

6 YEARS
-99

Règles des jeux

Regolamento del gioco / Regras do jogo /
Spilleregler / Spelregler / правила игры

CLASSIC BY DJECO



IT P DK S RUS

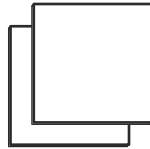




x 5



x 54



x 3



x 40



x 32

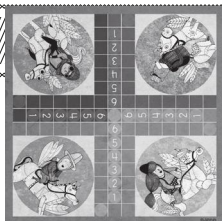


x 16



x 1

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



Лудо

RUS

С 6 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: игровое поле, по 4 фишки на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым привести в центр поля свои 4 фишки.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свои 4 фишки на «базу» своего цвета (сектор с рисунком животного). Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший участник начинает игру и бросает кубик.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Чтобы вывести фишку с «базы» и поставить ее на клетку «старт», игрок должен выбросить шестерку на кубике. Затем он бросает кубик еще раз и перемещает фишку на количество клеток, равное числу, выпавшему на кубике. Если игрок вывел несколько фишек, он может сделать ход любой фишкой.

Выбросив шестерку, игрок получает право повторного хода и бросает кубик еще раз.

Если на игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую. Фишки не могут обгонять друг друга. Если на пути одной фишки оказалась другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади нее.

Но если выпавшее число позволяет игроку встать на клетку, уже занятую другой фишкой, он «выбивает»

ее с трассы: его фишка встает на эту клетку, а выбитая фишка возвращается на «базу» своего цвета.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА НЕБЕСА

Пройдя полный круг, фишки встают на последнюю клетку дорожки — у подножия лестницы, ведущей в небо.

Примечание. Ход должен закончиться точно на этой клетке. Если выпавшее число превышает количество клеток, оставшихся до лестницы, игрок не перемещает фишку.

Клетки лестницы пронумерованы от 1 до 6. Чтобы перейти на клетку 1, нужно выбросить единицу на кубике. Чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку и т. д. до клетки 6. Наконец, чтобы фишка, пришедшая на клетку 6, попала в центр и вышла с поля, игрок должен вновь выбросить шестерку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

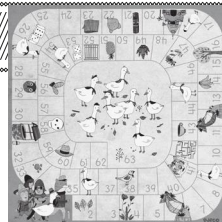
В партии побеждает игрок, который первым вывел свои 4 фишки с поля.

С 6 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: игровое поле, по 1 фишке на игрока
(у каждого свой цвет), 2 кубика.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 63.



ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок. Ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает оба кубика и перемещает фишку на количество клеток, равное сумме чисел, выпавших на кубиках. Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

В начале партии, если игрок выбросил на кубике 3 и 6 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 26. Выбросив 4 и 5 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 53.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

• Клетки «гусёк» (9, 18, 27, 36, 45 и 54) позволяют игроку во второй раз переместиться на количество клеток, выпавшее при последнем броске кубиков.

• «Мост» (клетка 6) позволяет переместиться до

второго моста (до клетки 12).

• «Отель» (клетка 19): игрок пропускает ход.

• «Колодец» (клетка 31) и «Тюрьма» (клетка 52): игрок остается на клетке до тех пор, пока на нее не упадет другой игрок. Освободившись, игрок возвращается на клетку, с которой пришел другой игрок. Вариант: игрок пропускает 2 хода.

• «Лабиринт» (клетка 42): возврат на клетку 30.

• «Череп» (клетка 58): возврат на клетку 1.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым дошел до клетки 63.

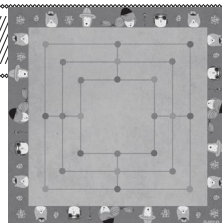
Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 63. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

С 6 лет | 2 игрока | 10–15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: игровое поле, по 9 фишек на игрока
(у каждого свой цвет).

ЦЕЛЬ ИГРЫ: захватить как можно больше фишек соперника.



ЭТАП 1: ВЫСТАВЛЕНИЕ ФИШЕК

На первом этапе игроки выставляют свои 9 фишек на точки пересечения линий на поле.

Если игрок выстроил в ряд 3 фишки (по диагонали, горизонтали или вертикали), он может снять с поля любую фишку соперника, если та еще не входит в состав ряда. Снятая фишка окончательно выходит из игры.

