



Правила игры

Дайте две!

Состав игры

55 игровых карт
1 карта-разделитель
Правила игры

ОСНОВЫ

«Дайте две!» — простая игра на везение с необычной «треугольной» колодой, состоящей из карт с числами от 1 до 10.

В колоде только одна «единица», две «двойки», три «тройки» и так далее.

В игре по базовым правилам нет победителя, зато есть один проигравший. По ходу игры участники получают очки (пасуя и собирая пары); первый, кто набирает определённое число очков, проигрывает партию. Если хотите, перед началом игры можете придумать штраф для проигравшего. Например, он должен рассказать анекдот, купить всем по кружке или изобразить животное — всё, что вашей компании угодно.



Ход игры

Подготовка к игре. Перемешайте колоду и сбросьте 5 карт на середину стола лицевой стороной вниз. С них начнётся ваша стопка сброса. Сбрасывайте 5 карт всякий раз после того, как перетасуете колоду, – это усложняет подсчёт оставшихся в ней карт.

В начале раунда игрокам сдаётся по 1 карте лицевой стороной вверх. Первым ходит игрок, получивший карту с самым низким значением (что делать, если таких игроков несколько, читайте на стр. 6).

***Карта-разделитель.** Это пустая карта в колоде. Всегда кладите её под низ колоды после перемешивания, чтобы никто не смог увидеть нижнюю карту. Раскрыв все карты из колоды, используйте разделитель, чтобы отметить, на ком вы остановились. Перетасовав колоду, снова подложите разделитель под самую нижнюю карту.*



Пример: игрок А на раздаче. Он тасует колоду, подкладывает под низ разделитель и сбрасывает 5 карт на середину стола. Затем он сдаёт каждому по карте лицевой стороной вверх. Эти карты считаются разыгранными.



Кто сдаёт? Карты может сдавать кто-то один, либо передавайте обязанности сдающего по кругу. Не имеет значения, какова очерёдность хода сдающего игрока, поскольку первый игрок всегда определяется по карте с самым низким значением.

Сколько нужно набрать очков, чтобы проиграть?

Это зависит от общего числа участников.

Число игроков	2	3	4	5	6+
Число очков	31	21	16	13	11

Формула: 60 поделите на число игроков, к результату прибавьте 1.

Ход игрока. В свой ход вы можете на выбор: *взять* карту или *спасовать*. Если вы пасуете или берёте такую же карту, которая у вас уже есть, раунд заканчивается, и вы получаете очки. Иначе вы разыгрываете взятую карту перед собой, и ход передаётся вашему соседу слева.

Взять карту. Когда вы берёте карту, вы надеетесь получить такую, какой у вас ещё нет среди разыгранных. Если вам всё же не повезло и вы вытянули пару, вы получаете очки, равные числу на парной карте. К примеру, если вы собрали пару «восьмёрок», то получаете 8 очков. Одну из парных карт вы с этого момента храните при себе — она показывает, сколько очков вы набрали.

Спасовать. Вы можете не брать карту и спасовать. В этом случае вы берёте со стола разыгранную карту с наименьшим значением (не важно, перед каким игроком она лежит) и с этого момента храните её при себе — она показывает, сколько очков вы получили.

***Важно:** карты, которые вы храните при себе для подсчёта очков, более не считаются разыгранными.*

***Важно:** если вы уже взяли карту, пасовать нельзя.*

Пас может оказаться менее «болезненным», чем получение парной карты. Но всё зависит от риска собрать ту или иную пару, поэтому только вам решать, когда пасовать и пасовать ли вообще.

Завершение раунда. Раунд заканчивается, как только один из игроков соберёт пару или спасует. Игроки сбрасывают все разыгранные карты лицевой стороной вниз в стопку сброса и начинают новый раунд.

Карты, полученные игроками в качестве очков, хранятся при них лицевой стороной вверх. В колоду они вернутся только после игры.

Тасование. Если в колоде закончились карты, приостановите игру, перемешайте сброс, сбросьте 5 карт и продолжайте с того, на чём остановились.

Конец игры. В игре нет победителя, только один проигравший. Игра заканчивается, когда кто-то из игроков набирает определённое число очков (см. таблицу на стр. 3). К примеру, в игре на четверых проигрывает тот, кто первым наберёт 16 очков.

Пример игры: в партии играют Анна, Борис, Виктория, Григорий и Дарья. См. иллюстрацию подготовки к раунду на стр. 2.

Игру начинает Григорий, так как его карта, «шестёрка», — с самым низким значением. Он может либо спасовать и автоматически получить 6 очков, либо взять карту и при определённой доле невезения получить те же 6 очков.

Естественно, Григорий берёт карту. Обычно это самое логичное решение на первом ходу. Григорий получает «восьмёрку», переводит дух и передаёт ход дальше.

Ход Дарьи. Перед Дарьей стоит тот же выбор: взять карту (надеясь не получить «девятку») или спасовать (и получить 6 очков). 6 очков — довольно ощутимо, но шанс собрать пару пока не так уж и велик: в практически полной колоде 8 «девяток». Дарья решает взять карту — и это карта со значением 3.

Ход Анны. Анна могла бы спасовать и получить 3 очка, так как перед Дарьей лежит разыгранная «тройка», но Анна рискует — ей достаётся «девятка».

Ход Бориса. У Бориса «десятка». Он тоже мог бы спасовать и взять 3 очка, но решает взять карту — ей оказывается «пятёрка».

Ход Виктории. Виктория — осторожный игрок. Вместо того чтобы рисковать получить парную «десятку», она пасует и забирает разыгранную «тройку». Игроки сбрасывают карты в лицевой стороной вниз, а взятая Викторией «тройка» теперь хранится при ней — это её 3 очка. Если бы Виктория не спасовала, а взяла карту и там оказалась бы «десятка», она получила бы не 3 очка, а 10!

Последующие раунды. Анна продолжает сдавать карты из колоды, пока колода не опустеет или пока кто-нибудь не проиграет.

Когда в колоде заканчиваются карты, Анна тасует сброс (она не трогает разыгранные карты и карты, хранящиеся у игроков в качестве очков). Сформировав новую колоду, она сбрасывает 5 карт, и игра продолжается с того момента, на котором остановилась.

Данная партия закончится, когда кто-то из игроков наберёт 13 очков.



Разрешение стартовой ничьей

Если при стартовой раздаче несколько игроков получили карты с одинаково низким значением, раздайте этим игрокам ещё по 1 карте из колоды. Первый игрок определится по этим дополнительным картам.

