

Добро пожаловать в мир LIGA. Если вы впервые играете в LIGA, то рекомендуем, прочитать и ознакомиться с правилами для быстрого начала игры. В данных правилах вы найдете подробное описание и определения для различных терминов игры.

## **СОДЕРЖАНИЕ:**

Правила классической версии для 4 игроков (командная LIGA)	2
Подробное описание Специальных (Активных) карт	5
LIGA для 2 игроков	14
LIGA для 1 игрока	14
LIGA от А до Я (важные определения)	14
Контактная информация	16

# Правила классической версии:

## Количество игроков:

1, 2 или 4, наиболее интересно для 4 игроков.

## Возраст игроков:

от 8+ лет.

## Продолжительность:

от 45 до 90 минут.

## Комплект игры:

- Правила настольной игры LIGA
- 1 игровая доска
- 16 шариков (4 каждого цвета) в специальном мешочке
- 104 карты

**Суть игры (4 игрока):** 2 команды из 2 игроков соревнуются друг с другом, совершая ходы и логически разыгрывая свои карты выстраивая стратегию что бы, завести свои шарики в НОМЕ (дом) быстрее, чем соперники.

**Цель игры:** первая команда, которая заведет все 8 шариков (по 4 каждого из игроков) в НОМЕ (дом), побеждает.

## Подготовка к игре:

Сформируйте 2 команды по 2 игрока. Игроки из одной команды садятся друг напротив друга. Каждый игрок выбирает цвет своих шариков (4 шарика одного цвета) и кладет их к себе на BASE (базу), которая располагается по правую руку от каждого игрока по углам игровой доски. Далее игрок, который будет первым раздавать карты (определите это самостоятельно), перемешивает колоду карт и раздает по 5 карт каждому игроку по часовой стрелке (начинает с игрока по левую руку).



Оставшуюся часть колоды, которая не перемешивается до полной раздачи, раздающий игрок кладет перед игроком слева лицом вниз (игрок слева будет следующим, раздающим колоду, а игрок находящийся слева от раздающего, имеет право первого хода). При раздаче последних 24 карт до перемешивания колоды каждому игроку необходимо раздать по 6 карт

**НАЧАЛО ИГРЫ.** После каждой раздачи карт необходимо выполнить следующие действия:

### 1. Объявить о наличии или отсутствии карт выхода («1» и (или) «13»).

Каждый игрок объявляет, если у него на руках карты выхода или нет! Эти карты позволяют игроку вывести один из своих шариков в игру на начальную точку. Игрок не обязан объявлять сколько и какие конкретно выходы есть у него в руке (две карты «1» или одна, и (или) одна карта «13»). В случае, если, у игрока есть один или несколько выходов, он говорит: «У меня есть выход». Если у игрока нет выходов, то он говорит: «Нет выхода». Также возможны визуальные знаки. Для обозначения наличия карт выхода в колоде игрок поднимает большой палец вверх, для обозначения отсутствия выхода в колоде, игрок опускает большой палец вниз.



**Примечание:** Любые другие комментарии относительно игры не разрешены. Обсуждать стратегию во время игры запрещено!

### 2. Обмен.

Каждый игрок обменивается со своим «напарником» одной картой (лицом вниз).

**Примечание:** вы можете посмотреть карту, которую вам дал напарник только после того, как отдали свою карту.

### 3. Розыгрыш карт.

Первым ходит игрок, сидящий по левую руку от раздающего карты. Он кладет одну из своих пяти карт в центр игровой доски и выполняет действие в соответствии со сброшенной картой. После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

**Примечание:** сначала положи карту— потом играй!

### 4. Раздача карт.

После 5 кругов раздача подходит к концу и все карты должны оказаться в Центре доски. Необходимо взять все карты из Центра и положить их лицом вверх перед игроком, у которого находится оставшаяся часть колоды для раздачи (это игрок, который ходил первым). Теперь после каждой раздачи все карты из Центра складываются к этому игроку лицом вверх. Игрок, перед которым находится оставшаяся часть колоды для раздачи, раздает по 5 карт каждому игроку по часовой стрелке (начинает с игрока по левую руку). Оставшуюся часть колоды раздающий игрок кладет перед игроком слева **ЛИЦОМ ВНИЗ** (игрок слева будет следующим раздающим игроком).