Примечание. На первом этапе игроки не могут перемещать фишки.

ЭТАП 2: ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

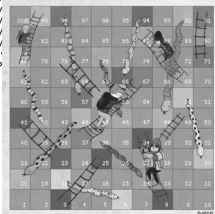
Когда каждый игрок выставил все свои фишки, начинается этап перемещений.

Игроки по очереди перемещают одну из своих фишек. Фишки можно перемещать только по прямой линии. Перепрыгивать через другие фишки нельзя. Выстроив 3 свои фишки в ряд, игрок убирает одну из фишек соперника, соблюдая указанное выше условие.

Когда у игрока остается только 3 фишки, он может перемещать их на любые свободные точки.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда у одного из игроков остается только 2 фишки, — его соперник объявляется победителем.



Змеи и лестницы

RUS

С 6 лет | 2–4 игрока | 210–15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 1 игровое поле, по 1 фишке на игрока, 1 кубик.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 100.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свою фишку рядом с игровым полем перед клеткой 1. Первый игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на выпавшее количество клеток.

Клетки «лестница». Если игрок остановился на клетке, где начинается лестница, он поднимается на клетку, где эта лестница заканчивается.

Клетки «змея». Если игрок остановился на клетке с

хвостом змеи, он спускается на клетку, где находится голова змеи.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым дошел до клетки 100.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 100. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

Шашки

RUS

С 6 лет | 2 игрока | 15–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: шашечная доска, по 20 шашек на игрока (у каждого свой цвет).
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым захватить (сбить) все шашки противника.

ХОД ПАРТИИ

Игроки определяют по жребию, кто будет играть белыми шашками. Каждый игрок расставляет свои шашки на черные клетки первых четырех рядов со своей стороны доски. Игру начинают белые шашки. Игроки ходят по очереди.

Перемещение шашек

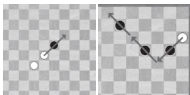
1. Простые шашки ходят на одну клетку вперед по диагонали. Если простая шашка дошла до последнего ряда, она становится дамкой. (Сверху на дамку ставится другая шашка, вышедшая из игры.)
2. Дамка ходит на одну или несколько клеток по диагонали в любом направлении.

Бой

Бой (захват) шашек противника обязателен, иначе противник может захватить данную шашку в наказание (фукнуть). Захваченная шашка выходит из игры.

Бой простой шашкой

Простая шашка может бить вперед или назад, перепрыгивая через шашку противника, при условии, что клетка за шашкой противника свободна.



Если после захвата шашка может сбить и другие шашки противника, она продолжает захват шашек по тому же принципу. Затем ход переходит к противнику.

Бой дамкой

Дамка может бить вперед или назад, перепрыгивая через шашку противника (стоящую рядом или на расстоянии), при условии, что за шашкой противника свободна как минимум одна клетка.

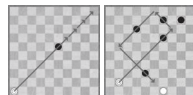
После захвата дамка может продолжить движение по другой диагонали, если есть возможность захватить и другие шашки. Затем ход переходит к противнику.

Внимание! При захвате следует выбирать вариант с максимальным количеством шашек. (Дамка считается за одну шашку.)

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, который захватил (сбил) все шашки противника или «запер» их, чтобы противник больше не мог сделать ни одного хода.

Партия заканчивается вничью, если игрок, получив ход, в третий раз повторяет один и тот же маневр, или если после 20 последовательных ходов ни один из игроков не одержал победу.



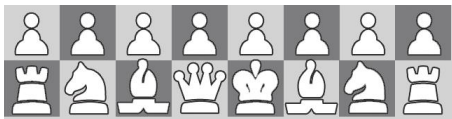


ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: шахматная доска, по 16 фигур на игрока (у каждого свой цвет).

ЦЕЛЬ ИГРЫ: «пленить» короля соперника — поставить ему шах и мат.

ХОД ПАРТИИ

Игроки определяют по жребию, кто будет играть белыми фигурами. Шахматную доску расположите таким образом, чтобы перед каждым игроком справа внизу находилось светлая клетка. Каждый игрок расставляет свои фигуры на доске.



Ферзь всегда ставится на клетку своего цвета, то есть ферзи стоят на шахматной доске напротив друг друга.

