

# 11

- Колода из 80 карт тасуется и раздается игрокам в закрытую. Количество карт зависит от количества игроков:
  - 2-3 игрока - по 20 карт каждому
  - 4 игрока - по 15 карт
  - 5 игроков - по 12 карт
  - 6 игроков - по 10 карт

Мы советуем при игре вдвоем отложить все синие карты в сторону и играть колодой из 60 карт.

- Первый ход делает игрок, у которого на руке **красная карта 11**. Эту карту игрок открывает и выкладывает на стол. Если красная 11 никому не досталась, первый ход делает игрок с 11 другого цвета, при этом порядок цветов **желтый-зеленый-синий**. Если ни у одного из игроков нет ни одной 11, карты тасуются и раздаются заново.
- Ход переходит к игроку, сидящему справа от начинающего. У него есть 3 варианта действий:
  1. Он может положить слева от открытой 11 **карту 10 того же цвета** или **справа карту 12 того же цвета**. Карты одного цвета выкладываются в порядке от 10 к 1 и от 12 к 20.
  2. Он может выложить **карту 11 другого цвета сверху или снизу** от выложенной карты. Тем самым он начинает новый ряд.
  3. Если невозможно ни то, ни другое, игрок должен **взять карту из оставшейся колоды**. Если ее можно выложить в соответствии с правилами 1 и 2, он делает это, иначе он продолжает брать карты, пока не возьмет подходящую или не возьмет 3 карты - после этого ход переходит к следующему игроку.
- Каждый игрок может в свой ход выложить **несколько карт** в соответствии с правилами (например, 10, 9 и 8 одного цвета).
- Однако игрок не обязан выкладывать более одной карты, даже если они у него есть. Часто используемый прием - **удерживать** определенные карты как можно дольше, чтобы помешать другим игрокам. При этом одну карту игрок выложить обязан (если у него есть подходящая).
- **Партию выигрывает** тот, кто первым смог выложить все свои карты. Остальные игроки записывают себе сумму номиналов оставшихся в руке карт как штрафные очки.
- После 3-5 партий **победителем** объявляется игрок с минимальной суммой штрафных очков. 212 2009-11-20 12:43:28

**При помощи наших карт можно играть также в следующие 13 игр, которые отчасти изменяют базовые правила, а отчасти являются самостоятельными играми**

### **1. Переменное начало**

Правила в основном совпадают с базовыми, но облегчены следующим образом: ряд можно начинать с карт 10, 11 или 12, вне зависимости от цветов. Игрок справа от раздающего выкладывает одну из карт 10, 11 или 12 любого цвета (если у него нет ни одной такой карты, он берет до 3 карт из колоды). При этом следующий игрок может начать новый ряд не только с 10, но и с 11 или 12 - то есть начальная карта для одного цвета не ограничивает начало других цветов.

### **2. Лотерея**

После раздачи карт случайным образом определяется игрок, делающий первый ход; он может выложить любую карту, которая дает ему преимущество (то есть к которой он может выложить наибольшее количество соседей).

Следующий игрок выкладывает свои карты в соответствии с базовыми правилами - то есть либо соседние числа одного цвета, либо то же число другого цвета. Если он не может выложить карту, он берет до 3 карт из колоды. Последовательные карты можно выкладывать в один ход.

Игрок, выложивший все свои карты, считается победителем; остальные считают сумму своих карт и записывают себе штрафные очки.

### **3. Куча-мала**

Все карты раздаются игрокам поровну. Каждый игрок выкладывает свои карты в закрытую перед собой. Сидящий справа от раздающего кладет первую карту в открытую в середину стола. После этого следующий игрок открывает верхнюю карту своей стопки и может положить ее на карту, лежащую в середине, если она случайно следует за ней по проядку (при этом цвет не играет роли); если это невозможно, игрок оставляет карту лежать перед собой. Игроки делают ходы по очереди, причем каждый обязан положить вновь открытую карту либо на стопку в центре стола, либо на стопку другого игрока, если это возможно. Если же такой возможности нет, игрок кладет карту на собственную открытую стопку. Когда у игрока заканчивается колода, он переворачивает лежащие перед собой открытые карты и продолжает играть. В течение игры это может происходить несколько раз.

Если игрок по невнимательности забывает положить карту в середину или на стопку другого игрока, хотя такая возможность есть, любой игрок имеет право сказать "фол!", и каждый игрок передает проштрафившемуся игроку нижнюю карту своей колоды.

При выкладывании карт необходимо - если возможно - класть карту на стопку в середине стола. Игрок должен продолжать выкладывать карты, пока они подходят по номиналу. На карту 20 следует положить карту 1, и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока все карты не окажутся рассортированными в центральной стопке. Выигрывает тот игрок, который первым избавится от всех своих (открытых и закрытых) карт, дальнейшие места распределяются соответственно.