**Примечание:** незаконченную колоду не нужно перемешивать перед раздачей.

Когда карты из всей колоды были разыграны, колоду необходимо перемешать. И раздать следующему игроку, в той последовательности как описано выше.

## 5. Ход игры.

Игра продолжается в следующей последовательности:

1. Раздача карт.
2. Объявить о наличии либо отсутствии карт выхода.
3. Обмен картами между «напарниками»,
4. Розыгрыш карт.

**Примечание:** фазы игры повторяются, пока игра не закончится.

## 6. Передвижение шариков.

Шарики передвигаются по игровому кругу на точное количество ячеек, указанных на карте, вперед по часовой стрелке. Исключениями являются карты «4», «7», «8», которые будут объяснены в следующих главах (см. описание Специальных карт) Шарик соперника может быть выбит из игрового поля, только если ваш шарик попал точно в ту же самую ячейку. Выбитый шарик удаляется с игрового поля и отправляется на Base (Базу) своего цвета.



Вывести шарик в игру, на начальную (стартовую) точку возможно только с помощью карт выхода «1» и «13» (исключением является использование карты «LIGA»). Вы не можете перепрыгивать через шарик — ни через шарик своей команды, ни через шарик соперников (исключением является использование карты «7»).

**Примечание.** Если можешь, то обязан! Вы обязаны использовать карту, если вы можете сделать ход, даже если это нанесет вред вашей команде. Сбрасывать другую карту, если у вас есть карта для совершения хода ЗАПРЕЩЕНО! Может быть такая ситуация, что вам придется выбить свой собственный шарик или шарик напарника с Игрового Круга.

Карты могут быть использованы, только если у вас есть шарик на игровом поле! Тем не менее существуют исключения: карта «1», карта «13» и карта «LIGA». Если совершенно никакая карта не может быть использована игроком, то он обязан сбросить любую карту в центр игрового поля, без выполнения действия этой карты.

**Примечание.** Один раз зайдя в НОМЕ (Дом), обратно выйти нельзя! Если ваш шарик зашел в НОМЕ (Дом), то он в безопасности и его нельзя вернуть на игровое поле (исключением является использование Карты «LIGA»). Также этот шарик больше нельзя поменять с другим шариком, если кто-то использует Карту «Cheater» (Мошенник) (его нельзя Читерить). Если шарик передвигается по НОМЕ (Дому) и доходит до последней ячейки в НОМЕ (Доме), то он становится “Прилипшим” и его нельзя больше передвигать до конца игры.

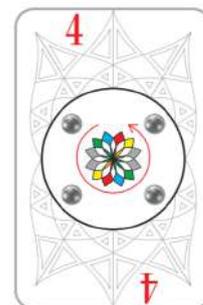
**Эндшпиль:** игрок, у которого все 4 шарика зашли в Дом, может ходить шариками своего напарника (до этого момента он может передвигать только свои шарик — исключение смотрите в описании Карты Cheater).

# ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ (АКТИВНЫХ) КАРТ

## Карта 4

### Функции Карты 4:

Эта карта единственная в колоде, которая двигается только, против часовой стрелки, назад на 4 ячейки.



### Условия использования:

- шарик должен иметь возможность сделать передвижение назад так как вы не можете перескакивать шариком через другие шарики;
- если другой шарик находится точно на расстоянии 4 ячеек позади вашего шарика, то вы выбиваете этот шарик с игрового поля;
- только что введенный в игру шарик, который находится на стартовой точке, нельзя сразу завести в НОМЕ (Дом), используя карту «4»!
- шарик, который находится в НОМЕ (Доме), нельзя вывести снова на игровое поле с помощью карты «4».

