

## Правила настольной игры Свинка 10(Pig 10) Автор Эйлет Пнуэли (Eyilet Pnueli)

Игра, в которой цифра 10 решает все.  
Для 2-8 юных математиков от 6 лет.



*ДЕВЯТЬ – это ничего особенного. ДЕСЯТЬ – это очень даже ничего!  
Но если дело касается ОДИННАДЦАТИ и выше - ничего хорошего вам  
не светит...*

*Вы зарабатываете все открытые карты, если в результате вашего  
хода значение этих карт будет равно ДЕСЯТИ... но ни чуточки  
больше! Иначе ходивший до вас сосед-хитрец будет рад доставшимся  
ему картам...*

### Идея и цель игры

Игроки по очереди открывают по одной карте, прибавляя ее значение к значению открытой колоды - пока оно не достигнет ДЕСЯТИ или выше. Побеждает игрок, которому больше раз удастся набрать число ДЕСЯТЬ и в результате собрать больше карт.

### Подготовка к игре

- Тщательно перетасуйте колоду,
- раздайте каждому игроку по 3 карты, игроки берут свои карты в руки,
- оставшуюся колоду положите в центр стола рубашкой вверх.

### Процесс игры

Начинает тот, кто может быстрее всех досчитать до десяти. Затем будет ходить его **сосед слева**. В свой ход игрок кладет карту с руки и громко произносит **значение колоды** открытых карт. Как его определить, вы узнаете в разделе **«Значение колоды открытых карт»**.

Если в ваш ход значение открытой колоды стало равно ДЕСЯТИ, вы должны крикнуть «Свинка Десять», и тогда вам достаются все открытые карты.

Если в ваш ход значения открытой колоды оказалось выше ДЕСЯТИ, то сосед справа от вас выигрывает все открытые карты.

Полученные карты игроки кладут перед собой.

Совершив ход, не забудьте взять карту из колоды закрытых карт, у вас на руках всегда должны быть 3 карты.

## Значение колоды открытых карт

Если в ваш ход в центре стола карт нет, то, играя свою карту, вы присваиваете ее значение значению колоды открытых карт. Игрок, который **ходит после вас**, прибавляет к этому значению номер своей карты.



**Саша** ходит первым. Он играет карту с номером 4 и произносит «четыре».



**Маша** играет карту с номером 3, прибавляет ее к Сашиному значению 4 и произносит «семь».



**Юля** играет карту с номером 2 и произносит «девять».



Теперь ходит **Андрей**. Он кладет карту с номером 6 и произносит «пятнадцать». Поскольку это больше ДЕСЯТИ, правый сосед Андрея, **Юля**, получает все открытые карты. Если бы Андрей сыграл карту с номером 1, значение колоды открытых карт стало бы равно точно ДЕСЯТИ, и тогда вся колода открытых карт досталась бы Андрею.

Значением колоды считается число, произнесенное последним.

## Особые случаи:

### Свинка-русалка

Играя карту с номером ПЯТЬ, вы можете выбрать, прибавить 5 к значению или **вычесть** 5 из значения колоды. Однако значение колоды не может быть отрицательным.



**Саша** играет карту с номером 5 и произносит «пять».



**Маша** играет карту с номером 1 и увеличивает значение колоды до «шести».



**Юля** кладет карту с номером 5 и произносит «один».

## Свинка-лягушонок

Карта с изображением лягушонка (НОЛЬ) **всегда** обнуляет значение колоды, поэтому, сыграв ее, вы всегда произносите «НОЛЬ».



*Саша* кладет карту с лягушонком и произносит «НОЛЬ».

## Такая же карта - такое же значение колоды

Если вы сыграли карту **такую же, как и ходивший перед вами игрок** или карту, равную **значению открытой колоды**, вы по своему усмотрению можете выбрать одно из двух:

- прибавить номер сыгранной карты к значению колоды (как в обычной ситуации) или
- сделать значение открытой колоды равным номеру сыгранной вами карты.



*Андрей* кладет карту с номером 3 и произносит «три».



Сыграв карту с номером 4, *Саша* увеличивает значение колоды до «семи».



*Маша* кладет такую же карту, как и *Саша*, и произносит «четыре», делая значение колоды равным значению сыгранной карты.



*Юля* также решила сыграть карту с номером 4. Она могла бы оставить значение колоды равным 4, однако, *Юля* решает увеличить его на 4 и произносит «восемь».



*Андрей* открывает карту с номером 8 и оставляет значение колоды по-прежнему равным «восемью».

## Конец игры

Игра заканчивается, когда колода закрытых карт опустела и **все карты на руках сыграны**. Побеждает игрок, набравший большее число карт.



ООО «Стиль Жизни» ©

Автор: Эйлет Пнуэли

Иллюстрации: Клаудиа Штокэль

Перевод на русский язык: Ольга Иванова.