Если ничья не разрешается, раздайте новые дополнительные карты. Продолжайте делать это, пока однозначно не определите первого игрока.

Если при этом кто-то получает парную карту, то просто сбрасывает её, а взамен берёт новую.

На данном этапе игроки не могут собрать пары, но вполне могут получить несколько карт.

Пример: в таблице ниже показана ничейная ситуация. Игрокам Б и В сдаётся по дополнительной карте, в результате первым игроком становится игрок Б.

	А	Б	В	Г	Д
Первые карты	10	3	3	5	9
Дополнительные карты		4	10		

Советы для сдающего

Задача сдающего – следить, чтобы игра протекала гладко. Он может помогать игрокам, называя открывающиеся карты, и следить, чтобы никто не нарушал очерёдность хода.

Как уже было сказано, не важно, один в игре сдающий или несколько попеременно. Первый игрок всегда определяется картой с самым низким значением, поэтому также не важно место сдающего за столом.

Не забывайте, что карты всегда сдаются в *строго определённом порядке*, начиная с участника, сидящего слева от сдающего, и по часовой стрелке. Дополнительные карты, сдающиеся для разрешения ничьей, раздаются в том же порядке.



Простые варианты игры

«Дайте много!», «Восемь реалов» и «Семь бед, один ответ» – простейшие вариации базовой игры с небольшими отклонениями от основных правил. Надеемся, что эти варианты не только доставят вам массу удовольствия, но и вдохновят на создание собственных модификаций правил.

Дайте много!

«Дайте много!» – чуть более стратегическая версия базовой игры. Её правила практически повторяют правила «Дайте две!», но есть одно важное изменение: когда один из игроков пасует или собирает пару, *только он сбрасывает карты*. Другие игроки оставляют полученные карты на месте. Получивший очки игрок остаётся в игре, но пока что без карт.

Вместо серии последовательных раундов игра превращается в один удлинённый раунд.

Некоторые уточнения для этого варианта игры.

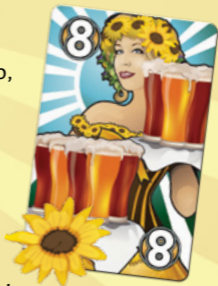
1. Спасовав, вы можете взять *любую разыгранную карту* (необязательно с самым низким значением).
2. Если у вас нет карт, вы не можете пасовать.

Восемь реалов

«Восемь реалов» можно совмещать с базовой версией игры, «Дайте много!», а также другими вариантами игры. Особенно интересно сочетание с «Лево руля!».

Карта со значением 8 — особая карта. Если у вас есть разыгранная «восьмёрка», то вместо того, чтобы взять из колоды новую карту, можете сбросить «восьмёрку» и взять 2 карты.

***Примечание:** если вы собираете пару первой же картой и выходите из игры, то не берите вторую. Это важно только для игры с вариантом «Дайте много!».*



Семь бед, один ответ

В этом варианте игрокам приходится постоянно следить за «семёрками», поскольку с ними связаны интересные особенности:

1. При определении первого игрока карта со значением 7 считается меньше карты со значением 1.

2. Если вы получаете карту со значением 7, то *должны немедленно сделать ещё один ход* (взять карту или спасовать). При совмещении с вариантом «Дайте много!» это правило действует, даже когда вы благодаря «семёрке» собираете пару, то есть вы сбрасываете карты и тут же получаете новую.



Лево руля!

Этот вариант похож на базовую игру, но отличается тем, что нужно зарабатывать очки, а не избегать их.

Число игроков: 2–7.

Требуется: колода игры «Дайте две!», листок и карандаш для ведения счёта.

Партия в «Лево руля!» состоит из нескольких раундов, игроки получают очки после каждого из них. Получать очки — это *хорошо*. Первый, кто набирает 21 очко, побеждает в игре.

Подготовка к игре. Перетасуйте колоду и сбросьте 5 карт. (Как и в базовом варианте, вы можете отыгрывать несколько раундов одной и той же колодой.)

Игровой раунд. Сдайте каждому игроку 1 карту лицевой стороной вверх. Как и в базовом варианте, первым ходит игрок, получивший карту с наименьшим значением. Ничьи разрешаются по тем же правилам.

Ход игрока. В свой ход вы можете либо взять карту, либо пасовать. Если вы пасуете, то больше не получаете карт в текущем раунде. Когда вы берёте новую карту из колоды, то стараетесь набрать как можно больше очков и *не получить* парную карту. Собрав пару, вы выйдете из игры и не получите очки.

Раунд продолжается, пока каждый игрок либо не спасует, либо не выйдет из игры.

Подсчёт очков. Игрок с наибольшей суммой чисел на всех собранных им картах получает N очков, где

N – число игроков. К примеру, если играют четверо, то $N = 4$.

Игрок, занявший второе место по сумме чисел на собранных картах, получает $N-1$ очков и так далее, вплоть до 1 очка за самую маленькую сумму (если никто не вышел из игры).

Вышедшие из игры участники не получают очки.

При ничьих претенденты получают одинаковое число очков (наибольшее из возможных).

Пример: в игре впятером участники набрали следующие суммы на картах: 23, 22, 22, 17. Один участник вышел из игры. Игроки получают 5, 4, 4, 2 и 0 очков соответственно.



Окончив раунд, сбросьте все карты и сдайте новые. Игра продолжается, пока кто-то не наберёт 21 очко или больше. В случае ничьей (у нескольких игроков 21 очко или больше), претенденты на победу играют дополнительный раунд.



Игры в открытую

Из-за отсутствия скрытой информации «Дайте две!» выглядят довольно необычно на фоне других карточных игр.

Игры с неизвестными картами на руке будут рассмотрены в двух последующих главах.

В этой главе мы познакомимся с несколькими вариантами игры «Дайте две!» с открытыми стопками. В каждый из этих вариантов можно играть со ставками.

При этом, чтобы получить удовольствие от игры, совсем необязательно играть на деньги. Просто возьмите фишки для подсчёта очков и посмотрите, кто соберёт их больше к концу ночи!

Право руля!

Вариант «Право руля!» напоминает «Лево руля!», однако в нём участники делают ставки и играют с общей рукой.

Число игроков: 2–7.

Требуется: колода игры «Дайте две!», жетоны для ставок (пуговицы, монеты и т. д.) — примерно по 10 на игрока, особая фишка для обозначения первого игрока.