### Варианты использования:

- если только что введенный в игру шарик находится на ячейке выхода, игрок может не проходить весь круг, если разыграет Карту «4». Ниже приведём несколько способов:
- Используйте Карту 4 и выполните передвижение назад. Теперь используйте подходящую карту и зайдите этим шариком в НОМЕ «Дом» (Картами «5», «6», «7» или «8» в зависимости от заполненности ячеек в НОМЕ «Доме»)
- Сделайте передвижение вперед при помощи карт «1», «2» или «3» в зависимости от заполненности ячеек в НОМЕ «Доме». Следующим ходом используйте Карту «4», чтобы сделать передвижение назад (против часовой стрелки), прямо в НОМЕ (Дом).

### Особый случай.

Если один и тот же шарик второй раз оказывается на ячейке выхода или его переместили при помощи карты «Cheater» на начальную точку, то карту «4» также можно использовать для того, чтобы зайти в НОМЕ Дом (в данном случае НОМЕ (Дом) должен быть пустым, поскольку шарик должен попасть в самую последнюю ячейку НОМЕ (Дома)).

## Карта «7»

### Функции карты «7»:

Карта «7» может быть использована для того, чтобы сделать 7 единичных передвижений вперед в любой последовательности одним или несколькими шариками на игровом поле. Вы можете использовать несколько единичных ходов (или все 7) для того, чтобы завести шарик в НОМЕ (Дом) или распределить шарики внутри НОМЕ (Дома).



### Условия использования

- все 7 единичных ходов должны быть использованы;
- Карта «7» — это единственная карта, которая позволяет выбить шарик на любом расстоянии от 1 до 7;
- самая плохая ситуация случается, когда вам приходится выбивать шарик вашего партнера или свой собственный шарик
- вы можете выбить любое количество шариков находящихся в пределе 7 ячеек при использовании карты «7»
- внутри НОМЕ (Дома) при использовании карты «7», вы можете выполнять передвижения как вперед, так и назад;

### Варианты использования:

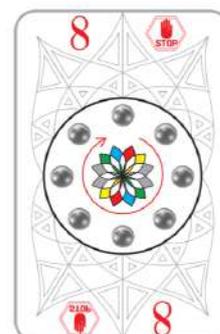
- Карта «7» является лучшей картой для того, чтобы выбить другие шарики с игрового поля
- Карта «7» — одна из важнейших карт, позволяющая легко заводить в НОМЕ (Дом) ваши шарики
- Карта «7» может быть идеально использована для перераспределения шариков внутри Дома, даже если у вас нет шариков на игровом поле (передвигать шарик, который «Прилип», нельзя!)

**Особый случай:** если игрок разыграл карту «7» для того, чтобы завести свой последний шарик в НОМЕ (Дом), но не использовал все единичные ходы, то он может использовать оставшиеся единичные ходы для шарика либо шариков своего напарника. Это возможно только в том случае, если у вашего напарника есть шарики (на игровом поле или не «прилипшие» в НОМЕ (Доме)), которыми можно осуществить передвижение вперед. Если такой возможности нет и у вас остаются неиспользованные единичные ходы, то вы обязаны пробежать свой НОМЕ (Дом) и не можете в него зайти последним шариком.

## Карта 8

### Функции Карты 8

Это карта с двойной функцией. Вы можете выполнить передвижение вперед вашим шариком на 8 ячеек вперед (по часовой стрелке), или заставить следующего игрока (по левую руку от вас) пропустить свой ход (он будет обязан сбросить в центр игрового поля одну карту из своей колоды, не выполняя действий этой карты).



### Условия использования:

- вы можете использовать Карту 8 только при условии, что у вас есть шарик на Игровом Круге
- вы можете заставить следующего игрока пропустить свой Ход с помощью карты «8» только при условии, что у вас есть шарик на игровом поле

### Варианты использования:

- Карту «8» выгодно использовать, когда вам необходимо спасти себя или своего напарника и не позволить сопернику выбить ваши шарики с игрового поля, либо помешать сопернику зайти в НОМЕ «Дом»
- это карта, которая позволяет испортить стратегию ваших соперников

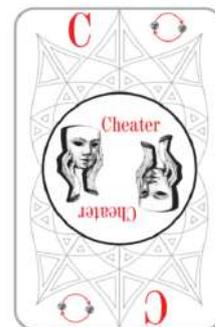
### Особый случай:

Если карта «8» разыгрывается последней в раздаче, то с помощью нее нельзя заставить следующего игрока пропустить ход (этого хода и так не будет). Вы обязаны сделать передвижение вперед одним из своих шариков.

