

ИГРИТЪ КНИГА

# ДУРАК



ПРАВИЛА ИГРЫ



2-6  
игроков



от 14  
лет



20  
минут

## Об игре

Прилежные ученики колдуна знают: если отправляешься в путь, обязательно прихвати с собой игральную колоду. На тропинках Чердынского уезда кого угодно можно встретить — хоть человека, хоть чёрта. Но от хорошей партии в дурака никто не откажется.

С людьми играть просто, а вот за нечистью нужен глаз да глаз — бесы и лешие умеют заколдовывать карты.

В этой игре вы освоите правила переводного дурака и познакомитесь с эффектами заколдованных карт. Решайте сами, как и с кем играть. Главное, не ставьте душу на кон!

## Состав игры



54 стандартные  
игральные карты



36 заколдованных карт



Двусторонняя карта  
порядка хода



Эти правила игры

7 эксклюзивных карт  
к «Чёрной книге»



# Универсальная Игральная колода

В этой коробке вы найдёте 54 карты, оформленные в едином стиле.

Вы можете использовать их для любой классической карточной игры. Карты с эффектами используются только для игры в колдовского дурака.

## Дурак переводной

Правила на стр. 4–9 предназначены для игроков, которые незнакомы с правилами переводного дурака. В каждой компании приняты свои правила дурака, и вы можете играть по нашему варианту или так, как привыкли. Если вы хотите сразу попробовать игру с колдовскими эффектами, перейдите к странице 10.



Переводной дурак играется на колоде из 36 карт с четырьмя мастями:



*червы*



*бубны*



*пики*



*трефы*

В каждой масти 9 карт разного **номинала**, каждая последующая карта старше (то есть сильнее) предыдущей. Порядок старшинства в каждой масти следующий: 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король, туз.



*Карты бубновой масти в порядке старшинства*

Старшие карты бьют младшие той же масти, но не наоборот.

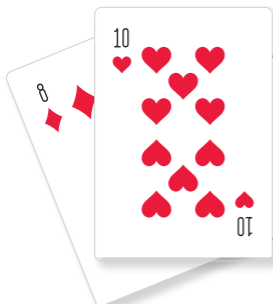
В начале каждой партии в дурака одна из мастей становится **козырем**. Козыри могут бить любые другие карты за исключением старших карт своей масти. Карты оставшихся трёх мастей могут бить только свои масти согласно старшинству.

Цель игры — избавиться от всех карт на руке.

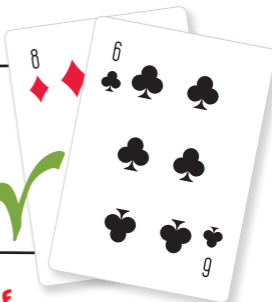
Бубновый валет бьёт бубновую восьмёрку согласно старшинству.



Червовая десятка не бьёт бубновую восьмёрку — у них разные масти, а червы не козырь.



Козырная шестёрка бьёт бубновую восьмёрку — хоть шестёрка и младше восьмёрки, но её масть козырная.



## Подготовка к игре

**1.** Возьмите стандартную колоду игровых карт и уберите в коробку все карты номиналом от 2 до 5, а также карты «Джокер» и двустороннюю карту порядка хода. В колоде должно остаться 36 карт.

**2.** Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по 6 карт. Оставшуюся колоду положите в центр стола.



**3.** Откройте верхнюю карту колоды — эта карта определяет козырную масть. Положите карту под низ колоды, чтобы масть была видна.

Если вы играете вшестером и вся колода у игроков на руках, козырь определяется последней отданной игрокам картой. Владелец показывает её другим игрокам, чтобы все запомнили козырь, и оставляет себе.



**4.** Первым игроком становится игрок с самым младшим козырем на руке, после него все ходят по очереди по часовой стрелке. Объявите: «Шестёрка». Каждый игрок проверяет, есть ли у него на руке козырная шестёрка. Если нет, продолжайте называть карты по старшинству — семёрка, восьмёрка и так далее, пока не найдётся игрок с соответствующим козырем. Он должен показать его остальным игрокам. Если ни у кого нет козырей на руках, первым игроком становится тот, кто раздавал карты.