#### **4. Мухлеж**

В эту игру можно играть втроем и более. Используются все карты, которые по возможности поровну делятся между всеми игроками. Игрок слева от раздающего начинает, выкладывая карту на стол в закрытую и говоря "один". Следующий игрок кладет карту и говорит "два", и так далее до "двадцати". Если никто не высказывает сомнений (путем открытия последней выложенной карты), эта стопка откладывается в сторону и начинается заново. Можно договориться, что стопки должны быть одного цвета, или же выкладываться только в зависимости от номинала карты.

Со словами "мухлеж!" любой игрок может высказать сомнение в честности выкладывающего (это можно делать произвольное количество раз и в ход любого игрока). После этого он открывает верхнюю карту. Если она соответствует названному числу, сомневавшийся игрок должен забрать все карты в стопке. Если карта неправильная, стопку забирает тот игрок, который сделал нечестный ход.

Цель игры - как можно чаще мухлевать, но так, чтобы противники это не замечали.

Возможен также ход "пас" - в таком случае следующий игрок должен выложить находящееся на очереди число. Это можно использовать как обманный маневр, например, если на руке остается мало карт: можно пропустить два хода, чтобы на третий попытаться смухлевать. Также можно попытаться незаметно отложить несколько карт, если кто-то из противников это заметит, мухлющий должен забрать все карты стопки. Можно постараться собрать все карты одного номинала (например все десятки) и без риска разоблачить игрока, якобы выложившего "десять". Со временем игроки узнают такие нюансы, повышающие увлекательность игры.

Выигрывает тот, кто первым остался без карт; альтернативный вариант ("поддавки") - выигрывает игрок, последним еще держащий на руке карты.

#### **5. Угадайка**

Примерно половина карт раздается поровну, оставшиеся карты не используются. Каждый игрок выкладывает свои карты перед собой в закрытую. Каждый ход все игроки кладут в центр стола в закрытую верхнюю карту своей стопки и пытаются угадать сумму очков на них. Тот, кто дал лучшую оценку, забирает карты себе и откладывает их в открытую.

Выигрывает игрок, имеющий в конце наибольшее количество карт.

#### **6. Соня**

В этом забавном варианте количество квартетов должно быть равным числу игроков.

Карты тасуются и раздаются игрокам поровну, так что каждый получает 4 карты. Первый игрок передает игроку слева от себя в закрытую одну карту и получает одну карту взамен.

Дальше таким же образом обмениваются картами следующие два игрока, и так далее. В каждый момент игры у каждого игрока на руке ровно 4 карты. Как только один из игроков собрал квартет, он должен по возможности незаметно положить свои карты на стол. Как только остальные замечают отложенные карты, они тоже должны положить свои карты.

Тот, кто последний отложил карты, назначается "соней". Игру можно повторять неограниченное количество раз, чтобы все имели шансы на звание "соны".

## **7. Пьяница**

Эта игра для двух игроков, при которой используются все карты двух цветов. Карты тасуются и раздаются поровну. Оба игрока выкладывают свои карты перед собой в закрытую и одновременно открывают верхнюю карту; открывший более высокую карту забирает обе карты себе и кладет под низ своей стопки. Если оба игрока открыли одинаковые карты, они открывают еще по одной карте, и так до тех пор, пока один из игроков не покажет более высокую карту и не заберет себе все открытые карты. Проигрывает игрок, оставшийся без карт, после чего можно начинать сначала.

## **8. Сбор цветов**

Карты тасуются и примерно половина из них раздается поровну среди игроков (например, по 7 карт при 6 игроках, по 8 карт при 5 игроках и так далее). Оставшиеся карты кладутся в закрытую в середину стола. Цель каждого игрока - набирать карты так, чтобы иметь как можно более высокую сумму очков на картах одного цвета. В первой партии начинает раздающий, в последующих - последний проигравший. Игрок берет верхнюю карту из закрытой стопки и за это кладет одну из своих (ненужных) карт в открытую рядом с колодой.

Игрок слева от раздающего делает то же самое. Однако он имеет право брать верхнюю карту не только из колоды, но и из открытой стопки. В конечном итоге должно возникнуть четыре стопки лежащих в открытую карт, поэтому в первых ходах открытые карты надо выкладывать соответствующим образом. Каждый игрок в свой ход может взять карту из колоды или с одной из открытых стопок; если все карты игрока одного цвета, он может сказать "стоп!", при этом он может засчитать себе очки последней карты, не кладя карт обратно. Он должен держать на руке большее суммарное количество очков, чем остальные игроки, иначе он считается проигравшим и его набранные очки не участвуют в определении победителя. В конце игры (в произвольный момент) все набранные таким образом очки складываются и выигрывает набравший наибольшее количество очков. При этом все выкладывают свои карты в открытую и считают наибольшую сумму очков карт одного цвета у себя на руке; эти очки входят в общий зачет. Если колода закончилась и никто не сказал "стоп!", любой игрок может объявить "стоп, без риска!". В этом случае ему необязательно держать максимальное количество очков, но он должен отложить одну карту перед тем как считать очки.