## Карта «Cheater» (Мошенник)

### Функции Карты «Cheater»

Вы можете поменять местами два любых шарика (ваши собственные, вашего напарника, ваших соперников или любую их комбинацию).



### Условия использования:

- вы можете использовать карту «Cheater» только при условии, что у вас есть шарик на игровом поле
- если на игровом поле находится только один шарик, «Cheater» не может быть использован
- вы не можете сбросить карту «Cheater», если у вас есть возможность использовать другие карты
- если «Cheater» был сыгран, то шарики должны быть обменены, даже если это причинит ущерб вашей команде
- вы также можете поменять местами свои собственные шарики
- шарики, которые находятся внутри НОМЕ «Дома», не могут быть обменены

### Варианты использования:

- с помощью карты «Cheater» вы можете переместить свои собственные шарики

или шарики своего партнера в более выгодное положение для вашей команды

- карта «Cheater» позволяет вам преодолевать большие расстояния без необходимости передвигаться по всему игровому полю. Когда вы Читерите шарики, вы можете завести их в свой HOME (Дом) всего за несколько ходов
- карта «Cheater» может быть удачно использована для того, чтобы убрать шарики ваших соперников от их HOME (Домов)

### **Особый случай:**

Если шарик после использования карты «Cheater» оказался прямо на Начальной Точке своего цвета, то эта Начальная Точка становится нейтральной точкой и игрок может завести этот шарик прямо в дом, если у него есть подходящая карта («1», «2», «3», «4», «7»).

## **Карта «LIGA»**

### **Функции карты «LIGA»**

У карты «LIGA» следующее значение: она отменяет действие карты, которая была разыграна вашим соперником по правую руку, и игрок, который использовал карту «LIGA», может разыграть эту карту для себя.



### **Условия использования:**

- Если можешь, то обязан! Даже карту «LIGA» нельзя оставлять в этом случае. Если карта «LIGA» является единственной картой, которая может быть использована, то вы обязаны разыграть ее несмотря на то, что это может причинить ущерб вашей команде
- Если у отмененной карты двойная функция (карты «1», «8» и «13»), то игрок может выбрать любую из этих функций по своему усмотрению, то есть независимо от того, какую функцию использовал соперник
- Карта «LIGA» может быть использована только в случае, если игрок может разыграть отмененную карту в своих целях. В остальных случаях карту «LIGA» можно не использовать или необходимо просто сбросить
- Если ваш соперник сбросил карту без выполнения действий, то вы можете использовать карту «LIGA» и разыграть сброшенную предыдущим игроком карту для своих целей

### **Будьте внимательны, что сбрасываете, при отсутствии возможности сделать ход!**

- Если карта «LIGA» используется после сброшенной карты «LIGA», то игрок может использовать лишь функцию/функции карты под сброшенной картой «LIGA». Действие этой карты не отменяется.

### **Использование Карты «LIGA» после того, как был выбит шарик.**

- Передвижение, выполненное предыдущим игроком, отменяется, и выбитый шарик снова возвращается на свою позицию. После этого игрок, который использовал карту «LIGA», может разыграть карту соперника на свое усмотрение.

### **Использование карты «LIGA» после того, как шарик зашел в HOME (Дом)**

- Карта «LIGA» может быть использована для обхода правила “Один раз зайдя в HOME(Дом), обратно выйти нельзя!”. Карта, с помощью которой игрок завел свой шарик в HOME (Дом), может быть отменена с помощью карты «LIGA». После этого шарик возвращается на свою исходную позицию и игрок, который использовал карту «LIGA», может разыграть карту соперника на свое усмотрение.

### **Использование Карты «LIGA» после того, как раздали карты**

- Карта «LIGA» не может быть первой картой, которую разыгрывают после раздачи карт.
- Карта «LIGA» не может отменить ход из предыдущей раздачи.

