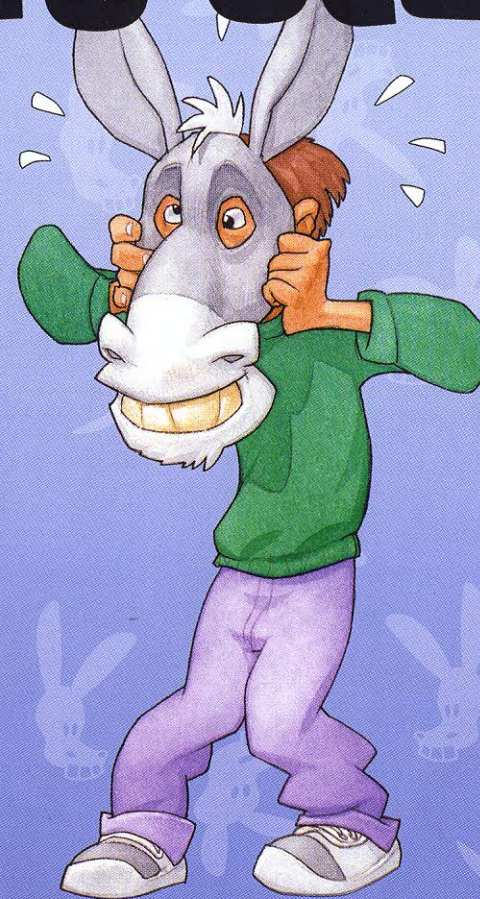


© 2008 Phalanx Games b.v.
Postbus 60230
NL-1320 AG Almere
www.phalanxgames.nl



АВТОР ИГРЫ **ВОЛЬФГАНГ КРАМЕР**
КТО ОСЁЛ?



ПРАВИЛА ИГРЫ

ИГРА ДЛЯ 3-12 УЧАСТНИКОВ
В ВОЗРАСТЕ ОТ 8 ЛЕТ



8669



ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Описание игры
2. Состав игры
3. Подготовка к игре
4. Ход игры
5. Окончание игры
6. Примеры



1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Цель каждого игрока – как можно быстрее избавиться от всех своих карточек и не набрать штрафных очков. Как только один из игроков разыграет свою последнюю карточку, партия заканчивается, этот игрок не получает ни одного штрафного очка.

Каждая карточка, оставшаяся у игрока на момент окончания партии, приносит ему штрафные очки. При этом карточка «Осёл» особенно опасна, т.к. сразу дает игроку 20 очков.

Игрок, набравший меньше всех очков после заранее установленного количества партий, становится победителем.

2. СОСТАВ ИГРЫ

- 110 карточек (104 карточки: по 8 карточек стоимостью от 1 до 13; 5 карточек «Джокер», 1 карточка «Осёл»);

- правила игры.

Если игроки договорились провести несколько партий, им также потребуются ручка и бумага для записи промежуточных результатов.

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки договариваются, сколько партий они сыграют и когда определяют победителя.

Затем они решают, кто будет вести подсчет очков, этот игрок берет себе ручку и бумагу.



В зависимости от количества игроков, принимающих участие в игре, необходимо раздать каждому из них определенное количество карточек (см. таблицу ниже). Это делает игрок,



находящийся слева от того, кто ведет подсчет очков. Он откладывает карточку «Осёл», тщательно перемешивает все карточки и отсчитывает, например, 38 из них, если в игре принимают участие 3 игрока. Затем он добавляет к этой мини-колоде карточку «Осёл», еще раз ее перемешивает и раздает карточки всем игрокам по кругу.

Количество игроков	Количество карточек у каждого игрока	Количество карточек в игре
3	13	39
4	13	52
5	13	65
6	13	78
7	13	91
8	13	104
9	12	108
10	11	110
11	10	110
12	9	108

4. ХОД ИГРЫ

Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл», ходит первым. Он разыгрывает 1 карточку или несколько карточек одинаковой стоимости. Далее ходит игрок, сидящий слева от него, - он должен или повысить ставку, или отказаться от хода:

- **повышение ставки:** игрок должен разыграть такое же количество карточек, но их стоимость должна быть выше;



- **отказ от хода:** игрок пропускает ход, потому что он не может или не хочет повысить ставку.

Таким образом, игрок, первым делающий ход, определяет количество карточек для этого круга игры. Если он разыгрывает 1 карточку, то все остальные игроки также должны играть 1 карточкой или пропустить ход. Если он использует 2 или 3 карточки одинаковой стоимости, то все остальные игроки также должны разыграть 2 или 3 карточки или объявить о пропуске хода. Каждый следующий игрок должен разыгрывать карточки большей стоимости, чем предыдущий игрок.

Разыгрывая карточки, игрок кладет их перед собой так, чтобы каждый мог увидеть, какие карточки он использует в этот ход. После того как каждый игрок разыграл свои карточки или объявил о пропуске хода, круг игры заканчивается. Все разыгранные карточки (т.е. лежащие в открытую перед игроками) из игры убираются. Игрок, закончивший предыдущий круг (т.е. разыгравший карточку самой высокой стоимости), ходит первым в следующем круге.

Партия продолжается до тех пор, пока один из игроков не использует все свои карточки.

4.1 КАРТОЧКИ «ДЖОКЕР»



В игре есть 5 карточек «Джокер». Стоимость этих карточек определяет в зависимости от игровой ситуации, в которой они используются. Если «Джокер» разыгрывается вместе с другими карточками, то его стоимость автоматически приравнивается к их стоимости.

Например: игрок решает разыграть 2 карточки «10» и карточку «Джокер», считается, что он использовал 3 карточки стоимостью «10» - другие игроки должны повышать свои ставки, исходя именно из этого.



Если игрок разыгрывает только карточку «Джокер», то ее стоимость равна «14». Это максимальная стоимость карточки в игре.

Одиночного «Джокера» можно использовать в «круг Осла» (см. п. 4.2), его стоимость в этом случае равна «1».

Каждая карточка «Джокер», оставшаяся у игрока на момент окончания партии, приносит ему 14 штрафных очков!

4.2 КАРТОЧКА «ОСЁЛ»



Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл» в начале партии, ходит первым. Если он хочет, то он может разыграть эту карточку сразу в первом круге игры.

В любом случае, когда игрок решает разыграть карточку «Осёл», круг играется по особым правилам («круг Осла»):

- карточка «Осёл» всегда имеет стоимость «0»;
- игроки не могут пропустить этот ход;
- игроки не обязаны повышать ставки;
- игроки могут использовать любую свою карточку, вне зависимости от стоимости карточки, разыгранной предыдущем игроком, т.е. разыгрываемая карточка может быть выше, ниже или равной по стоимости карточке предыдущего игрока;
- игрок, использовавший карточку самой высокой стоимости, должен забрать себе в конце круга все разыгранные в нем карточки, включая карточку «Осёл»;
- если несколько игроков разыграли карточки самой высокой стоимости, то в конце круга все карточки забирает себе тот, кто последним использовал такую карточку. Ему же предстоит и начинать следующий круг игры.

4.3 КАК ИЗБАВИТЬСЯ ОТ КАРТОЧКИ «ОСЁЛ»

Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл» после «круга Осла», не может разыграть ее сразу же в следующем





круге, хотя он его и начинает. Он может это сделать только после того, как выигрывает круг игры, т.е. использует карточку самой высокой стоимости и станет первым игроком следующего круга.



Разыгрывать карточку «Осёл» может только игрок, начинающий новый круг!

Карточка «Осёл» остается в игре до самого конца. Она часто переходит из рук в руки, и один игрок может получить ее несколько раз за одну партию.

Однако только игрок, у которого карточка «Осёл» окажется в конце партии, получает 20 штрафных очков!

5. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

В конце круга, во время которого одному из игроков удалось избавиться от всех своих карточек, партия заканчивается. Возможна ситуация, когда несколько игроков одновременно используют все свои карточки, - ни один из них не получает штрафных очков.

Если игрок использует свою последнюю карточку во время «круга Осла», то партия заканчивается только в том случае, если он не должен взять все разыгранные карточки себе по правилам «круга Осла»!

5.1. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После окончания партии все игроки должны подсчитать свои очки. Карточка «Осёл» приносит 20 штрафных очков, каждая карточка «Джокер» - 14 штрафных очков, для всех остальных карточек количество штрафных очков равно их стоимости.

Игрок, ведущий счет, записывает результат каждой партии. После того, как игроки сыграют оговоренное перед игрой количество партий, подводится общий итог игры - игрок, набравший минимальное количество штрафных очков после всех партий, становится победителем!

Игроки могут также договориться, что победителя они определяют не после определенного количества партий,



а через определенный промежуток времени, например, через 1 час после начала игры. Три партии для 5 игроков занимают примерно 30 минут.



6. ПРИМЕРЫ

6.1 ОБЫЧНЫЙ КРУГ ИГРЫ

Алекс начинает этот круг игры. Он разыгрывает 3 карточки	6/6/6
Барбара повышает ставку	8/8/«Джокер»
Крис пропускает ход	
Даниель повышает ставку	10/10/10
Эрик пропускает ход	

Даниель разыграл в этом круге карточки самой высокой стоимости. Следующий круг игры начинает он, но до этого все использованные карточки игроков убираются из игры.

6.2 «КРУГ ОСЛА»

(игроки не могут пропустить свой ход!)

Даниэль начинает этот круг игры. У него есть карточка «Осёл» и он разыгрывает ее	Карточка «Осёл» (0)
Барбара использует свою карточку самой низкой стоимости	2
Крис использует свою такую карточку	1
Алекс использует свою такую карточку	2
Эрик использует свою такую карточку	1

Двое игроков использовали карточки одинаковой стоимости, которая оказалась наибольшей, но все разыгранные в этом круге карточки должен взять Алекс, т.к. он последним использовал карточку с максимальной стоимостью. Алекс забирает себе все 5 карточек и первым ходит в следующем круге игры. Карточку «Осёл» он может разыграть только после того, как выиграет круг игры.