Игру начинают белые фигуры. Пропускать ход запрещено. Игроки по очереди делают ход одной из своих фигур.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИГУР

Фигура не может перепрыгивать через другую фигуру (этот запрет не касается коня).

Король — главная фигура в игре. Он ходит на одну клетку во всех направлениях, а также может выполнять рокировку.

Рокировка позволяет игроку в один ход сменить положение короля и ладьи, если:



- Ни король, ни эта ладья не выполняли ходов с начала игры.

- Между ними нет других фигур.
- Король не находится под шахом.

Ферзь ходит на любое количество клеток во всех направлениях. Это самая сильная шахматная фигура.

Ладья ходит на любое количество клеток по вертикали или горизонтали.

Слон ходит на любое количество клеток по диагонали.

Конь перемещается на 3 клетки: на 1 или 2 клетки по горизонтали (или вертикали) и на оставшееся количество клеток перпендикулярно этому направлению. Иначе говоря, конь ходит буквой «Г». Конь — единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через другие фигуры.

Пешка ходит на одну клетку вперед. Ходить назад пешка не может. Делая первый ход в партии, пешка может переместиться на 2 клетки вперед. Если пешка дошла до последней горизонтали доски, она может превратиться в любую другую фигуру того же цвета (кроме короля) на выбор игрока.

БОЙ

Бой (взятие) фигур: фигура снимается с доски, если на ее клетку встала фигура соперника. За исключением пешки, фигуры осуществляют взятие по направлению хода. Пешка при взятии может перемещаться по диагонали или вперед.

Король находится под шахом, если в следующем ходу его может взять фигура соперника. При этом соперник объявляет шах. (Оставлять своего короля под шахом запрещено.)

Король получает шах и мат в следующих случаях:

- Если у короля нет хода, позволяющего выйти из под шаха.
- Если игрок не может поставить одну из своих фигур между своим королем и фигурой, которая ему угрожает.
- Если игрок не может взять фигуру, которая угрожает его королю.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Если игрок сделал шах и мат королю соперника, он побеждает в партии.

- Но шахматная партия может закончиться вничью. Это происходит в следующих случаях:
- Пат: король игрока не находится под шахом, но тот не может сделать ход, после которого его король не окажется под шахом.
 - Вечный шах.

- Троекратное повторение одной и той же позиции.
- У игроков не осталось достаточного количества фигур, чтобы сделать шах и мат.
- Каждый игрок сделал по 50 ходов подряд без взятия и без хода пешкой.



ИГРЫ В КОСТИ

10 000

RUS

С 8 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 5 игральные кости.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым набрать 10 000 очков

ХОД ПАРТИИ

Игра идет по принципу «стоп или еще»: пока игрок зарабатывает очки, он может продолжать ход. Для первой записи результата нужно набрать не менее 750 очков. Затем минимального количества очков не предусмотрено. Если игрок решил остановиться, он записывает полученное количество очков и ход переходит к следующему игроку. Но если игрок решил продолжать, он рискует потерять всё в случае неудачного броска.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Выигрышные числа

- Число **1** приносит **100** очков.
- Число **5** приносит **50** очков.

Выигрышные комбинации

- **Сэт** (3 одинаковых числа) **дает в 100 раз больше очков**, чем выпало на кубике (например, 3 двойки дают $100 \times 2 = 200$ очков).
- Сэт на единицах **дает 1000** очков.
- Каре (4 одинаковых числа) **дает в 2 раза больше очков**, чем сэт (например, 4 четверки дают $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ очков).
- Покер (5 одинаковых чисел) **дает в 2 раза больше очков**, чем каре (например, 5 четверок дают $800 \times 2 = 1600$ очков).
- Стрит (1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6) **дает 1500** очков.

Примечание 1. Комбинацию «сэт» или «стрит» нужно выбросить за один бросок.

Примечание 2. «Каре» или «покер» нужно выбро-

сить либо за один бросок, либо после получения комбинации «сэт».

ПРИМЕЧАНИЕ 3. ДЛЯ ПЕРВОЙ ЗАПИСИ РЕЗУЛЬТАТА НУЖНО НАБРАТЬ НЕ МЕНЕЕ 1000 ОЧКОВ. ЗАТЕМ МИНИМАЛЬНОГО КОЛИЧЕСТВА ОЧКОВ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО.

Первый игрок бросает 5 костей. Он подсчитывает выпавшее количество очков. Затем он либо записывает свой результат, либо бросает кости еще раз, надеясь набрать больше очков. Если игрок продолжает ход, то он откладывает в сторону кости, принесшие очки. Остальные кости он бросает вновь. Если все кости принесли очки, то их можно бросить все вместе еще раз. Но будьте осторожны! Если новый бросок принесет 0 очков, вы потеряете все очки, набранные за этот ход!

Затем ход переходит к следующему игроку.

Пример

При 1-м броске выпало 6, 6, 6, 4, 3: «сэт» на шестерках дает 600 очков.

При 2-м броске костей с числами 3 и 4 выпало 6 и 1: «каре» на шестерках дает $600 \times 2 = 1200$ очков, единица дает 100 очков, итого 1300 очков.

При 3-м броске всех костей выпало 3, 3, 4, 2, 6. Этот бросок принес 0 очков, то есть все очки хода потеряны.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партию выигрывает тот, кто первым набрал 10 000 очков.

RUS

Корабль, капитан и экипаж

С 7 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут

**ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:** 5 игральных костей.**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** уплыть дальше всех за 10 раундов.

ХОД ПАРТИИ

Первый игрок бросает кости. Ему нужно выбросить число 6, чтобы получить корабль, затем 5, чтобы получить капитана, и 4, чтобы получить экипаж.

Если игрок не получил корабль, он заново бросает все кости. Он не может оставить себе капитана без корабля или экипаж без капитана. Если у него есть корабль, но еще нет капитана, то он не сможет оставить экипаж. Эти три числа нужно получить за один или несколько бросков, но обязательно в порядке убывания.

За один ход игрок может бросить кости три раза.

Получив числа 6, 5 и 4, он может отправляться в пла-

вание: две оставшиеся кости укажут пройденные мили.

Например, если выпали числа 6, 5, 4, 3 и 2, игрок проплыл $3 + 2 = 5$ миль.

Он записывает пройденные мили, и ход переходит к следующему игроку. Если ему не удалось выбросить 6, 5 и 4, он ничего не записывает.

КОНЕЦ ПАРТИИ

После 10 раундов пройденные мили каждого игрока суммируются. В партии побеждает игрок, уплывший дальше всех.

RUS

Без 5, без 2

С 6 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут

**ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:** 4 игральные кости.**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** набрать больше всех очков за 10 раундов игры.

ХОД ПАРТИИ

Первый игрок бросает кости и подсчитывает полученные очки за исключением чисел 5 и 2 — кости с этими числами следует отложить в сторону. Затем он еще раз бросает оставшиеся кости и добавляет выпавшие очки, пока не будут отложены все кости.

Он записывает набранную сумму очков, и ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

После 10 раундов очки каждого игрока суммируются. В партии побеждает игрок, набравший больше всех очков.

RUS

Покер на костях

С 8 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут

**ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:** 5 игральных костей, по 10 фишек на игрока.**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** заработать больше всех фишек.

ХОД ПАРТИИ

Игрок, начинающий раунд, решает, сколько со-

ставит начальная ставка (1 или 2 фишки). Затем он может бросить кости до трех раз, чтобы получить

хорошую комбинацию. Следующие игроки смогут бросить кости максимум столько же раз, что и первый игрок. При повторном броске игроки могут бросать один, несколько или все кубики.

Игрок, получивший самую лучшую комбинацию, забирает себе ст вку и выполняет первый ход в следующем раунде.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда у одного из игроков не останется фишек. Выигрывает тот, кто набрал больше всех фишек.

ВОЗМОЖНЫЕ КОМБИНАЦИИ

в порядке возрастания

ПАРА	2 одинаковых числа
2 ПАРЫ	2 раза по 2 одинаковых числа
СЭТ	3 одинаковых числа
СТРИТ	последовательность из 5 чисел
ФУЛ ХАУС	1 сэт и 1 пара
КАРЕ	4 одинаковых числа
ПОКЕР	5 одинаковых чисел

Яхта

RUS

С 8 лет | 2–4 игрока | 15–25 минут

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 5 игральных костей, блокнот для записи результатов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать максимальное количество очков, выбрасывая нужные комбинации.

КОМБИНАЦИИ	ОЧКИ
1	1 × количество выпавших чисел 1
2	2 × количество выпавших чисел 2
3	3 × количество выпавших чисел 3
4	4 × количество выпавших чисел 4
5	5 × количество выпавших чисел 5
6	6 × количество выпавших чисел 6
ИТОГ 1	СУММА ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ВЫШЕ
Бонус для итога 1 (35, если итог ≥ 63)	35 очков, если итог 1 ≥ 63 очкам
Мини	сумма выпавших чисел, если она < 20
Макси	сумма выпавших чисел, если она > 20
ИТОГ 2	СУММА ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ВЫШЕ
Сэт: 3 одинаковых числа	25 очков
Фул хаус: 3 одинаковых числа и 2 одинаковых числа	30 очков
Младший стрит: 1-2-3-4 или 2-3-4-5 или 3-4-5-6	25 очков
Каре: 4 одинаковых числа	35 очков
Старший стрит: 1-2-3-4-5 или 2-3-4-5-6	40 очков
Яхта: 5 одинаковых чисел	50 очков
ИТОГ 3	СУММА ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ВЫШЕ
ИТОГОВЫЙ СЧЕТ	СУММА ИТОГОВ 1 + 2 + 3

ХОД ПАРТИИ

Игроки ходят по очереди, бросая кости до трех раз, чтобы получить комбинацию.

При каждом повторном броске игрок выбирает, какие кости оставить, а какие перебросить.

После третьего броска, если получилась одна из нужных комбинаций, игрок записывает себе соответствующее количество очков. В противном случае он ставит 0 в одной из клеток таблицы.

Столбец ↓ следует выполнить в порядке от 1 до «Яхты.»

Столбец ↑ следует выполнить в порядке от «Яхты» до 1.

Столбец ↓ можно выполнить, не соблюдая порядок.

Примечание Чтобы сократить продолжительность партии, можно исключить некоторые столбцы.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда все клетки таблицы заполнены. Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

RUS

Блек-джек

С 8 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 3 игральные кости, по 5 фишек на игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: собрать все фишки.

ХОД ПАРТИИ

Первый игрок бросает кости и складывает три выпавших числа. Если он решил на этом остановиться, он записывает полученное количество очков и ход переходит к следующему игроку. Либо он бросает повторно 1, 2 или 3 кости. В этом случае он добавляет выпавшие числа к результату прошлого броска. И так далее, пока он не решит остановиться.

Игрок должен набрать 21 очко или максимально приблизиться к этому числу, не превысив его.

Если после очередного броска общий счет игрока превысил 21, он должен положить одну фишку в кассу.

Победитель раунда, набравший 21 очко или больше всех приблизившийся к этому числу, забирает кассу, и все игроки дают ему по одной фишке (включая тех, кто положил фишку в кассу за превышение 21 очка: то есть эти игроки теряют по 2 фишки).

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, собравший все фишки.

RUS

421

С 8 лет | 2–4 игрока | 15–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 3 игральные кости, 21 фишка.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: сбросить все фишки к концу партии.

ХОД ПАРТИИ

Партия проходит в 2 раунда: «загрузка» и «разгрузка». В первом раунде игроков «загружают» фишками, которые лежат в центре (в банке). В первом раунде игроки бросают кубик только один раз за ход.

Во втором раунде игроков «разгружают» от полученных фишек. Первый игрок бросает 3 кости. Если результат его устраивает, он передает кости соседу. Либо он может повторно бросить 3, 2 или 1 кость (отложив другие). Он также имеет право на третий бро-

сок, а затем он должен передать кости соседу.

Следующие игроки должны бросить кости столько же раз, сколько бросил первый игрок, даже если хорошая комбинация выпадет уже при первом броске. Когда все игроки сходили, побеждает тот, у кого выпала самая лучшая комбинация.

В раунде «загрузка» игрок, выбросивший самую худшую комбинацию, получает фишки из банка в порядке, указанном ниже. Раунд «загрузка» заканчивается, когда в банке не остается фишек.

В раунде «разгрузка» игрок, выбросивший самую лучшую комбинацию, избавляется от фишек, полученных в раунде «загрузка». Раунд «разгрузка» заканчивается, когда у одного из игроков не остается фишек.

