет право сходить последний раз. Колоду «бито» никто не трогает в процессе игры, она может складываться как рубашкой вверх, так и открыто – по желанию игроков.

Далее все игроки по очереди подсчитывают собранные очки за игру путем простого сложения. Сначала суммируются очки от собранных пар, потом очки карт одиночек. У кого больше – тот победил.