### **Использование Карты «LIGA» после карты «8»**

- Карта «LIGA» сильнее карты «8». Если игрок разыграл карту «8» и заставил следующего игрока пропустить ход, то этот игрок может использовать карту «LIGA» на карту «8» и отменить пропуск хода. После этого игрок, который использовал карту «LIGA», может разыграть карту «8» на свое усмотрение.
- Игрок не обязан разыгрывать Карту «LIGA» таким образом. Он может сбросить карту «LIGA», если посчитает нужным (или любую другую карту), и пропустить свой ход.

### **Использование карты «LIGA» после карты «Cheater»**

- Обмененные шарики возвращаются в исходное положение, и игрок, который использовал карту «LIGA», меняет местам любые два шарика на свое усмотрение.
- Если только что введенный в игру шарик находился на стартовой точке и был обменен с помощью карты «Cheater», а потом вернулся на стартовую точку после использования карты «LIGA», то этот шарик не может сразу зайти в Дом (он как будто не выполнял никакого передвижения и снова является новым).

### **Использование карты «LIGA» после карты «LIGA»**

- Если карта «LIGA» используется после другой карты «LIGA», то действие первой карты «LIGA» отменяется, и действие карты, сделанное до розыгрыша первой карты «LIGA», восстанавливается.
- Игрок, который использовал вторую карту «LIGA», также обязан разыграть карту, которая была разыграна до первой карты «LIGA», на свое усмотрение.

### **Пример:**

Игрок 1 использует карту «13» и вводит шарик в игру на начальную точку. Игрок 2 использует карту «LIGA» и отменяет это действие. Таким образом, игрок 1 убирает только что введенный в игру шарик и кладет его обратно себе на BASE (Базу). После этого, игрок 2

выбирает из двух функций карты «13», какую ему лучше использовать. Например, он решает ввести в игру свой собственный шарик и выставляет его на свою начальную точку. Тем не менее, игрок 3 использует ещё одну карту «LIGA», отменяя карту «LIGA» игрока 2. В результате шарик игрока 2 возвращается на его BASE (Базу) и игрок 1 снова возвращает свой шарик на свою начальную точку. После этого игрок 3 решает, как ему использовать карту «13». Он может либо ввести шарик в игру, либо выполнить передвижение вперед одним из своих шариков на 13 ячеек (если у него есть шарик на игровом поле).

### Варианты использования:

- Карта «LIGA» является единственной картой, кроме Карты Mage (Маг) из Мастер-версии игры, благодаря которой можно попасть в игру, если у вас нет шариков на игровом поле или карт («1» или «13»). Вы можете сделать это, если используете карту «LIGA» после карт «1» или «13», которые были разыграны вашим соперником справа.
- Карта «LIGA» становится более важной к концу игры, она мешает вашим соперникам и разрушает их тактику, особенно если это победный ход.

### Особый случай:

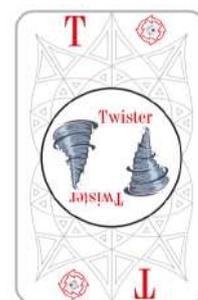
Вы обязаны использовать Карту «LIGA» для отмены победного хода ваших соперников (другими словами, хода, благодаря которому ваши соперники заводят свой 8-ой шарик в НОМЕ (Дом)). Необходимое для использования карты «LIGA» условие, что вы должны иметь возможность выполнить действие отмененной карты для своих целей, остается в силе.

Еще одна карта «LIGA», после вашей, не может быть использована в данной ситуации!

## Карта Twister (Смерч)

### Функции Карты Twister (Смерч)

Twister (Смерч) заставляет каждого игрока передать оставшиеся в руке карты игроку по правую руку (против часовой стрелки) лицом вниз. Игрок, который использовал карту Twister (Смерч), должен еще раз сделать ход и разыграть одну из карт, полученных от игрока слева.



### Условия использования

- если Карта Twister (Смерч) была последней картой, которая была использована в текущей раздаче, то ничего не происходит
- Карта Twister (Смерч) может быть использована игроком в его ход, даже если у него нет шариков на игровом круге

### Варианты использования

- Карта Twister (Смерч) разрушает любую тактику и запланированные действия. Ниже несколько удачных моментов для использования этой карты:
- оба игрока одной команды не имеют карт выхода («1» либо «13»), в то время как у соперников выходы есть
- оба игрока команды не могут выполнить никаких действий с их оставшимися картами
- ваша команда близка к победе, но у вас нет подходящей карты для того, чтобы закончить игру. Если не разыграть карту Twister (Смерч), то вы можете пробежать заход в НОМЕ (Дом) и вам заново придется проходить весь круг
- команда соперников близка к победе, и вы хотите предотвратить это, нарушив их планы

### Особый случай

Если игрок, который использовал Карту Twister (Смерч), получил Карту LIGA и разыграл ее, то карта LIGA действует не на карту Twister (Смерч), а на предыдущую карту.

### Использование карты LIGA после карты Twister (Смерч)

Если игрок использует карту LIGA после карты Twister (Смерч), то передача карт не отменяется. Вместо этого карта LIGA отменяет действие карты, которая была сыграна до карты Twister (Смерч), и использует эту карту на свое усмотрение.

## Карта Mage (Mag)

### Функции карты Mage (Mag)

Игрок, который использовал карту Mage (Mag), обязан взять шарик из BASE (Базы) у своего соперника по левую руку и выставить его на начальную точку этого игрока. Если у игрока по левую руку в BASE (Базе) нет шариков, то игрок, который использовал карту Mage (Mag), должен выбрать один из шариков этого игрока и выполнить передвижение вперед на 1 или 13 ячеек.



### Условия использования

- карта Mage (Mag) должна быть использована, если игрок не может разыграть никакой другой карты из своей руки
- если на начальной точке игрока по левую руку уже находится шарик (неважно, какого цвета), то этот шарик выбивается с игрового круга в тот момент, когда выставляется шарик из BASE (Базы)
- игрок по левую руку от игрока, который разыгрывает карту Mage (Mag), делает свой ход как обычно. Неважно, был ли ему выставлен шарик или одним из его шариков сделали ход на 1 или на 13 ячеек
- если у игрока по левую руку от игрока, который разыгрывает карту Mage (Mag), все шарики находятся в НОМЕ (Доме), то эффект от карты Mage (Mag) переходит на игрока по правую руку от разыгрывающего карту Mage (Mag)

## Варианты использования

- достаточно сложно использовать карту Mage (Маг) для получения преимущества для своей команды
- Карта Mage (Маг) может быть полезна для вашей команды в тех случаях, когда либо у соперников находится шарик на начальной точке, либо вы можете пробежать заход в HOME (Дом) одним из шариков соперников

## Использование карты LIGA после карты Mage (Маг)

Действие карты Mage (Маг) отменяется, и игрок должен использовать карту Mage (Маг) сам.

## Карта Attack (Атака)

### Функции Карты Attack (Атака)

Карта Attack (Атака) обязывает игрока выбрать один из своих шариков на игровом круге и выполнить этим шариком передвижение вперед (по часовой стрелке) до того момента, пока на пути этого шарика не встретится первый другой шарик (любого цвета). Ваш шарик выбивает этот шарик с игрового круга и занимает его место.



## Условия использования

- Карта Attack (Атака) выбивает первый попавшийся по ходу движения шарик независимо от цвета. В худшем сценарии вы можете выбить с игрового круга свой собственный шарик или шарик вашего напарника
- Если у игрока нет шарика на игровом круге, то карту Attack (Атака) нельзя использовать и необходимо сбросить при отсутствии других карт, которые можно разыграть
- Если у игрока только один шарик на игровом круге, то он обязан выбрать именно его после использования карты Attack (Атака)
- Если на игровом круге всего один шарик, то при использовании карты Attack (Атака) игрок выбивает сам себя и кладет шарик себе на BASE (Базу)

## Варианты использования

- Карта Attack (Атака) — это единственный способ выбить шарик, который находится далеко от вас на игровом круге, и совершить большой скачок вперед во время этого
- также карта Attack (Атака) является единственным способом для игрока выбить шарик, который находится на безопасном расстоянии в 11 ячеек

## Использование карты LIGA после карты Attack (Атака)

Шарик, который был выбит с помощью карты Attack (Атака), возвращается на игровой круг, и игрок, который использовал карту Attack (Атака), возвращает свой шарик на позицию, в которой он находился до использования карты Attack (Атака). После этого игрок, который использовал карту LIGA, должен разыграть карту Attack (Атака).

## Карта Phantom (Фантом)

### Функции карты Phantom (Фантом)

Карта Phantom (Фантом) обязывает игрока взять карты своего соперника по левую руку и сделать ход за него.



### Условия

- Игрок, который использует карту Phantom (Фантом), смотрит на карты своего соперника по левую руку, выбирает одну из карт, разыгрывает ее и делает ход за соперника. Игрок может выбрать, какая карта будет использована, и выбрать любые шарик соперника для ее розыгрыша
- Карты между игроком, который использует карту Phantom (Фантом), и игроком, сидящим по левую руку от него, должны быть переданы лицом вниз
- Игрок, за которого сделали ход, пропускает свой, потому что игрок, который использовал карту Phantom (Фантом), выполнил ход за него

### Варианты использования

- Карта Phantom (Фантом) достойна своего названия. Это лучший способ разрушить стратегию своих соперников
- Карта Phantom (Фантом) особенно эффективна в конце игры

### Особый случай

Если игрок, который использовал карту Phantom (Фантом), выбирает карту Twister (Смерч) из руки своего соперника, то функция карты Twister (Смерч) выполняется и все карты передаются против часовой стрелки лицом вниз. После этого игрок, который использовал карту Phantom (Фантом), ещё раз выбирает карту уже из новых карт, которые получил, и совершает еще один ход.

### Использование карты LIGA после карты Phantom (Фантом)

Такая ситуация может случиться нечасто, поскольку игрок, который использовал карту Phantom (Фантом), может выбрать любую карту из руки соперника для розыгрыша. Если же все-таки игрок выбрал для розыгрыша карту LIGA или если игрок обязан выбрать карту

LIGA, потому что других вариантов нет и это единственная карта, которую может разыграть соперник, то ход переходит к сопернику, чья карта LIGA используется. Соперник обязан сделать ход за следующего игрока (то есть за напарника того игрока, который использовал карту Phantom (Фантом)).

## LIGA для 2 игроков

LIGA для двоих — это настоящий вызов, который подходит для опытных стратегов. Каждый игрок действует как команда, играя двумя цветами. Оба игрока садятся рядом друг с другом (за соседние стороны доски, но не напротив). Каждый игрок получает по 5 карт за один цвет шариков, а после этого по 5 карт за второй цвет шариков. Эти наборы карт всегда хранятся отдельно друг от друга — каждому цвету выдается отдельный набор карт. Для того чтобы не путаться, мы советуем хранить эти наборы карт отдельно на каждой стороне доски. В данной версии, Читерить всегда легче, потому что вы точно знаете, зачем вы это делаете, и можете совершать более оптимальные ходы.

## LIGA для 1 игрока

Одиночная игра — это версия, в которой игрок использует правила из основной игры, но при этом выкладывает все 20 карт лицом вверх напротив каждого HOME (Дома). Задача — завести все 16 шариков в соответствующие HOME (Дома). Поскольку игрок играет всеми шариками сразу, то он может планировать на 20 ходов вперед. Настоящая стратегия!

## LIGA от А до Я (важные определения)

**В игре** — шарики, которые находятся на игровом круге (если шарики находятся в ячейках HOME (Дома) либо на BASE (Базе), то они не находятся в игре)

**Вывести шарик в игру** — ввести шарик в игру на начальную(стартовую) точку на игровом круге.

**Вперед-назад** — карта «7» единственная в колоде, позволяет игроку выполнять передвижения шариками вперед-назад внутри HOME (Дома) в случае, если шарики не были «Прилипшими» перед началом хода.