Подготовка к игре. Каждый игрок делает ставку в 1 жетон. Ставки делаются в банк. Первым ходит игрок с фишкой первого игрока. Если это первая партия, отдайте фишку случайному игроку. После

каждой игры фишка будет передаваться следующему участнику по часовой стрелке.

Возьмите 2 карты из колоды и выложите их посередине стола. Это начальные карты общей руки всех игроков. Если две эти карты имеют одинаковое значение, сбросьте одну из них и выложите новую карту.

Ход игрока. Начиная с первого игрока, каждый игрок либо *берёт карту*, либо *пасует*.

Взять карту. Заплатите 1 жетон в банк, возьмите новую карту из колоды и добавьте к общей руке лицевой стороной вверх. Если собралась пара, вы *выходите из игры* (проигрываете) и *сбрасываете только что взятую карту*. Дальше игра продолжается без вас.

Спасовать. Объявите, что вы пасуете. Все игроки, спасовавшие при *меньшем числе карт* в этом раунде, выходят из игры. Чтобы взять банк, вы *должны спасовать при наибольшем числе карт*.

Как только вы спасовали, других действий в этом раунде вы сделать уже не сможете.

Конец раунда. Раунд заканчивается, когда каждый участник либо вышел из игры, либо спасовал. (Если вы единственный оставшийся игрок — вы пасуете автоматически.) Банк делится поровну между всеми не вышедшими из игры участниками. (В отличие от «Лево руля!», цифры на картах значения не имеют.)

Остаток жетонов. Если банк не делится нацело, остаток деления остаётся на следующий раунд.

Советы сдающему. Чтобы легче отслеживать статус каждого игрока и видеть, кто остался в игре, попросите участников держать свои ставки перед собой. Когда кто-то выходит из игры, перемещайте его ставку в банк. Когда кто-то пасует, берите карту из колоды и подкладывайте её лицевой стороной вниз под его ставку. Если он выйдет из игры (из-за того, что кто-то спасовал при большем числе карт), сбросьте его подложенную карту и переместите его ставку в банк.

Игра продолжается, пока кто-то не останется без жетонов.

Чёрный камень

Число игроков: 2–8.

Требуется: колода игры «Дайте две!», жетоны для ставок (примерно по 20 на игрока).

Краткое описание. «Десятки» — это чёрные камни, остальные карты — белые камни. Игроки стараются не собрать *пару чёрных камней*. Каждый раунд — отдельная, самостоятельная игра. Ваша задача: закончить игру с большим количеством жетонов, чем было у вас в начале.

Подготовка к игре. Каждый игрок *ставит* 5 жетонов. Игроки держат ставки перед собой, чтобы сдающий видел, кто в игре.

Когда участник выходит из игры, его ставка перемещается в банк.



Начало игры. Перетасуйте колоду и сдайте 1 карту каждому игроку. Участник с наименьшим значением на карте ходит первым. Как и в базовой игре, в случае ничьей претендентам сдаётся дополнительная карта — и так до тех пор, пока ничья не разрешится.

Если в ходе раздачи начальных карт кто-нибудь получает *больше одной «десятки»* (что происходит довольно редко), то вторая «десятка» замешивается обратно в колоду (после определения первого игрока). Любые другие пары значения не имеют, поэтому, если вы собираете такую пару, ничего не происходит.

Определив первого игрока, переместите все белые камни (любая не «десятка») на середину стола так, чтобы их было легко сосчитать. Удобнее всего располагать их в 2 ряда стопками по 5 карт. По ходу игры, когда кто-то берёт из колоды белый камень, он тут же перемещает взятую карту в центр стола.

Игроки оставляют у себя только чёрные камни. Получив второй чёрный камень, игрок проигрывает, а раунд заканчивается.

Ход игрока. В свой ход вы либо *берёте* карты, либо *пасуете*.

Взять карты. Решив взять карты, вы обязаны взять как минимум столько же карт, сколько и предыдущий игрок. (Первый игрок может взять сколько угодно карт, но не меньше одной.)

Раунд заканчивается, когда кто-то собирает две «десятки». Этот участник проигрывает, платит в банк

по 1 жетону за каждый разыгранный белый камень, а затем все оставшиеся в игре участники делят банк.

Спасовать. Спасовав, вы выходите из игры и платите в банк *половину числа разыгранных белых камней с округлением в большую сторону*. Ваша ставка также отходит в банк. К примеру, если вы пасуете, когда посередине стола лежит 15 белых камней, то платите помимо свой ставки штраф в 8 жетонов (половина от 15, округлённая в большую сторону).



Размещение белых камней.

Поскольку стоимость пасования определяется половиной белых камней (с округлением в большую сторону), выкладываете их в два ряда и группируете по 5 карт — так по одному из рядов вы легко увидите, сколько нужно заплатить. На иллюстрации слева это 8 жетонов.

Процедура сдачи карт. *Сдающий объявляет, сколько карт согласился взять участник, и отсчитывает необходимое число карт из колоды лицевой стороной вниз. Затем он последовательно переворачивает по карте. Если участник собирает две «десятки», то проигрывает игру, а раздача карт прекращается. Любые оставшиеся карты не открываются.*

Пасование не заканчивает игру, разве что после паса в игре остаётся единственный участник. В этом случае этот участник берёт банк.

Конец игры. Раунд заканчивается, когда кто-то собирает пару «десяток» — этот игрок платит в банк штраф. Затем банк поровну делится между оставшимися в игре участниками. Если он не делится нацело, остаток остаётся на следующий раунд. Игра продолжается, пока кто-то не останется без жетонов.

Игры в закрытую

В этой главе рассматривается несколько вариантов игры с закрытыми картами.

Скрытая информация делает эти варианты стратегическими и даёт игрокам большой простор для блефа.

Как и в вариантах, представленных в прошлой главе, для ведения счёта будет удобно использовать жетоны.

Боярышник

«Боярышник» — игра, похожая на «Дайте две!», но с картами на руке. Игроки попеременно выкладывают карты то из колоды, то с руки.

Число игроков: 2–6.

Требуется: колода игры «Дайте две!», жетоны для ставок (20–30 на игрока), особая фишка для обозначения первого игрока.

Подготовка к игре. Каждый игрок ставит 1 жетон в банк. Перетасуйте колоду и сдайте 5 карт лицевой стороной вниз на руку каждому игроку.

Первая карта. Каждый игрок выбирает начальную карту на руке, затем игроки одновременно открывают выбранные карты. Первый ход делает игрок, открывший карту с наименьшим значением, далее ход передаётся по часовой стрелке.

При ничьей претенденты берут дополнительные карты из колоды, сбрасывая и заменяя любые парные карты, как это делалось в базовых правилах «Дайте две!».

Первый игрок получает фишку первого игрока. Он ходит первым в каждом круге. Если он выбывает из игры, то круг начинает его сосед слева. Этого правила важно придерживаться, так как правила игры меняются в зависимости от круга, и будет легче запомнить, что тип круга меняется каждый раз, когда ход доходит до участника с фишкой первого игрока.

В игре 2 типа кругов, называемых *кругом руки* и *кругом колоды*. Самый первый круг – это *круг колоды*.

Круг колоды. Если сейчас круг колоды, игра идёт примерно как в базовых «Дайте две!». Игроки могут либо спасовать, либо взять 1 карту из колоды.

Спасовав, вы не получаете очки, как в «Дайте две!», а *платите жетоны* в банк. Стоимость паса определяется по наименьшему значению среди разыгранных карт. *Спасовав, переверните свои карты лицевой стороной вниз: вы вышли из игры.*

Когда вы берёте и выкладываете перед собой карту, вы рассчитываете не получить пару среди разыгран-

ных карт. Если пара всё же собралась, вы выходите из игры, перевернув свои карты, и платите штраф, определяемый числом на парной карте. К примеру, если вы вышли из игры, собрав пару «восьмёрка», то платите штраф в 8 жетонов.

Круг руки. Когда ход возвращается первому игроку, правила игры меняются: в круге руки вы не берёте карту из колоды, а выкладываете её с руки. Правила паса и сбора пар остаются прежними, поэтому, если это возможно, вы будете стараться разыгрывать непарную карту и спасуете, если это невозможно.

Игровой раунд продолжается, пока в нём не останется один участник. Круги колоды и руки чередуются. Победитель игры забирает банк. Игра продолжается, пока кто-то не останется без жетонов.

Стратегия. Число на начальной карте определит не только то, будете ли вы ходить первым, но и ваши шансы собрать пару в первом круге. Чем меньше значение сыгранной карты, тем меньше шанс получить пару. Чем больше значение сыгранной карты, тем больше вероятность, что вы не будете ходить раньше других.

Всякий раз, когда вы играете карту с руки, вы можете снизить стоимость паса (для себя и для кого-то ещё), сыграв карту с меньшим значением, чем разыграна в данный момент.

Также заметьте, что цена паса может расти (из-за того, что время от времени из игры выходят не только участники, но и их карты).

Чтобы научиться играть в «Боярышник», потребуется несколько партий. В игре много стратегии и напряжения, но ещё больше возможностей для блефа.

Гоблинский покер

«Гоблинский покер» напоминает «Боярышник» с более хаотичным распределением карт. Это непредсказуемая игра, позволяющая здорово насолить соперникам. Несмотря на название, она мало напоминает покер.

Число игроков: 3–8.

Требуется: колода игры «Дайте две!», жетоны для ставок (20–30 на игрока), особая фишка для обозначения первого игрока.

Подготовка к игре. Перед началом игры каждый участник ставит 1 жетон — это начальные ставки в банк. Перетасуйте колоду и сдайте 6 карт каждому игроку на руку.

Первая карта. Каждый игрок тайно выбирает начальную карту с руки, затем игроки одновременно открывают выбранные карты. Этими картами они начинают свои открытые стопки. Первый ход делает игрок, открывший карту с наименьшим значением (дайте ему фишку первого игрока). Ничейные ситуации разрешаются так, как это делалось в базовой игре.

Игровой раунд. Начиная с владельца «наименьшей стопки» (см. далее), игроки делают ходы по часовой стрелке, пасуя или жертвуя карту.

«Наименьшая стопка». Владелец «наименьшей стопки» может меняться по мере того, как карты приходят в игру и выходят из игры. «Наименьшая стопка» – это стопка, содержащая карту с наименьшим значением. В случае ничьей сравниваются вторые по значению карты и так далее.

Значение присутствующей карты всегда меньше значения отсутствующей, то есть стопка карт с числами 2, 3 и 6 считается меньше, чем с числами 2 и 3. Идеальная ничья разрешается добавлением новых карт из колоды, даже если это разгар игры. Как и в «Дайте две!», парные карты, полученные в процессе разрешения ничьей, сбрасываются и заменяются новыми картами.

Ход игрока. В свой ход вы либо *пасуете* и платите жетоны в банк, либо *жертвуете карту*. После того как все игроки сделали ход, пожертвованные карты перемешиваются и снова сдаются игрокам (см. ниже).

Спасовать. Заплатите в банк число жетонов, равное значению наименьшей разыгранной карты. Переверните свои карты лицевой стороной вниз, чтобы показать, что вы вышли из игры.

Пожертвовать карту. Выберите 1 карту с руки и переместите её на середину стола лицевой стороной вниз. После хода всех игроков на столе всегда собирается некоторое количество пожертвованных карт (выложенных оставшимися в игре участниками).

Перемешайте пожертвованные карты и выложите по одной перед каждым оставшимся в игре

участником, начиная с владельца «наименьшей стопки» и по часовой стрелке.

Если во время этой раздачи какой-нибудь игрок собирает пару, он выходит из игры, переворачивая свои карты, и платит штраф в банк, равный значению парной карты. К примеру, если вы вышли из игры, собрав пару «восьмёрок», то платите в банк 8 жетонов.

Обратите внимание, что игроки выходят из игры *по очереди*, то есть если в игре остаётся лишь один участник, он становится победителем, даже если должен получить парную карту.

Конец игры. Если в раунде остаётся только один невыбывший участник, он становится победителем и берёт банк.

Если в раунде осталось два или больше участников, начните новый круг. Кругов не может быть больше пяти, так как игроки начинают игру с 6 картами на руке.

Если после последнего круга из игры не вышло несколько участников, они поровну делят банк. Если банк не делится нацело, остаток остаётся на следующий раунд. Игра продолжается, пока кто-то не останется без жетонов.

Монстр

Число игроков: 4–8.

Требуется: колода игры «Дайте две!», жетоны для ставок (20–30 на игрока).



Краткое описание. Один игровой раунд может занять несколько кругов. После каждого раунда (после взятия банка) функция сдающего передаётся соседу слева. Чтобы каждый участник успел побыть первым игроком, рекомендуем сыграть несколько раундов подряд.

Подготовка к игре. Игра начинается с уплаты *ставок* в банк. Если в игре 4–5 участников, ставка составляет 2 жетона; если 6 или больше – 1 жетон. (Игроки делают ставки *только в первом круге* каждого игрового раунда.)

Перетасуйте колоду и сдайте каждому игроку 6 карт на руку. Первый игрок – участник, сидящий слева от сдающего.

Ход игрока. Игроки делают ходы в порядке очереди. В свой ход вы либо *сбрасываете* 0–3 карты, либо *пасуете*. Нельзя держать на руке пару, поэтому старайтесь в свой ход сбросить дублирующие карты. Возможно, при наличии определённого расклада на руке вы захотите спасовать.

Сброшенные карты кладутся посередине стола лицевой стороной вниз – это рука монстра. Если вы пасуете, ваши карты *выходят из игры и не пополняют* руку монстра.

Раскрытие карт. Сделав по ходу, не спасовавшие и не выбывшие игроки открывают карты и определяют высшую руку. Затем владелец высшей руки сравнивает свои карты с рукой монстра.

Высшая рука. Рука с парой — это проигрышная рука, она не учитывается при раскрытии карт. Игрок, раскрывший руку с парой, платит штраф (5 жетонов в банк) и выбывает из игры.

Участвующие в раскрытии карт руки сравниваются по карте с наибольшим значением, затем по следующей (по убыванию значений) карте и так далее. Лучшая возможная рука игрока — это карты с числами 10, 9, 8, 7, 6, 5. Любая карта лучше, чем ничего, поэтому карты с числами 10, 8, 7, 4 лучше, чем карты с числами 10, 8, 7.

Монстр пользуется теми же правилами, но игнорирует парные карты. Если у монстра несколько одинаковых карт, считается, что у него только одна такая карта.

Владелец высшей руки обязан обыграть монстра, чтобы получить банк. Если он этого не делает, то проигрывает, платит 5 жетонов в банк и выходит из игры. (В случае идеальной ничьей побеждает монстр.)

Продолжение игры. Если монстр не обыгран, перемешайте карты и начните новый круг с оставшимися в игре участниками. Те, кто спасовал или проиграл монстру, выходят из игры. Игровой раунд заканчивается, либо когда кто-то обыгрывает монстра, либо когда в игре остаётся кто-то один. После этого начинается новый игровой раунд. Игровые раунды продолжаются, пока кто-то не останется без жетонов.

Ничья. Если монстра обыгрывают несколько игроков с одинаковой рукой, они делят банк поровну. Если монстр обыгрывает нескольких игроков с одинаковой рукой, каждый из них платит в банк 5 жетонов и выхо-

дит из игры, если только они не были единственными оставшимися в игре участниками. В этом случае они платят по 5 жетонов и *играют ещё один круг*.

Стратегия. Первые несколько раундов полезно «прятаться», оставляя на руке маленькие карты и стараясь *не* сталкиваться с монстром. С каждым выбывающим игроком борьба за банк становится легче. Когда ваша компания научится этой игре, вам придётся экспериментировать с разными стратегиями.



Рука монстра



Высшая рука у игрока А. Он проигрывает монстру и выходит из игры. Игроки Б и В начинают новый раунд.

Регент

«**Регент**» — классическая игра с блефом, предназначенная для двух игроков. Существует также и «современная» версия игры, расширенная до 3–6 игроков.

Число игроков: 2.

Требуется: колода игры «Давайте две!», жетоны для ведения счёта (20–30 на игрока).

Подготовка к игре. Перетасуйте колоду и сбросьте из неё 5 карт, как в базовых правилах. Когда колода закончится, вы снова её перетасуете и снова сбросите 5 карт.

Игровой раунд. В начале раунда сдайте игрокам по 3 карты: 2 в закрытую и 1 в открытую.

Первый ход делает игрок, чья открытая карта имеет более низкое значение. Ничьи разрешаются добавлением новых карт из колоды, как это делалось в базовой игре.

Ход игрока. В свой ход вы можете выполнить одно из пяти действий: *взять карту, атаковать, подарить карту, спасовать, посмотреть руку.*

Взять карту. Возьмите 1 карту из колоды на руку (в закрытую).

Атаковать. Возьмите 1 карту из колоды и положите её перед соперником в открытую.

Во время этого действия *вы* стараетесь не собрать у соперника пару.

Собрав у соперника пару, вы проигрываете раунд и платите ему столько жетонов, сколько составляет значение на парной карте. К примеру, собрав у соперника пару «восьмёрок», вы платите ему 8 жетонов.

Подарить карту. Выберите карту на своей руке и выложите её перед соперником в открытую. Во время этого действия нельзя собирать пары, поэтому карта, которую вы играете, *должна отличаться*

от уже выложенных перед соперником карт.

Спасовать. Выйдите из игры и заплатите сопернику столько жетонов, сколько составляет наименьшее значение среди выложенных карт перед вами обоими. Раунд заканчивается. Например, если перед вами или перед соперником выложена «двойка», то вы можете выйти из игры, заплатив сопернику штраф всего лишь в 2 жетона.

Посмотреть руку. Откройте руку соперника. Если среди всех его *открытых* и *закрытых* карт есть пара, вы побеждаете и получаете столько жетонов, сколько составляет значение на парной карте. (Если у соперника несколько пар, считайте по наибольшей.) Если у соперника нет пары, вы проигрываете и платите ему число жетонов, определяемое по его *наибольшей* карте.

Примечание. Нельзя просматривать руку игрока без закрытых карт, поскольку это означало бы автоматический проигрыш.

Конец раунда. Раунд заканчивается, когда либо кто-то собирает пару, либо пасует, либо смотрит карты соперника. По окончании раунда проигравший игрок платит соответствующий штраф, и начинается новый раунд. Игра продолжается, пока кто-то не останется без жетонов.

Стратегия. Вам необходимо избавиться от парных карт на руке и подловить соперника с парой, пока он сам не подловил вас. Сыграв несколько раундов и увидев, как проходит игра, вы поймёте, что блеф в ней является очень важным фактором.

«Регент» для 3-6 игроков

Основные возможности те же, что и в «Регенте» для двоих. Однако ход не всегда передаётся соседу слева.

Когда вы берёте карту или пасуете, ход передаётся соседу слева. Когда вы атакуете, дарите карту и просматриваете руку, ход передаётся игроку, по отношению к которому вы совершили своё действие. (Если он вышел из игры, ход передаётся его соседу слева.)

Когда вы атакуете, вы должны объявить, кого вы атакуете, перед тем как откроете карту из колоды.

Проигравший игрок выходит из игры вместе со своими картами, а партия продолжается, пока не останется кто-то один.

Если, атаковав соперника, вы собираете перед ним пару, то *выходите из игры* и платите ему столько жетонов, сколько указано на парной карте. Если, посмотрев карты соперника, вы находите пару, он платит вам жетоны и выходит из игры. Если у него нет пары, его карты так и остаются лицевой стороной вверх. Вы платите ему и выходите из игры.

Спасовав, кладите штраф посередине стола, он достаётся последнему оставшемуся в игре участнику.

Ущелья троллей

Уже по названию игры понятно, что она относится к тому же семейству, что и «Гоблинский покер». Однако её отличает невозможность пасования, то есть неотвратимость получения парной карты.

Число игроков: 3–6.

Требуется: колода игры «Дайте две!», жетоны для ставок (20–30 на игрока).

Подготовка к игре. Каждый игрок *ставит* 1 жетон и получает 5 карт на руку. Также выложите перед каждым игроком ещё 1 карту из колоды лицевой стороной вверх.

Первый ход делает игрок, чья открытая карта имеет наименьшее значение. Ничьи решаются, как в базовой версии игры.

Теперь каждый игрок выкладывает на стол карты с руки *одной стопкой лицевой стороной вниз*, располагая карты в стопке в нужном ему порядке — именно в этом порядке они будут открываться. Начав игру, участники уже не смогут менять порядок карт в стопках (хотя в любой момент могут их посмотреть).

Игровой раунд. Начиная с владельца карты с наименьшим значением, игроки делают ходы по часовой стрелке, совершая одно из трёх действий: *взять, украсть или купить карту*.

Взять карту. Возьмите карту из колоды и выложите перед собой лицевой стороной вверх.

Украсть карту. Возьмите верхнюю карту из закрытой стопки любого соперника и выложите перед собой лицевой стороной вверх.

Купить карту. Заплатите 1 жетон в банк, возьмите верхнюю карту своей закрытой стопки и выложите перед собой лицевой стороной вверх.

Если ваша новая карта оказывается парной, вы выходите из игры, переворачиваете все свои карты лицевой стороной вниз и платите в банк столько жетонов, сколько указано на парной карте. К примеру, собрав пару «четвёрок», вы платите 4 жетона.

Конец раунда. Последний невыбывший игрок берёт банк. В игре нет возможности спасовать, поэтому вы всегда либо берёте банк, либо собираете пару. Игра продолжается, пока кто-то не останется без жетонов.

Игры с торгом

В отличие от большинства других вариантов, в играх с торгом не нужно пытаться избежать пары. Вместо этого игроки делают ставки картами с руки, чтобы взять другие карты и получить за них очки.

Сор

Каждый раунд участники разыгрывают карты с руки, чтобы получить карты с середины стола. В конце игры сравнивается, сколько у кого карт каждого достоинства. Игроки, набравшие больше всего карт одного достоинства, получают количество очков, равное этому достоинству.

Число игроков: 3–6.

Требуется: колода игры «Дайте две!», листок и карандаш для ведения счёта.

Подготовка к игре. Перетасуйте колоду, сдайте каждому игроку 5 карт на руку.

Игровой раунд. Выложите на середину стола из колоды 5 карт лицевой стороной вверх. Каждый раунд состоит из двух фаз: розыгрыша и взятия карты.

В первом раунде выберите первого игрока случайным образом. В последующие раунды первым игроком становится участник, взявший последнюю карту в предыдущем раунде.

Розыгрыш. В порядке очереди игроки выкладывают на стол перед собой по 1 карте с руки лицевой стороной вверх. Следующая фаза игры начнётся только после того, как все выложат по карте.

Взятие. В порядке возрастания чисел на только что выложенных картах игроки берут карты с середины стола. Взятые карты уходят на руку игрока.

Сначала *карта с наименьшим достоинством* позволяет взять *все карты одного наибольшего достоинства*. К примеру, если наименьшая выложенная карта — «четвёрка», а наибольшая карта посередине стола — «девятка», которая присутствует в двух экземплярах, игрок берёт обе «девятки».

Затем в порядке возрастания чисел на оставшихся выложенных картах игроки берут все карты, достоинство которых *меньше, чем у выложенных ими карт*.

После того как игрок взял карты с середины стола, он передвигает выложенную им карту на середину, и её теперь тоже можно взять.

Ничья. Если несколько игроков выкладывают перед собой одинаковые карты, то в фазе взятия они друг

за другом берут из середины стола по одной карте. Первым ходит тот, кто выложил карту раньше.

Добычу эти игроки делят примерно поровну, однако те, кто ходят последними, рискуют получить меньше карт или вовсе остаться без них, поэтому будьте осторожны, выкладывая карту того же достоинства, которое уже выложил кто-то ещё.

После окончания фазы взятия сбросьте все карты, лежащее посередине стола, и выложите вместо них новые 5 карт из колоды. Начните новый раунд. Продолжайте проводить новые раунды, пока не закончится колода. Затем подсчитайте очки.

Пример раунда для 3 игроков. В середине стола выложены 10, 10, 2, 6, 5. В фазе розыгрыша Анна выкладывает «семёрку», Борис — «пятёрку», а Виктория — «тройку». Начинается фаза взятия. Карту наименьшего достоинства выложила Виктория, ей первой ходить. Она забирает все карты наибольшего достоинства в середине стола, то есть обе «десятки», а свою «тройку» перемещает в середину. Теперь там лежат 2, 3, 6, 5. Вторым по порядку возрастания чисел ходит Борис. Он забирает из середины стола все карты, чьё достоинство ниже, чем его «пятёрка» (то есть «двойку» и «тройку»), а «пятёрку» перемещает на середину. Наконец Анна забирает всё, что ниже её «семёрки» (две «пятёрки» и «шестёрку»). Её «семёрка» отправляется в сброс, а в середину стола из колоды выкладываются пять новых карт: начинается новый раунд.

Подсчёт очков. Игрок с наибольшим числом карт определённого достоинства получает число

очков, равное этому достоинству. К примеру, если вы собрали больше всех «пятёрок», то получаете 5 очков. В случае ничьей каждый игрок, набравший наибольшее число карт одного достоинства, получает полное количество полагающихся за это очков.

Пример: по окончании партии Анна собрала больше всех «пятёрок», «шестёрок» и «девяток». Её результат: 20 очков. У Бориса больше всех «троек» и «четвёрок», а «десяток» у него столько же, сколько и у Виктории. Его результат: 17. У Виктории больше всего «единиц», «двоек», «семёрок», «восьмёрок», а «десяток» столько же, сколько и у Бориса. Её результат: 28. Партию выиграла Виктория.

Вариант правил. Можете продлить игру, проведя несколько партий подряд. Победителем станет тот, кто по результатам всех партий первым наберёт 150 очков.



Котёнок

«Котёнок» — игра с торгом, разработанная для 4 участников. Основная цель игры — набрать как можно больше очков, делая выигрышные ставки и собирая наборы карт. Существует несколько вариантов игры в «Котёнка», первой будет рассмотрена версия для 4 игроков.

Число игроков: 4.

Требуется: колода игры «Дайте две!».

Подготовка к игре. Перетасуйте колоду, отсчитайте из неё 7 карт и выложите их одной стопкой посередине стола лицевой стороной вниз. Это карты котёнка. Раздайте остаток колоды поровну игрокам.

Игровой раунд. Игра длится 7 раундов: по раунду на каждую карту котёнка. В начале каждого раунда открывайте верхнюю карту стопки котёнка. Эта карта называется добычей.

Обмен. Прежде всего игроки выбирают по карте с руки и передают её соседу слева.

Розыгрыш. Далее каждый игрок *делает ставку* — выкладывает на стол карту с руки лицевой стороной вниз. Все выложенные карты открываются одновременно.

Добыча. Игрок, выложивший карту с *наименьшим* значением, забирает добычу на руку. Исключение: в случае ничьей выложенные карты и с *наименьшим* значением игнорируются, добыча достаётся игроку со *следующей по старшинству картой*.

Если среди выложенных карт нет непарных, никто не получает добычу.

Исключение. Карта со значением 1 – особый случай, поскольку гарантированно позволяет взять добычу. Если вы получаете добычу при помощи «единицы», то вы обязаны **отдать добычу другому игроку на свой выбор.**

После фазы добычи все 4 карты-ставки сбрасываются (выходят из игры). Если из-за парных карт добычу не забрал никто, она тоже сбрасывается.

Игроки проводят 7 раундов, затем подсчитывают очки.

Подсчёт очков. Игрок с наибольшим числом карт определённого достоинства получает число очков, равное этому достоинству. К примеру, собрав больше всех «восьмёрок», вы получите 8 очков. В случае ничьей каждый игрок, набравший наибольшее число карт одного достоинства, получает полное количество полагающихся за это очков. В игре побеждает участник, набравший больше всех очков.

Длинная партия. Можете играть в «Котёнка» отдельными партиями или одной длинной. Во втором случае играйте до 100 очков.

Вариации «Котёнка»

В зависимости от выбранного варианта правил, в «Котёнка» можно играть компанией от 3 до 6 участников. Например, в лёгкую версию можно играть с большим числом игроков, при этом карт на руках не становится ощутимо меньше.

Лёгкая версия. Описанная выше 7-раундовая версия игры считается сложной. В лёгкой версии во всех раундах, кроме первого, открывается сразу по две добычи, то есть игра длится всего 4 раунда. (В 1-м раунде 1 добыча, во 2-м, 3-м и 4-м — по 2.)

В лёгкой версии игрок с картой наименьшего достоинства берёт одну из двух карт добычи на свой выбор, а игрок со следующей по старшинству картой забирает оставшуюся. Парные карты по-прежнему игнорируются, а не взятые никем карты по-прежнему сбрасываются.

Число игроков. В «Котёнка» (сложного или лёгкого) могут играть не менее трёх и не более шести участников. У котёнка всегда 7 карт. Чтобы каждый игрок получил одинаковое число начальных карт, в партии на пятерых из игры дополнительно убираются 3 карты (лицевой стороной вниз).

Партии на пятерых и шестерых лучше проводить по лёгкой версии — в 4 раунда вместо 7.

Команды. Если вы играете в «Котёнка» вчетвером или вшестером, то можете разбиться на 2 команды. Участники одной команды не должны обсуждать карты на руках, однако вы можете догадаться по их игре, какие карты им нужны и какие у них есть.

В командной игре, получая добычу при помощи «единицы», вы обязаны отдать её другой команде (конкретного игрока вы выбираете сами). При подсчёте очков карты на руках участников одной команды считаются общими.

Авантюра

«Авантюра» — это игра с торгом для 3–8 участников. В этой версии игры получение карты не приносит ничего хорошего, поэтому ваша цель — набрать как можно меньше карт, иногда не без помощи соперников. Но даже не думайте верить им на слово, ведь они не обязаны говорить правду о тех картах, которые они разыграли!

Число игроков: 3–8.

Требуется: колода игры «Дайте две!», листок и карандаш для ведения счёта.

Краткое описание. Игра длится несколько раундов, игроки разыгрывают карты, чтобы забирать другие карты. Каждая взятая карта — одно *отрицательное* очко (независимо от достоинства), если только вы не собираете *полный набор* каких-либо карт (все карты одного достоинства). Полные наборы приносят положительные очки.

Подготовка к игре. Перетасуйте колоду и выложите из неё стопку карт лицевой стороной вниз посередине стола. Это запас. Число карт в запасе зависит от количества игроков.



3 игрока



4 игрока



5 игроков



6 игроков



7 игроков



8 игроков

Затем раздайте остаток колоды на руки игрокам. У игроков должно получиться поровну карт.

Переверните карты запаса лицевой стороной вверх, разложите их в ряд и начинайте первый раунд.

Игровой раунд. Каждый игрок выбирает одну карту с руки и кладёт её на стол лицевой стороной вниз в качестве ставки. Игроки могут свободно обсуждать сделанные ставки, надеясь сбить с толку соперников или, напротив, заручиться их поддержкой. *(Не пренебрегайте этим правилом, оно имеет очень большое значение в игре!)* Достигнув согласия, игроки открывают выложенные карты и разыгрывают их в порядке увеличения значений: *от меньшей карты к большей.*

Добыча. Начиная с владельца карты-ставки наименьшего достоинства и в порядке увеличения значений на картах, игроки добывают карты своими картами-ставками. Их добычей могут стать не только карты запаса, но и *другие карты-ставки*. Карта-ставка, добывшая другие карты, остаётся лежать посередине стола, и её тоже могут добыть соперники. Если игроки выложили несколько ставок одного достоинства, эти карты не позволяют добыть другие карты. (Что хорошо, поскольку получение карт – это обычно плохо.)

В общем случае карты-ставки позволяют добыть все карты меньшего достоинства, чем они сами. К примеру, «семёрка» позволит добыть все карты с числами меньше 7. Однако это неприменимо к самой маленькой карте, поэтому для неё действует особое правило: карта позволяет добыть все *наибольшие карты на столе*. (Не забывайте, что в добыче участвуют и карты запаса, и карты-ставки.)