## **9. Цап-царап**

Все карты раздаются поровну. В начале игры каждый игрок смотрит, нету ли среди его карт готового квартета (4 карты одного номинала); квартеты откладываются в сторону. Остальные карты каждого игрока кладутся перед ним в закрытую. По очереди против часовой стрелки каждый игрок открывает верхнюю карты своей стопки и кладет ее на стол так, чтобы все игроки могли видеть число; каждый игрок запоминает число на верхней карте собственной стопки и открывающиеся карты соперников.

Если очередная открывшаяся карта совпадает с одной из открытых до этого карт, владельцы этих карт кричат "цап!". Игрок, первым крикнувший "цап!", забирает все открытые карты, совпадающие с его собственной картой, и кладет их в закрытую под свою колоду. Если кто-то крикнул "цап!" по ошибке, его открытые карты помещаются в середину стола и при появлении одинаковой карты отдаются тому игроку, кто первым крикнет "царап!". Если кто-то крикнет "царап!" по ошибке или "цап!" вместо "царап", его открытые карты также отправляются в середину стола. Если два игрока кричат "цап!" одновременно, никто не получает карты и открытые карты возвращаются обратно в колоды игроков. Если у игрока не осталось карт в колоде, он переворачивает свои открытые карты и продолжает игру. Игрок, оставшийся без карт, выбывает из игры, но может вернуться, если выиграет карты в середине через "царап!". Выигрывает игрок,

собравший наибольшее количество квартетов из 4 одинаковых карт. Распространенный вариант "цап-царапа" выглядит следующим образом: Карты раздаются как описано выше, после чего ведущий дает команду "раз, два, три" и все игроки открывают верхнюю карту своей колоды одновременно. При этом криком "цап!" можно по вышеописанным правилам забирать карты противников, если собственная карта совпадает с одной из открытых. В этом случае побеждает тот, кто в конце набрал больше всех карт или все карты.

### **10. Квартет**

Карты раздаются поровну. Каждый игрок проверяет свои карты на наличие готовых квартетов (4 карты одинакового номинала красного, желтого, зеленого и синего цвета) и откладывает их в сторону. Игрок справа от раздающего начинает ход и просит одного из других игроков дать ему карту определенного номинала. Если она у него есть, он обязан ее отдать. Если игрок дает неправильную карту, ему засчитывается одно очко в минус и спрашивающий может продолжать спрашивать остальных игроков, пока не получит требуемую карту. Собранные квартеты немедленно откладываются в сторону. Выигрывает игрок, собравший наибольшее количество квартетов. За каждый квартет засчитывается одно очко.

### **11. Черный Петер**

Используются два цвета карт, оставшиеся карты не участвуют в игре. В начале игры тянется одна карта и откладывается в закрытую в сторону; оставшаяся карта того же номинала, но другого цвета называется "Черный Петер". Карты тасуются и раздаются поровну. Если игрок получает две одинаковые карты, он может сразу отложить их. Теперь игроки по очереди тянут у своего соседа слева одну карту в закрытую. Если благодаря этому игрок получил две одинаковые карты, он откладывает их в сторону. Игрок, который последним остается с непарной картой, объявляется Черным Петером. Ведущий пририсовывает ему черную бороду, а Черный Петер сдает фант, который разыгрывается после нескольких партий.

### **12. Мемори**

Карты перемешиваются и выкладываются на стол в закрытую, по одиночке. Каждый игрок по очереди открывает две карты, если они имеют одинаковый номинал, он может забрать их себе. Различные карты надо положить обратно в закрытую. При этом каждый игрок пытается запомнить, где лежат какие карты.

Игроки по очереди открывают по две карты, по возможности стараясь открыть одинаковые, которые они забирают себе. Игра заканчивается, когда все карты со стола разобраны; выигрывает игрок, собравший наибольшее количество пар.

Эту игру можно играть и с колодой из двух цветов.

### **13. Двойное начало**

Игра ведется в соответствии с основными правилами, но начинается не с 11, а с 20 и 1. От единицы карты собираются по восходящей, от 20 по нисходящей. Таким образом, последняя карта всегда разная и не может быть определена заранее.

(c) 1999 Ravensburger Spielverlag  
Ravensburger Spielverlag  
Postfach 1860 - D-88188 Ravensburg  
228998