

# ДЕКО

ПОКЕР НА КУБИКАХ



**ЭКОНОМИКУС**

ИЗДАТЕЛЬСТВО НАСТОЛЬНЫХ ИГР

**ПРАВИЛА**



30  
МИН



1-5  
ИГРОКОВ

8+

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

### 6 двусторонних треков

По ним вы двигаете ваши фишки вверх, чтобы больше получить очков



### 3 двусторонних жетона наград

Определяют очки за лучшие фишки на треках с наградами



### 32 карты эффектов

Влияйте на кубики и быстрее двигайтесь по трекам



### 6 двусторонних жетонов комбинаций

Показывают, что собирать на кубиках, чтобы продвигать фишки

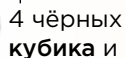


по 1 жетону запаса для каждого игрока

Для хранения ещё не выставленных фишек

по 5 фишек для каждого игрока

Отмечают ваши позиции на треках




4 чёрных кубика и 1 жёлтый

Собранная на кубиках комбинация двигает вашу фишку по треку



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите 6 треков в ряд – в порядке ABCDEF, под треками соответствующие жетоны комбинаций, а над треками CDE – жетоны наград. Для первой игры выложите треки, жетоны комбинаций и наград – стороной , в следующих играх – случайными сторонами.
2. Каждый игрок выбирает цвет и получает жетон запаса и 5 фишек этого цвета. Разместите фишки на своём жетоне запаса.
3. Перемешайте колоду карт и раздайте игрокам закрытую: по 2 карты для 2 – 3 игроков, по 1 карте для 4 – 5 игроков. Положите колоду рядом с треками рубашкой вверх.
4. Изучите открытые комбинации и награды: они подробно описаны в конце правил.

Выберите первого игрока и начинайте игру!

---

---

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

---

---

Наберите максимум очков, собирая на кубиках комбинации и продвигая фишки вверх по трекам.

Каждый ход вы кидаете 5 кубиков и до 2 раз можете перебросить любые из них, стараясь собрать одну из комбинаций. Комбинации позволяют двигать ваши фишки вверх по трекам. Игра завершится **в конце хода**, в котором до верхних позиций треков дошло столько фишек, сколько игроков, или закончилась колода карт.

В конце игры вы получите очки:

- указанные рядом с позициями ваших фишек;
- на треках с наградами – за 1, 2 и 3 места среди фишек на треке;
- за некоторые карты, согласно их тексту.

---

---

## ХОД ИГРОКА

---

---

1. **Бросьте все 5 кубиков.** Можете до 2 раз перебросить любое число кубиков, чтобы постараться собрать одну из комбинаций под треками.
2. Закончив броски и собрав комбинацию, **можете сделать шаг** на треке этой комбинации. *Если к кубикам подходят сразу несколько комбинаций, вы должны выбрать одну.*


«Сделать шаг» означает **выставить фишку** на нижнюю свободную позицию трека или **продвинуть фишку** вверх на ближайшую свободную позицию. Выставляя или продвигая фишку, перескакивайте через занятые позиции. Если на треке нет мест, вы не можете сделать шаг на этом треке.

*Выставляя фишку, используйте свободную из своего запаса или можете снять свою ранее выставленную фишку с любого трека. Разрешается иметь несколько фишек на одном треке. На некоторых треках есть развилки: можно перескочить развилку, только если на ней заняты обе позиции.*

«С руки» – выбросив комбинацию без перебросов и эффектов карт, можете сделать **двойной шаг на треке** этой комбинации (одной или разными фишками).

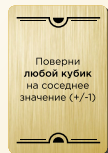
«Покер» – это суперкомбинация из 5 одинаковых значений на кубиках. Собрав покер, можете сделать **шаг на двух любых треках**. *За покер «с руки» – сделайте двойной шаг на двух треках.*

3. В конце хода **возьмите карту**

- а) за каждую фишку, которая **остановилась в этот ход** на  ;
- б) если не смогли (или не захотели) сделать шаг.

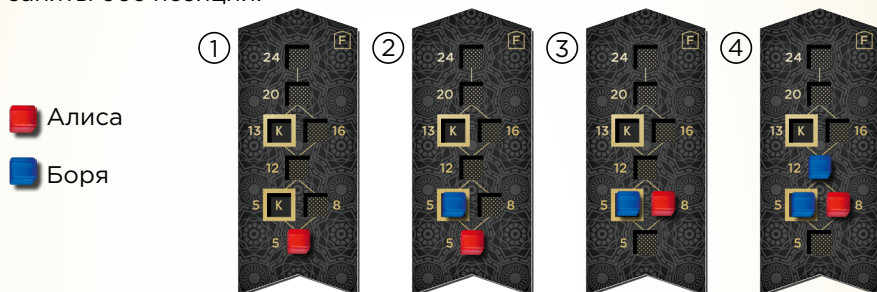
Затем передайте кубики и ход следующему игроку по кругу.