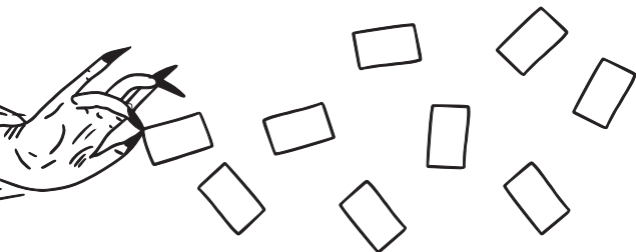


## Ход игры

В свой ход игрок выбирает одну любую карту с руки и выкладывает её перед своим соседом слева — **атакует** его. Тот может **отбить** карту, сыграв с руки поверх неё **старшую карту** той же масти или **козырную карту**. Козырь можно отбить только другим козырем согласно старшинству.

Пока игрок отбивается, остальные могут **подкидывать** ему новые карты, а он сам может **перевести атаку** (подробнее в разделах далее).

Отбитые карты остаются лежать на столе до конца хода так, чтобы было видно их номиналы.

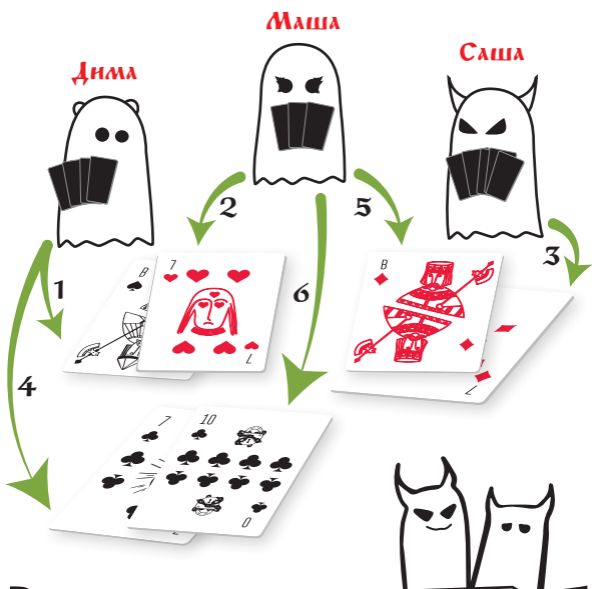


## Подкидывание карт

В любой момент хода игроки, кроме отбивающегося, могут вне очереди и в любом количестве **подкидывать** отбивающемуся новые карты, совпадающие по номиналу с уже лежащими на столе (картами, которыми атаковали или отбивались).

Игрок может отбить **не больше карт, чем у него на руке, и не больше шести карт**, включая карту, выложенную первой, а также подкинутые и переведённые карты. Если так получилось, что игроку подкинули больше положенного, он может выбрать, какие карты отбить, пока у него не закончатся карты на руке или пока не наберётся шесть отбитых карт. Остальные карты возвращаются на руки владельцев.

**Исключение:** если в этой партии никто из игроков ещё не смог успешно отбиться, то можно отбить максимум пять карт.



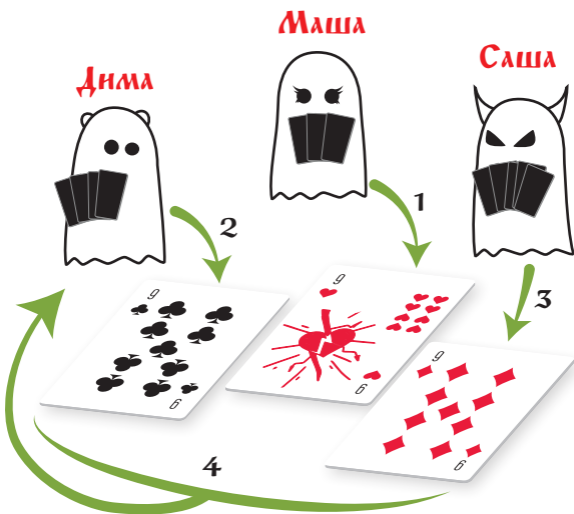
В свой ход Дима атакует Машу пиковым валетом (1). Маша отбивается козырем, червовой семёркой (2). Саша подкидывает Маше бубновую семёрку (3), а Дима — трефовую семёрку (4). Маша отбивает их бубновым валетом (5) и трефовой десяткой (6).



## Перевод карт

Если перед отбивающимся игроком лежат карты только одного номинала и если игрок ещё не начал отбиваться, то он может выложить карту с руки того же номинала и **перевести** атаку на следующего игрока в порядке хода. Теперь он должен отбиться от всех переведённых карт, включая ту, которой перевели атаку. Если у него есть ещё одна карта того же номинала, он может перевести атаку дальше по тем же правилам, и так далее.