Выигрышные комбинации

- Если игрок выбросил **421**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 10 фишек.
- Если игрок выбросил **111**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 7 фишек.
- Если игрок выбросил **116** или **666**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 6 фишек.
- Если игрок выбросил **115** или **555**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 5 фишек.
- Если игрок выбросил **114** или **444**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 4 фишки.
- Если игрок выбросил **113** или **333**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 3 фишки.
- Если игрок выбросил **112** или **222**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 2 фишки.
- Если игрок выбросил серию **123**, **234** и т. д., то тот,

кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 2 фишки.

- Если игрок выбросил **665**, **664** и т. д., то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 1 фишку.

Независимо от лучшей комбинации, игрок, выбросивший 221 (самая маленькая комбинация), получает 2 фишки.

В раунде «разгрузка» применяются те же количества фишек, но теперь игрок, выбросивший 421, отдает свои 10 фишек тому, кто выбросил самую худшую комбинацию, и т. д.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда один из игроков соберет у себя все фишки. Побеждает игрок, который первым сбросил все фишки.



КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Ход переходит по часовой стрелке.

Раздающий всегда дает первую карту соседу слева.

Первым ходит игрок, сидящий слева от раздающего.

Каждому игроку следует сдавать по одной карте за круг сдачи.

Кемпс

RUS

С 7 лет | 4 игрока | 15 минут

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: заработать наибольшее количество очков командой.

ХОД ПАРТИИ

Игроки делятся на 2 команды по 2 участника. Каждая команда отходит в сторону и договаривается об условном знаке (подмигивание, почесывание щеки и т. д.). Раздающий сдает по 4 карты каждому игроку. Остальные карты выложите стопкой. Каждый игрок смотрит свои карты, не показывая их остальным. Затем раздающий берет 4 карты из стопки и кладет их в ряд в центре лицевой стороной вверх. Нужно как

можно быстрее собрать 4 карты одного достоинства. Все игроки ходят одновременно: они могут взять одну карту со стола и обменять ее на одну из своих карт.

Когда все игроки совершили обмен, раздающий проверяет количество карт в центре стола: их должно быть 4. Если эти карты никому не нужны, он откладывает их в сторону. Затем он выкладывает следующие 4 карты, игроки вновь выполняют обмен и т. д.

Если игрок собрал 4 карты одного достоинства, он должен подать условный знак партнеру незаметно для соперников. Партнер должен сказать «кемпс», как только заметит условный знак.

Если оба партнера одновременно собрали по 4 карты одного достоинства, они оба подают условный знак и затем должны хором сказать «двойной кемпс».

Если игрок предполагает, что разгадал условный знак команды соперников, он может сказать «контр-кемпс». В этом случае он должен назвать этот условный знак. Если он угадал верно, игра останавливается и команда соперников должна выбрать другой условный сигнал. Если он ошибся, игра может продолжаться.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В начале партии игроки договариваются, какое количество очков нужно набрать. Команда, которая первой набрала это количество очков, побеждает в партии.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ КОМАНДЫ

1 «КЕМПС»	1 очко
1 «ДВОЙНОЙ КЕМПС»	4 очка
1 «КОНТР-КЕМПС»	4 очка
1 ОШИБОЧНЫЙ «КОНТР-КЕМПС»	– 2 очка (условный знак назван неверно)

RUS

Кинг

С 7 лет | 4 игрока | 30 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать меньше всех штрафных очков в конце партии.

ХОД ПАРТИИ

Игра проходит в 4 этапа. Каждый этап включает 6 сдач.

УСЛОВИЯ СДАЧ

1. Не брать взятки: взять как можно меньше взятки.
2. Не брать «девочек»: стараться не брать дам во взятках.
3. Не брать червей: стараться не брать червей во взятках.
4. Не брать «кинга»: стараться не взять короля червей во взятках.
5. Не брать последнюю взятку: стараться не взять последнюю взятку.
6. Ералаш: действуют правила всех предыдущих сдач. Не брать взятки, «девочек», червей, «кинга» и последнюю взятку.

Приготовьте листок с таблицей для записи счета: над столбцами укажите имена игроков, а в начале строк — названия сдач. Игру начинает самый младший игрок. Он будет раздавать карты в ходе всего первого этапа. Он ходит первым в каждой сдаче этого этапа и определяет, в каком порядке будут разыграны шесть сдач. По окончании первого этапа раздающим назначается следующий игрок и так далее. Раздающий сдает все карты игрокам. В зависимости от полученных карт, он выбирает, какое условие нужно выполнить в этой сдаче, сообщает его дру-

гим игрокам и кладет первую карту. Другие 3 игрока ходят по очереди, по часовой стрелке.

Порядок старшинства карт стандартный: **Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Игрок, выложивший самую старшую карту в масти хода, забирает взятку.

Ходить нужно в масть (первой карты хода). Если у игрока нет нужной масти, он сбрасывает любую ненужную карту. Эта карта не позволяет взять взятку. Игрок, забравший взятку, получает право хода и кладет следующую карту.

Выложив все карты, игроки подсчитывают свои очки с учетом условия, объявленного в начале сдачи.

КОНЕЦ ПАРТИИ

По окончании 4 этапов побеждает игрок, набравший меньше всех штрафных очков.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ПРИ СДАЧАХ

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| 1. НЕ БРАТЬ ВЗЯТОК | по 2 очка за взятку |
| 2. НЕ БРАТЬ «ДЕВОЧЕК» ... | по 6 очков за даму |
| 3. НЕ БРАТЬ ЧЕРВЕЙ | по 2 очка за черви |
| 4. НЕ БРАТЬ «КИНГА» | 20 очков |
| 5. НЕ БРАТЬ ПОСЛЕДНЮЮ ВЗЯТКУ .. | 20 очков |
| 6. ЕРАЛАШ | все очки, указанные выше |

Президент

RUS

С 8 лет | 4 игрока | 25 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 54 карт с джокерами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: стать президентом.

ХОД ПАРТИИ

Раздайте все карты (включая джокеров) игрокам. Порядок старшинства карт: джокер, 2, туз, король, дама, валет, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Первый игрок выкладывает на стол одну или несколько карт одинакового достоинства. Следующий игрок должен выложить столько же карт более старшего достоинства и т. д.

Например, если первый игрок выложил две пятерки, следующий игрок должен выложить пару карт более старшего достоинства.

Если игрок не может или не хочет ходить, он пропускает ход. Последний игрок, положивший карту (карты), которую (которые) другие игроки не смогли или не захотели перекрыть более старшими картами, забирает взятку и начинает следующий ход.

Первый игрок, сбросивший все карты, получает звание «президент». Второй игрок назначается «вице-президентом», третий — «вице-нищим», а последний — «нищим».

В следующих партиях карты раздает «нищий». Затем «нищий» отдает две свои лучшие карты «президенту». А «президент» отдает ему две свои худшие карты.

«Нищий» отдает свою лучшую карту «вице-президенту». А «вице-президент» отдает ему свою худшую карту.

Примечание 1. Следующую партию начинает «нищий».

Примечание 2. В конце каждой партии роли распределяются заново в зависимости от очередности окончания игры.

Корсиканский бой

RUS

С 8 лет | 2–6 игроков | 15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: собрать все карты.

ХОД ПАРТИИ

Раздайте все карты игрокам. Каждый игрок держит свои карты стопкой лицевой стороной вниз. Первый игрок открывает первую карту из своей стопки и кладет ее в центр. Затем другие игроки по очереди открывают свою первую карту и кладут ее на карту, открытую до нее.

Если игрок открыл карту с картинкой, следующий игрок должен выполнить соответствующее действие: открыть 1 карту, если это валет; 2 карты подряд, если это дама; 3 карты подряд, если это король. Если при этом он не открыл ни одной карты с картинкой, то взятку забирает игрок, выложивший картинку.

Если он открыл карту с картинкой, то его ход заканчивается и теперь следующий игрок должен выполнять действие в зависимости от новой выпавшей картинки. Так продолжается до тех пор, пока выпадают картинки. Если при выполнении очередного действия картинки не выпали, взятку забирает игрок, выложивший последнюю картинку.

Если две карты одинакового достоинства были открыты друг за другом (одним или двумя игроками), все игроки должны как можно быстрее ударить по стопке карт в центре стола. Самый быстрый игрок забирает все карты.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, собравший все карты.

С 7 лет | 2–5 игроков | 10 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 54 карт с джокерами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: как можно быстрее сбросить все свои карты.

ХОД ПАРТИИ

Раздайте по 8 карт каждому игроку. Оставшуюся колоду положите рубашками вверх в центре. Откройте первую карту из колоды и положите рядом. На ней будет собираться стопка сброса. Первый игрок выполняет ход с учетом выпавшей карты. Варианты хода:

- одной или несколькими картами того же достоинства;
- одной картой той же масти;
- восьмеркой любой масти.

Карты со специальным значением:

- Восьмерки позволяют менять масть в любой момент. Игрок заказывает любую масть.
- Джокеры и двойки: следующий игрок должен взять 2 карты.
- Тузы: смена направления перехода хода.
- Валеты: следующий игрок пропускает ход.
- Семерка: повторный ход.

Если игроку нечем ходить, он берет карту из колоды. Если ему и после этого нечем ходить, то он

пропускает ход. Игрок, у которого осталась только одна карта, должен сразу крикнуть: «Карта!» Если он забыл это сделать, а другой игрок это заметил, каждый игрок дает ему по одной карте и партия продолжается.

Если карты в колоде закончились, оставьте последнюю выложенную карту, перемешайте сброшенную стопку и положите ее на место колоды.

Партия заканчивается, когда у одного из игроков не останется карт. Остальные игроки подсчитывают очки своих карт.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игрок, сбросивший все карты, получает минус 10 очков. Другие игроки подсчитывают очки своих карт: туз дает 40 очков, валет, дама и король — по 10 очков, а карты с числами — количество очков, равное числу карты.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, набравший меньше всех очков по итогам 5 партий.

С 8 лет | 3–6 игроков | 15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать количество взяток, заказанное после сдачи.

ХОД ПАРТИИ

При игре втроем уберите одну двойку, при игре впятером уберите 2 двойки, при игре вшестером уберите 4 двойки.

Приготовьте листок с таблицей: над столбцами укажите имена игроков, а в строках — количество сдачи, прогнозы и счет.

Порядок карт стандартный: **Т, К, Д, В, 10 ... 2.**

При первой сдаче каждый игрок получает по одной карте от раздающего.

Остальные карты выложите стопкой. Раздающий открывает первую карту из стопки. Эта карта означает масть козырей. При каждой последующей сдаче игроки получают на одну карту больше.

Когда были розданы все карты, процесс идет в обратную сторону: при каждой последующей сдаче игроки получают на одну карту меньше.

Каждый игрок смотрит свою карту (свои карты). Затем, в зависимости от козырной масти, первый игрок объявляет, сколько взяток он планирует взять.

Остальные повторяют это действие в порядке очередности.

Примечание. Последний игрок должен заказать такое количество взяток, чтобы общее количество заказанных взяток было меньше или больше количества карт, розданных каждому игроку (но не равно ему).

Первый игрок выкладывает карту. Другие игроки должны сходить в масть. Если у них нет этой масти, они ходят козырем. Если у них нет и козыря, они сбрасывают любую карту.

Игрок, сходящий самым старшим козырем, забирает взятку. В отсутствие козырей взятку забирает

игрок, сходящий самой старшей картой заказанной масти. Игрок, забравший взятку, получает право хода.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игроки, набравшие заказанное количество взяток, зарабатывают по 5 очков за каждую взятку и 5 бонусных очков. Игроки, не взявшие заказанное количество взяток, теряют по 5 очков за каждую недостающую или лишнюю взятку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В конце партии побеждает игрок, набравший больше всех очков.

Висты

RUS

С 7 лет | 4 игрока | 15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать максимальное количество взяток.

ХОД ПАРТИИ

Раздающий сдает по 13 карт каждому игроку. Свою последнюю карту он показывает всем игрокам, а затем кладет ее к своим картам. Эта карта указывает козырную масть.

Порядок карт стандартный: **Т, К, Д, В, 10 ... 2.**

Первый игрок открывает любую карту и выкладывает ее в центр. Другие игроки по очереди ходят картой в масть. Если все игроки сходили в масть, игрок, сходящий самой старшей картой, забирает взятку. Те, у кого нет нужной масти, ходят козырем. В этом

случае говорят, что взятка «срезана». Игрок, сходящий самым старшим козырем, забирает взятку. Если у игрока нет нужной масти и козыря, он сбрасывает любую карту.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждая взятка дает 1 очко.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, первым набравший 20 очков.