**Выбивание** — удаление шарика с игрового круга и перенос его обратно на BASE (Базу)

**Выход** — карты «1» либо «13», с помощью которых игрок может ввести шарик в игру

**Двойная Функция** — Карты «1», «8» и «13» позволяют игроку выбрать одно из двух действий:

- Карты «1» и «13»: вывести шарик на начальную точку либо выполнить передвижение шариком на одну ячейку вперед по часовой стрелке (для карты «1») или на 13 ячеек вперед по часовой стрелке (для карты «13»)
- Карта 8: использовать функцию “пропуск хода” или выполнить передвижение шариком на 8 ячеек вперед по часовой стрелке

**Действие** — выполнение функции карты

**НОМЕ (Дом)** — четыре ячейки, в которые каждый игрок старается, как можно быстрее, завести все четыре своих шарика, а затем и шарик партнёра.

**Зона сброса** — большое углубление в середине доски, для сброса игровых карт (можно просто называть это центром)

**Игровой Круг** — 64 ячейки на игровой доске, которые образуют поле для игры

**BASE (База)** — небольшое углубление в каждом углу игровой доски, где игрок хранит свои шарик (одного цвета), которые не находятся в игре или в НОМЕ (Доме)

**Начальная (Стартовая) точка** — ячейка на игровом круге, на которую выставляется шарик с помощью карт «1» или «13». Эта ячейка находится напротив НОМЕ (Дома) игрока, слева от BASE (Базы), и также является последней ячейкой перед заходом в НОМЕ (Дом)

**Нейтральная Точка** — если после использования карты «Cheater» или Карты «4» шарик игрока попадает на начальную точку этого игрока, то эта точка называется нейтральной точкой. С нейтральной точки игрок может выполнить передвижение вперед и завести шарик в НОМЕ (Дом) с помощью карт «1», «2», «3» или «7» или выполнить передвижение назад и завести шарик в НОМЕ (Дом) с помощью карты «4» (в это случае в НОМЕ (Доме) не должно быть шариков)

**Обычные Карты** — это карты, которые позволяют игроку выполнить передвижение своими шариками вперед, по часовой стрелке, без каких-либо специальных действий. Обычными картами являются карты «2», «3», «5», «6», «9», «10» и «12». Заметьте, что в игре нет карты «11»!

**Объявить плюсы/минусы (+/-)** — игроки объявляют (говорят и/или показывают), так чтобы все могли услышать/увидеть, есть ли у них выходы карты «1» либо «13». Часто используют визуальные знаки. Для обозначения “+” большой палец вверх, для обозначения “-” большой палец вниз

**Партнер/Напарник** — игрок, который сидит напротив вас за игровой доской

**Передвижение вперед** — передвижение вперед, по часовой стрелке, по игровому кругу

**Передвижение назад** — передвижение назад, против часовой стрелки, по игровому кругу выполняется единственной картой в колоде «4»

**Прилипание** — шарик, который после окончания хода оказался в последней свободной ячейке НОМЕ (Дома) игрока, становится “Прилипшим”. Ходить прилипшим шариком больше нельзя

**Пропуск** — функция карты «8»: следующий игрок обязан пропустить свои ход и сбросить лицом вверх одну карту из своей колоды в центр игровой доски (функция сбрасываемой карты не выполняется)

**Сброшенная Карта** — карта, которая должна быть сброшена в центр игровой доски без использования ее функции и выполнения действия

**Специальные Карты** — «Cheater», «LIGA», «Attack», «Twister», «Mage», «Phantom» а также карты «1», «4», «7», «8» и «13»

**Читерить** (использование карты «Cheater») — обмен любых двух шариков на игровом круге.

**Ход** — каждый игрок использует одну карту из своей руки и выполняет действие. Ходы передаются от одного игрока к другому по часовой стрелке

**Шарик** — игровой элемент, чаще всего шарик из стекла

**Эндшпиль** — фаза игры, которая начинается после того, как один из игроков зашел в НОМЕ (Дом) своими шариками и использует свою руку (набор карт) для выполнения ходов шариками своего партнера/напарника

**Ячейка** — одна из 64 ячеек/лунок, которые составляют основной игровой круг

### **Контактная информация:**

Liga-game.ru

8-(925)340-56-54

max.maxviktory@yandex.ru