**Нельзя** перевести карты игроку, если их количество после перевода будет превышать количество карт на руке у этого игрока. Также **нельзя** перевести после того, как отбита хотя бы одна карта.



Ход Маши. Она атакует Сашу червовой девяткой (1). Дима подкидывает Саше трефовую девятку (2). Саша, вместо того чтобы отбиваться, играет бубновую девятку (3) и переводит атаку на Диму (4). Теперь Диме нужно отбить три девятки. Если бы у него была пиковая девятка, он мог бы перевести атаку на Машу.



## Конец хода

Если игрок отбил все выложенные перед ним карты и никто не подкидывает новые или перед игроком лежит 6 отбитых карт, все отбитые в этот ход карты сбрасываются (уходят в отбой). На этом ход атакующего игрока заканчивается, и следующим ходит отбивавшийся игрок.

Если игрок не может или не хочет отбивать выложенные перед ним карты, а также не собирается их переводить, он обязан взять все выложенные перед ним карты в руку. В этом случае он пропускает свой ход и атаковать будет следующий за ним игрок.

В конце каждого хода игроки добирают карты из колоды до 6 карт на руке, начиная с атакующего игрока и далее в обратном порядке хода. Отбивавшийся игрок добирает карты последним.

Если всю колоду разобрали, включая козырь, лежавший под ней, то больше никто не добирает карты до конца партии. При игре вшестером вся колода уже у игроков на руках и добора не происходит.

## Конец игры

Если игрок избавился от всех карт на руке и в колоде нет карт для добора, этот игрок покидает игру. Последний оставшийся игрок с картами в руке проигрывает и объявляется дураком.



# Дурак колдовской

Если вы хорошо знакомы с правилами переводного дурака, вы можете разнообразить их, добавив в колоду **заколдованные карты** с различными эффектами.

В этой коробке вы найдёте 9 наборов заколдованных карт. Каждый набор содержит 4 карты одного номинала разных мастей. Если вы хотите добавить в игру набор, вы должны заменить 4 обычные карты в колоде на заколдованные того же номинала.

Вы можете добавить любое количество наборов в игру, но мы рекомендуем знакомиться с колдовскими эффектами постепенно:

— **В первой партии** в колдовского дурака замените только карты 6 и 7.

— **Во второй партии** замените также 8, 9 и 10.

— **В третьей партии** замените дополнительно валетов и дам.

— **В четвёртой и последующих партиях** играйте с любым количеством заколдованных карт на ваше усмотрение.

## Заколдованные карты

Каждому номиналу заколдованных карт присвоен уникальный эффект. Если текст заколдованной карты противоречит правилам игры, следуйте тексту карты. В остальном правила дурака не меняются и правило старшинства продолжает работать.

**Бьёт любую карту указанной масти, даже козырь. Старшинство игнорируется.**





Например, колдовская пиковая шестёрка бьёт червовую десятку, несмотря на то, что шестёрка младше и её масть не козырная.

**Эту карту нельзя побить козырем другой масти.**



То есть, червовую семёрку можно побить только старшей червой, какой бы ни был козырь. Не козырная колдовская шестёрка может бить семёрку, но козырная пиковая шестёрка не бьёт червовую семёрку.



**При розыгрыше этой карты назовите масть, кроме козыря. Восьмёрка считается картой этой масти.**

Эффект восьмёрки работает и при атаке, и при отбивании. На столе может лежать одновременно несколько восьмёрок одной названной масти, например три пиковые восьмёрки.

Если игрок не смог отбиться и взял восьмёрки на руку, он может сыграть их позже, заново назначив им масть.

Если в начале партии восьмёрка оказалось картой, определяющей козырь, эта партия проходит без козырей.

Эту карту можно подкидывать, даже если другие девятки никто не играл.

Девятка не может нарушить ограничение в 6 отбитых карт (5 в первом отбое).

Если девятку подкинули к карте другого номинала, игрок больше не может перевести атаку на соседа слева.



Эту карту нельзя перевести. От всех десятков придётся отбиваться.



Эту карту можно побить только картой меньшего номинала той же или козырной масти.



Колдовского валета можно отбить только картами от 6 до 10. Эффект влияет и на козыри.