*Карты дают влияние на значения кубиков, дополнительные шаги фишками или добавляют очки в конце игры. Можно играть карты в любой момент своего хода, но не в тот же ход, когда их получили. Сыгранные карты кладите в сброс рядом с колодой.*



## ПРИМЕР ХОДА

- 1 Алиса в свой ход бросает кубики и, сделав перебросы, собирает каре и выставляет свою фишку на нижнюю позицию пустого трека.
- 2 Боря в свой ход бросает кубики и, сыграв карту для изменения значения кубика, тоже собирает каре и тоже выставляет свою фишку на этот же трек, но перескакивает уже занятую позицию, выбирает на развилке позицию «К» и в конце хода получает карту.
- 3 Алиса снова, используя перебросы, собирает каре и продвигает свою фишку на оставшееся свободное место развилки.
- 4 Наконец, Боря удачно выбрасывает каре «с руки» (без перебросов и использования карт) и делает «двойной шаг»: Борис решает не двигать фишку, а выставить новую на нижнюю позицию, и затем вторым шагом продвигает её, перескакивая развилку, на которой заняты обе позиции.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается **в конце хода**, в котором до верхних позиций треков дошло столько фишек (или больше), сколько игроков, ИЛИ закончилась колода карт.

Подсчитайте очки: \_\_\_\_\_

1. Указанные рядом с позициями ваших фишек.
  2. На треках с наградами – согласно жетону награды за 1, 2 и 3 места среди фишек на треке. *Награда даётся за место относительно других фишек на этом треке. Если 2 фишки на развилке делят место, обе фишки приносят награду за это место в полной мере.*
  3. За некоторые карты, согласно их тексту.
- Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

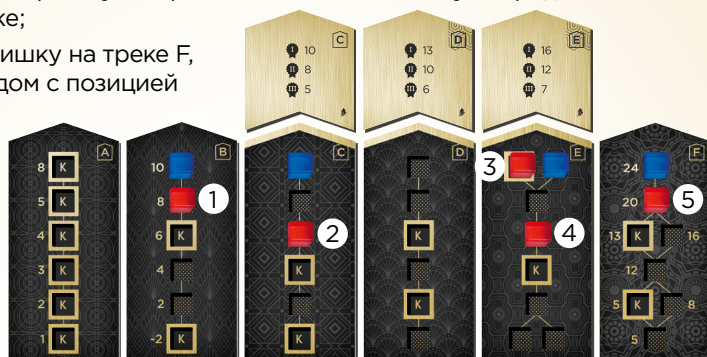
## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Красный игрок получает:

- 1 8 очков за фишку на треке В, как указано рядом с позицией фишки;
- 2 8 очков за фишку на треке С – согласно жетону награды за 2-е место среди фишек на треке;

- ③ 16 очков за верхнюю фишку на треке E – согласно жетону награды за 1-е место среди фишек на треке (синяя фишка, с которой делится 1-е место, также приносит 16 очков своему владельцу);
- ④ 12 очков за 2-ю фишку на треке E согласно жетону награды за 2-е место на треке;
- ⑤ 20 очков за фишку на треке F, указанных рядом с позицией фишки.

Всего красный игрок получает таким образом за фишки  
 $8+8+16+12+20 =$   
 $= 64$  очка.



## СОЛО-РЕЖИМ

Соло-игра похожа на игру вдвоём, но вы соревнуетесь с DECO.

Сделайте подготовку на двоих. Начинает DECO, затем ходите вы и так далее поочерёдно.

Как играет DECO:

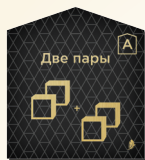
- DECO не использует и не получает карты.
- Делая ход за DECO, бросьте 2 кубика – их значения определяют треки (считая слева), на которых DECO делает шаг.
- Если выпадает значение трека, где уже есть фишка DECO, она двигается вверх. Если фишки на треке ещё нет – выставьте из запаса. Если нет фишек в запасе или фишка уже стоит на самом верху, вместо этого сделайте шаг на треке правее.  
*Пример: если выпало 3 и 5, то DECO делает шаг на третьем и пятом треках. А если выпало 3 и 3, то DECO делает двойной шаг на третьем треке.*

Игра заканчивается, когда закончилась колода карт или до верхних позиций дошли 2 фишки. Подсчитайте очки за себя и DECO и определите победителя.

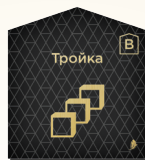
Обыграв DECO, попробуйте следующие усложнения, по отдельности и в любых сочетаниях:

1. Форa: на старте бросьте все 5 кубиков и сделайте выпавшие 5 шагов за DECO.
2. Шестая фишка: возьмите фишку другого цвета и добавьте к запасу DECO – теперь DECO двигается по всем шести трекам.
3. Когда DECO встаёт на K, делайте один дополнительный ход (бросьте 1 кубик) за DECO.
4. Добавьте ещё одного игрока DECO.

## ЖЕТОНЫ КОМБИНАЦИЙ



**Две пары** – 2 кубика с одним значением и ещё 2 кубика с одним значением.  
*Каре и Фулл хаус можно также считать Двумя парами.*



**Тройка** – 3 кубика с одним значением  
*Каре и Фулл хаус можно также считать Тройкой.*



**Малый стрит** – на 4 кубиках разные значения, идущие подряд.  
*Большой стрит можно также считать Малым стритом.*



**Фулл хаус** – 3 кубика с одним значением и ещё 2 кубика с одним значением.



**Большой стрит** – на 5 кубиках разные значения, идущие подряд.



**Каре** – 4 кубика с одним значением.



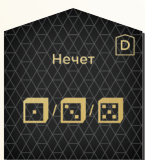
**Меньше** – значение жёлтого кубика меньше всех других.



**Больше** – значение жёлтого кубика больше всех других.



**Чёт** – на всех кубиках чётные значения.



**Нечет** – на всех кубиках нечётные значения.

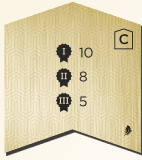


**2 и меньше** – на всех кубиках «2» или «1».



**5 и больше** – на всех кубиках «5» или «6».

## ЖЕТОНЫ НАГРАД



Первая фишка на треке получает 10 очков, вторая – 8, третья – 5.



Первая фишка на треке получает 13 очков, вторая – 10, третья – 6.



Первая фишка на треке получает 16 очков, вторая – 12, третья – 7.



Награда зависит от вашего результата на **треках А и В**. Если на указанных в награде треках у вас несколько фишек, сперва сложите их значения.



Награда зависит от вашего результата на **треке В**. Если на треке В у вас несколько фишек, сложите их значения.



Первое место приносит столько же очков, сколько принесла другая ваша лучшая фишка на других треках. Второе – ваша худшая фишка, но дважды. Третье – ваша худшая, без удвоения.

**Автор игры:** Сергей Ровенков.

**Проработка игры:** Фёдор Корженков, Николай Золотарёв.

**Дизайн:** Анастасия Клементьева, Елена Прокудина.

**Благодарность за вклад в тестирование игры следующим людям:**

Денис Варшавский, Юрий Егоров, Жека Мар, Олег Мелешин, Дмитрий Наривончик, Дмитрий Павлов, Антон Парфёнов, Константин Пономарёв, Елена Прокудина, Ника Прокудина, Антон Расковалов, Константин Селезнёв, Александр Старыгин, Наталья Чипура.

© ООО «Экономикус», 2021

 **ЭКОНОМИКУС**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО НАСТОЛЬНЫХ ИГР

**ДОСТИЖЕНИЕ****ИМЯ****ДАТА**

Победа в партии на 2 игрока

Победа в партии на 3 игрока

Победа в партии на 4 игрока

Победа в партии на 5 игроков

Победа с отрывом в 1 очко

Победа с отрывом в 20+ очков

Победа с 1 фишкой в запасе

Победа с 75+ очками

Получить все 3 награды на одном треке

Взять **I** на всех треках с наградами

Собрать 3 покера за 1 игру

Все твои фишки - на одном треке

Все твои фишки - первые на треках

Все твои фишки - последние на треках

Все твои фишки - стоят на **K**

Все твои фишки - на одной высоте

Победа против DECO

Победа против DECO с «Форой»

Победа против DECO с «Шестой фишкой»

Победа против DECO с «Доп. ход на K»

Победа против двух DECO

Победа против DECO с 2 усложнениями

Победа против DECO с 3 усложнениями

Победа в партии вдвоём против DECO

Рассказать правила новичкам так,  
что никто за игру не задал вопросов

Незаметно поддаться и проиграть своей  
половинке

Написать отзыв на игру в соцсетях