Отложите в сторону добытые вами карты лицевой стороной вверх. Недобытые карты остаются на столе в качестве запаса следующего раунда.

Играйте, пока на руках не останется карт. Затем подсчитайте очки.

Подсчёт очков. Каждая добытая карта – это *1 отрицательное очко*. Однако если вы собираете полный набор (то есть все карты одного достоинства), карты этого набора приносят по 1 положительному очку. Кроме того, *каждый игрок может использовать* для подсчёта очков оставшиеся в запасе карты. К примеру, если вы собрали все «девятки», кроме одной лежащей в запасе, вы получаете 9 очков. Игрок с наибольшим числом очков становится победителем.

Пример игры в «Авантюру»

Играют пятеро, в запасе карты с числами 4, 5, 6, 8 и 10.

В первом раунде игроки сделали ставки картами с числами 2, 3, 4, 5 и 6. Первым ходит владелец «двойки», она добывает ему «десятку». Следующая в порядке возрастания значений карта – «тройка», она добы-

вает «двойку». «Четвёрка» добывает «тройку», а «пятёрка» – обе «четвёрки». «Шестёрка» добывает обе «пятёрки». В запасе остаются карты с числами 6, 6 и 8.

Во втором раунде игроки ставят карты с числами 5, 5, 7, 9 и 9. В обычной ситуации «пятёрка» добыла бы «девятки», но «пятёрка» выложено две, поэтому ход передаётся дальше. «Семёрка» добывает все «пятёрки» и «шестёрки». У «девятки» ничья, они ничего не добывают. В запасе остаются карты с числами 7, 8, 9 и 9.

Пример подсчёта очков. Всего игрок добыл 11 карт, включая полный набор «пятёрок». Шесть других карт приносят 6 отрицательных очков, а 5 «пятёрок» – 5 положительных очков, что суммарно даёт минус 1 очко. (Результаты почти всегда получаются отрицательными.)

Длинная партия. Лучше всего сравнить результаты по итогам заранее оговорённого числа раундов.

Играть до какого-то определённого количества очков не имеет смысла, поскольку игроки могут никогда его не набрать, получая с каждым раундом все больше отрицательных очков.

Необязательное правило. Драфт

После раздачи карт, но до открытия запаса игроки могут меняться картами по методу драфта.

Отложите 3 карты из начальной руки и передайте оставшиеся карты соседу слева. Продолжайте откладывать в сторону по одной новой карте и передавать оставшиеся, пока карты не кончатся.

Добавляйте в игру драфт, только если у вас есть определённая стратегия. Этот метод позволяет ском-

бинировать руку определённым образом и узнать некоторую информацию о картах других игроков.

Пять карт

Число игроков: 2.

Требуется: колода игры «Дайте две!», листок и карандаш для ведения счёта.

Подготовка к игре. Перетасуйте колоду. Выложите посередине стола 5 разных карт из колоды. (Сбрасывайте любые парные карты.) Отсортируйте карты в порядке увеличения значений, это ваши общие карты (см. центральный ряд на иллюстрации на стр. 42). Если вам пришлось сбрасывать карты, перетасуйте колоду.

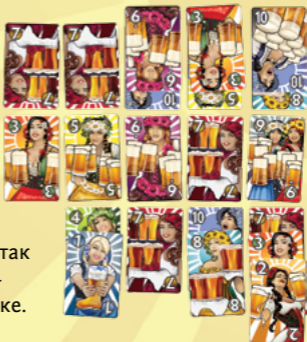
Первый ход делает участник, выбранный случайным образом. В последующих раундах первым ходит тот, кто набрал меньше очков в прошлом раунде.

Ход игрока. Каждая карта в центральном ряду начинает свою колонку карт, которая будет идти в обе стороны. Возьмите карту из колоды и выложите её лицевой стороной вверх на своей стороне стола, продолжая одну из колонок карт.

Вы не можете добавить карту к колонке, в которой уже *есть* такая карта (учитывается общая карта, ваши карты и карты соперника).

Игроки продолжают делать ходы, пока кто-нибудь не откроет карту, которую нельзя никуда выложить. Раунд заканчивается, и игроки переходят к подсчёту очков.

В этом примере верхний игрок на данный момент выигрывает карты с числами 3, 5, 6 и 9, а нижний – «семёрку». Игра закончилась бы, если бы один из игроков взял из колоды карту со значением 7, так как «семёрка» присутствует в каждой колонке.



Подсчёт очков. Игрок, набравший наибольшую сумму чисел на картах своей стороны определённой колонки, получает столько очков, сколько указано на общей карте этой колонки. Если сумма чисел карт в какой-либо колонке у обоих игроков оказывается равной, они получают половину очков общей карты (с округлением вниз).

Запишите результаты и начинайте новый раунд. Победителем игры станет тот, кто первым наберёт 100 очков.



Создатели игры

Разработчики: Джеймс Эрнест и Пол Питерсон

Ассистенты: Джошуа Говард и Джо Кисенветер

Соавтор варианта «Авантюра»: Дэниел Солис

Соавтор варианта «Регент»: Рик Фиш

Игру тестировали: Адам Шеридан, Ана

Блейк, Алек Нелсон, Эшли Хамфри, Бен

Райнхардт, Боб де Ди, Боян Радакович, Кэрл Монэгэн,

Кэти Сакстон, Дон Флинспэч, Хэл Мэнголд, Джед Хамфри,

Джереми Холком, Майк Селинкер и многие другие

Художник: Эко Черник

Редакторы: Кэрл Монэгэн, Кэти Сакстон, Кристофер Дэр

и Майк Селинкер | Игра издана при помощи «Kickstarter»

Pairs and the Pairs logo are © and ™ 2014 James Ernest and

Hip Pocket Games, Seattle WA: www.hippocketgames.com



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Оглавление

Базовая игра.....	1
Простые варианты игры	8
Дайте много!.....	8
Восемь реалов.....	8
Семь бед, один ответ.....	9
Лево руля!.....	10
Игры в открытую	12
Право руля!	12
Чёрный камень	14
Игры в закрытую.....	17
Боярышник.....	17
Гоблинский покер.....	20
Монстр.....	22
Регент.....	25
«Регент» для 3–6 игроков.....	28
Ущелья троллей	28
Игры с торгом.....	30
Сор	30
Котёнок.....	34
Вариации «Котёнка»	35
Авантюра.....	37
Пять карт	41