Если вы отбились этой картой, вам больше нельзя подкидывать до конца этого хода.

Если игроки подкинули карты после розыгрыша дамы, они должны вернуть их на руку. Подкинутые до розыгрыша дамы карты необходимо отбить как обычно.





Если вы отбились  
этой картой,  
можете поменять  
направление хода



K

Если вы отбились хотя бы одним королём, то можете поменять направление игры в конце вашего хода.

Игрок решает сам, будет ли он пользоваться эффектом, однако эффект сработает только в том случае, если игрок успешно отбился: все добирают карты по прежней схеме, затем игрок, применивший эффект, в свой ход атакует игрока в обратном порядке хода, а затем добор происходит также в обратном порядке хода. При использовании эффекта положите на стол двустороннюю карту порядка хода, чтобы не запутаться. Эффект действует до розыгрыша следующего короля или до конца игры. При игре вдвоём эффект короля игнорируется.

**Бьёт другого туза указанной масти (даже козырь).**

Пиковый туз бьёт бубнового, трефовый — червового, бубновый — трефового и червовый — пикового.



# Дурак командный

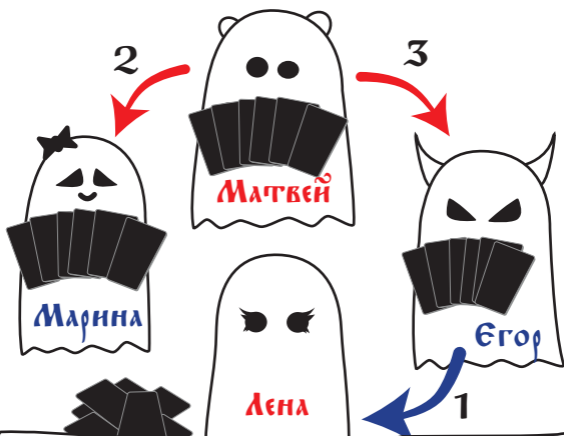
Для партии в командного дурака (с заколдованными картами или без) вам понадобится строго четверо игроков, по два в каждой команде. Игроки из одной команды садятся за стол напротив друг друга так, чтобы оба соседа были игроками из разных команд.



Правила игры остаются прежними за некоторыми отличиями:

- ◆ Игроки ходят по очереди по часовой стрелке через одного: например, если Марина и Егор в одной команде, а Лена и Матвей — в другой, причём Марина — первый игрок, то порядок хода такой — Марина, Лена, Егор, Матвей.
- ◆ Разрешено атаковать только игроков из команды соперника и подкидывать карты только соперникам.
- ◆ Когда один игрок выбывает из игры, избавившись от карт на руке по обычным правилам, оба игрока из другой команды в свой ход атакуют оставшегося.
- ◆ Игрок, оставшийся в команде один против двоих, ходит после каждого соперника, атакуя соперников в том порядке, в каком команда атаквала бы их в полном составе. Если этот игрок не смог отбить атаку, его атакует второй соперник.

- ◆ Если в игре остаются двое участников противоположных команд, то они доигрывают друг против друга по обычным правилам.
- ◆ Выигрывает команда, оба игрока которой избавятся от карт раньше соперников.



Например, в одной команде играют Матвей и Лена, в другой — Марина и Егор. Порядок хода — по часовой стрелке. Егор в свой ход атаковал Лену (1), и Лена отбилась, избавившись от всех карт на руке. Поскольку колода карт для добора также закончилась, Лена выбывает из игры. Наступает ход Матвея, и он атакует Марину (2), так как её должна была атаковать Лена. Если Марина не отобьётся, то Матвей должен будет атаковать Егора в свой ход как обычно (3), а если отобьётся, то будет атаковать Матвея как обычно, и только потом ход перейдёт к команде Марины и Егора.

В этой коробке вы также найдёте эксклюзивные карты к настольной игре «Чёрная книга». Их нужно добавить к картам основных просьб — так вы разнообразите игру.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Павел Ильин

Художник: Марина Пискунова

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар,  
Ольга Новикова

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:  
Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена

Ворноскова, Матвей Чистяков, Марина  
Кузнецова, Егор Бережков

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение:

Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру  
и желаете, чтобы она была издана,  
пишите

на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается  
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,  
компонентов и иллюстраций игры  
без разрешения правообладателя  
запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права  
защищены.

Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно