



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Абракадабра

Количество карт в колоде: 52 и один джокер

Цель игры: набрать первым определенное игроками количество очков.

Правила игры. Правила данной игры переведены с английского языка и опубликованы Полом Ньютоном. Перед игрой игроки устанавливают количество очков, до которого они будут играть. Первый сдатчик определяется по жребию или по желанию, в следующих играх игроки сдают карты по очереди по часовой стрелке. Колода тщательно тасуется и каждому игроку сдается по 13 карт, оставшаяся карта кладется по центру стола в открытом виде, масть этой карты обозначает козырную масть. Если эта карта джокер, то козырей в игре нет. После сдачи карт, начиная с игрока слева от сдатчика, каждый игрок объявляет, то количество взяток, которые он сможет взять, одновременно игрок делает ставку на кон. Количество взяток, которое может взять игрок от 0 до 13. Тот игрок, чье количество взяток будет самым большим становится заявителем в игре и ему принадлежит право первого хода. Но до своего он имеет право показать одну или более своих карт для того, чтобы повысить стоимость своей ставки. Стоимость ставки может быть увеличена кратно или на величину, о которой игроки договорятся до начала игры. Игрок, которому принадлежит первый ход, может зайти с любой своей карты, следующий игрок и игроки по часовой стрелке должны положить карту такой же масти, если карты такой масти нет, то могут положить любую карту. Карты выложенные на столе (взятку) забирает игрок, который положит самую старшую карту в масти хода, или козырь, или самый старший козырь. Этот же игрок имеет право первого хода в розыгрыше следующих карт (взятки). Игрок, который набирает, то количество взяток, которое объявил игрок-заявитель, должен сказать: "Абракадабра", тогда при подсчете взяток ему будут присвоены очки, в ином случае очки начислены не будут. Таким образом, идет игра до тех пор, пока не будут разыграны все карты. За взятые взятки, при условии, что игрок сказал "Абракадабра", игроку начисляются очки: если один игрок набрал объявленное количество взяток, то он зарабатывает 40 очков; если 2 игрока набрали объявленное количество взяток, то каждому из них начисляется по 30 очков; если 3 игрока набрали заявленные взятки, то каждому из них дается по 20 очков; если 4 игрока взяли объявленные взятки, то каждому из них зачисляется по 10 очков. Кроме этих очков, каждому игроку начисляется по 1 очку за каждую взятую взятку, по 2 очка за каждое значение карты, которое соответствует количеству взяток объявленное игроком-заявителем, например, игрок у игрока во взятых картах есть шестерка, а заявитель объявил 6 взяток, следовательно игроку начисляется 2 очка за эту шестерку. После окончания игры, ставки игроков суммируются и распределяются в равных соотношениях между игроками, которые взяли больше всех взяток. Например, два игрока взяли по 5 объявленных взяток, значит ставки делятся поровну между ними. Если игрок один, который взял объявленное количество взяток, то все ставки достаются ему. Если таких игроков нет, то сделанные ставки переносятся на следующую игру. Если за несколько игр так и не будет игрока, который наберет объявленное количество взяток заявителем, то ставки достаются тому игроку, который наберет, то количество очков, которое было объявлено всеми игроками до начала игр.

Богач

Количество игроков: от 2 до 15

Цель игры: остаться без карт.

Правила игры. Очень популярная игра в Японии. В эту игру могут играть до 15 человек. Наиболее интересна, когда в нее играют от 6 до 10 человек. Старшинство карт следующее:

3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король, туз, 2, джокер (если игра с джокерами). Берем колоду карт, тщательно тасуем, раздаем все карты поровну между всеми игроками, сдавая по одной карте. Право первого хода определяется жребием. Первый игрок кладет свою наименьшую карту по значению, если у него несколько младших карт, то он выкидывает их все. Право следующего хода принадлежит следующему игроку по часовой стрелке. Он должен побить эти карты картами большего достоинства. Масть не имеет значения. Если карт несколько то покрывать карты необходимо только одинаковыми картами старшего достоинства. Тот, кто не может покрыть эти карты, пропускает ход. Если ни у одного игрока не оказалось карт старшего достоинства, то карты убираются в отбой, в этом случае ход принадлежит тому игроку, чьи карты не смогли покрыть. Игра продолжается по кругу и выигрывает тот игрок, который первым выкинет все свои карты. Стратегия игры такова, что на начальном этапе игры необходимо беречь карты большего достоинства, так как все пытаются сбросить мелкие карты, а в конце игры необходимы крупные карты. Самый неудачливый игрок, у которого остались карты, называется бедняком, а тот кто первым избавился от своих карт это богач. После того, как одна игра сыграна и определится бедняк и богач, то бедняк должен перед началом второй игры, когда карты розданы, отдать самую старшую свою карту богачу. В ответ на это богач отдает свою наименьшую карту бедняку. Игру начинает богач. Игра идет по тем же правилам.

Ведьма (Акулина, Колдунья)

Количество игроков: от 2 до 6

Цель игры: первым избавиться от всех своих карт.

Правила игры. Если играет 2, 3 человека, то колода состоит из 32 карт, если игроков больше, то берут колоду из 52 карт. Сдатчик определяется жребием. Колоду тщательно тасуют, снимают и раздают все карты по очереди справа налево. После того как карты розданы, каждый игрок вытаскивает у соседа справа одну карту. После этого все игроки сбрасывают на стол по две парные карты, например: 2 короля; 2 девятки и т.д. Сбрасывать запрещено пиковую даму (ведьма, колдунья, Акулина). Игра идет до тех пор пока у кого-либо из игроков останутся на руках две карты: пиковая дама и любая другая дама. Этот игрок считается проигравшим.

Девяносто девять

Количество игроков: 3

Цель игры: первым набрать 99 очков или более.

Правила игры. Автор данной игры Дэвид Парлетт. Игра была придумана в 1968 году, впервые опубликована в 1975 году и с тех пор в нее играют в Германии, в Венгрии, в Японии и в Аргентине. Первоначально игра называлась "Сфинкс", но после была переименована в 99. Правила игры следующие. Первый сдатчик определяется по жребию, в следующих играх игроки сдают карты по очереди. Колода тщательно тасуется и каждому игроку сдается по 12 карт. В игре имеется старшинство мастей. Самая старшая масть - трефы, затем идут червы, далее пики и самая младшая это бубны. Игрок, получив свои карты, смотрит их и откладывает 3 карты в закрытом виде перед собой в стопку. Это те карты, которыми игрок будет играть последние три розыгрыша взяток. После этого каждый игрок делает объявления, сколько он взяток сможет взять. Первый ход в игре принадлежит игроку слева от сдатчика. Игрок может взять любой своей картой, все

остальные игроки по часовой стрелке должны положить карту такой же масти, если такой карты нет, то могут положить любую карту. Выложенные карты (взятку) забирает тот игрок, который положит самую старшую карту в масти первого хода с учетом старшинства масти, например, 6 трэф старше туза червы. В игре козырей нет до тех пор, пока не появится игрок, который выполнил свои обязательства, то есть взял то количество взяток, которое объявил. Как только появляется такой один игрок, то козырной мастью становятся буби, если таких игроков двое, то козырная масть пики, если трое, то червы и если четверо (при игре вчетвером), то трефы. Таким образом, игроки разыгрывают все свои карты. Как только у игрока заканчиваются 9 карт на руках, он берет свои 3 отложенные карты и играет ими. После розыгрыша карт, происходит подсчет очков, которые даются за взятие взяток. Игроку начисляется 1 очко за каждую взятую взятку. Если в игре выполнили свои обязательства по взятию взяток 3 игрока, то каждому из игроков начисляются 10 премиальных очков. Если выполнили свои обязательства 2 игрока, то начисляются по 20 очков каждому. Если выполнил обязательства только один игрок, то ему начисляются 30 очков. Тот игрок, который за несколько игр, первым наберет 99 или более очков, становится победителем.

Криббедж

Количество игроков: от 2 до 4

Цель игры: набрать первым 61 очко и более.

Правила игры. Стоимость карт в очках: туз - одно очко; фигуры и 10 - 10 очков; все остальные карты по своему номиналу. Сдатчик определяется жребием. Колода тщательно тасуется, снимается игроком слева от сдатчика и каждому игроку сдается по 6 карт. После этого каждый игрок сбрасывает на стол две любые свои карты. 4 карты из них образуют так называемый криб. Затем игрок слева от сдатчика снимает часть не розданных карт и кладет их под низ колоды, после чего открывает верхнюю карту, которая будет стартовой картой и предназначена для второго этапа игры. После этого игроки, начиная слева от сдатчика, выкладывают на стол перед собой по одной карте, пытаясь получить очки за комбинации, которые образуются из карт соперников. Розыгрыш идет до тех пор, пока сумма очков на столе не достигнет 31 очка, после чего розыгрыш заканчивается. В розыгрыше сумма очков не может превышать 31 очко. Если один из игроков не может добавить карту, не превышая 31 очко, то он объявляет "проход", то есть говорит "мимо" и его противник получает одно очко.

Очки:

За пару - 2 очка, если выложена карта того же значения, что и раньше, например, дама на даму, пятерка на пятерку и т.д

За королевскую пару - 6 очков, если выложена третья карта того же значения, что и предыдущие две, например, к двум дамам третья дама, к двум пятеркам третья пятерка и т.д

За двойную королевскую пару - 8 очков, если выложена четвертая карта того же значения, что и 3 предыдущие, например, к трем тройкам четвертая четверка, к трем пятеркам четвертая пятерка

За секвенс - количество очков равно числу карт в секвенсе, если выложить карту, которая вместе с лежащими образует непрерывную серию из трех, четырех, пяти или шести карт

За 15 - 2 очка, очки начисляются за последнюю карту, которая в сумме с выложенными ранее дает 15 очков

За 31 - 2 очка, очки начисляются за последнюю карту, которая в сумме с ранее выложенными дает 31 очко

За последнюю карту - 1 очко

Розыгрыш заканчивается в момент достижения 31 очка или, когда оба игрока сказали: "Дальше!", то есть игроки не смогут выложить больше ни одной карты.

Второй этап игры

Второй этап игры начинает игрок слева от сдатчика. Здесь принимают участие карты, которые игрок выкладывает на стол, это карты которые остались вместе со стартовой картой, всего у игрока 4 карты. Игрок получает очки за комбинации, за масть, получает премию.

За комбинации.

Игрок получает очки, за 15, как и при розыгрыше, 2 очка за каждое сочетание из двух и более карт, которые дают в сумме 15 очков. Игрок получает очки за пары, королевские пары, двойные королевские пары и секвенсы, как и в розыгрыше, за каждое из возможных сочетаний.

За масть.

Очки начисляются: за 3 карты одной масти - 3 очка; за 4 карты одной масти - 4 очка; за масть в крибе - при условии, если 5 карт (4 в крибе и стартовая) одной масти - 5 очков.

Премии.

Премияльные очки начисляются: перед сдачей карты, противник сдающего пишет себе 3 очка; если стартовая карта оказалась валетом, то сдатчик получает 2 очка; если на руках или в крибе найдется валет, который совпадает по масти со стартовой картой, то владелец этих карт получает одно очко в показе.

Игра кончается в том случае, когда любой игрок наберет 61 очко и более.

21 (Очко)

Количество игроков: от 2 до 10

Цель игры: набрать первым 21 очко

Правила игры. Сдатчик (банкир) определяется жребием, далее сдают по очереди. Стоимость карт в очках: туз - 1 очко или 11 очков (решается между игроками до начала игры); король - 4 очка; дама - 3 очка; валет - 2 очка; остальные карты по своему номиналу. Колода тщательно тасуется, снимает игрок слева от банкира. Банкир объявляет сумму: "В банке 10 рублей", можно ставить в банк любую сумму. Далее каждому игроку сдается по одной карте в закрытом виде, последнюю карту банкир сдает себе и вскрывает, показывая всем. Нижнюю карту оставшейся колоды банкир открывает и кладет ее поверх колоды картинкой вверх. Игрок, который получил карту, отказаться от игры не может, от должен разыграть банк, а только затем выйти из игры. Первый ход принадлежит игроку слева от банкира. Игрок называет ставку, на которую он хочет сыграть в данном туре, но которая не превышает сумму денег, которые находятся в банке. Например в банке 10 рублей. Игрок говорит: "Иду на 5 рублей" и просит одну карту у банкира. Если игроку не хватает очков, чтобы набрать 21 очко, то он просит еще карту. Игрок, который набирает 21 очко, сразу заявляет об этом и забирает из банка свой выигрыш. Если игрок набрал более 21 очка, то он обязан показать свои карты и заплатить долг в банк (за сокрытие перебора игрок платит вдвойне). Банкир последним заявляет на что он идет и после чего все игроки открывают свои карты. Тот игрок, который набирает больше всего очков, тот и выигрывает. Если число очков одинаковое, то выигрывает банкир. Игрок, который проиграл, кладет в банк свой проигрыш и игра продолжается. Отыгранные карты после каждого игрока, банкир кладет сверху колоды рубашкой вверх, далее берет себе снизу карту и продолжает игру со следующим игроком. Если банк сорван кем то из игроков, то карты для банкования передаются следующему игроку слева.

Существует правило, по которому игроки играют по своему усмотрению, например, добор карты втемную. Если игрок набрал 17 очков и для выигрыша их мало, то он просит у банкира одну карту, но не смотрит ее. В таком случае, если у игрока перебор, то он проиграл, но не вдвойне. За перебор очков втемную игрока не штрафуют.

Банк собирается до стука. Стуком называется сумма денег втрое превышающей ставку банкира. В нашем случае банкир набрал 30 рублей и объявляет стук. При стуке каждый игрок может заявить любую сумму денег (не выше банка), если выиграет, то забирает, если проиграет, то добавляет. После окончания последнего тура при стуке, все деньги, которые остались, банкир забирает себе или "пролетает". Но в любом случае банкир более 30 рублей не проигрывает.

Пьяница

Количество игроков: от 2 и более

Цель игры: собрать все карты у себя.

Правила игры. Сдатчик определяется жребием. Колода тщательно тасуется, снимается и раздается поровну между всеми игроками. Игроки не смотрят своих карт, а кладут их стопкой в закрытом виде возле себя. Первый ход принадлежит сдатчику, он снимает свою верхнюю карту, открывает и кладет на центр стола в открытом виде. Другие игроки по кругу делают то же самое. Затем смотрят чья карта старше, тот игрок у которого карта старше, забирает карты и кладет их в том же порядке под низ своей колоды. Если у двух игроков и более окажутся равные старшие карты, то каждый из этих игроков кладет еще по одной карте и тот игрок, у которого карта окажется старше, забирает карты. Если равные по значению карты последние у игроков, то забирает тот игрок, который первый положит эту карту, а первый кладет тот, кто по часовой стрелке находится левее другого игрока. Далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если у игрока заканчиваются карты, то он выбывает из игры. Выигрывает игрок, который соберет все карты у себя.

За материалы благодарность сайту www.durbetsel.ru