crowdgames.ru

Шумный покер!

3–6 · от 14 лет · 30

1. Об игре

«Мой дом — мои правила», — сказала панда коту.

«Шумный покер» — это настольная игра, в которой блефуют во весь голос, а каждый раунд заряжен чистым адреналином. Меняйтесь картами посреди шума и хаоса и собирайте лучший расклад. Сможете ли вы обыграть соперников в разгар суматохи?

2. Состав игры

1. 91 основная карта (всего 7 мастей).
2. 35 особых карт (7 императорских пингвинов, 7 капибар, 7 енотов, 7 горлинок и 7 мандрилов).
3. 6 карт-памяток.
4. 6 наборов фишек (1 фишка номиналом 5, 1 фишка номиналом 2, 4 фишки номиналом 1 и 4 фишки номиналом 0 — в каждом).
5. 6 наборов жетонов раскладов (с цифрами 1, 2 и 3 каждый).
6. 3 жетона императорских пингвинов.
7. Блокнот для подсчёта очков.



3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Соберите игровую колоду, выбрав на одну масть больше, чем количество игроков.

Пример: *если игроков 3, используйте 4 масти.*





Масть — это набор из 13 карт с одним и тем же символом (карты достоинством от 2 до 10 и четыре фигурные: валет, дама, король и туз).

Выберите особую карту. Добавьте в колоду столько её копий, сколько в игре мастей, и перемешайте карты. Если играете впервые (добро пожаловать!), рекомендуем начать с енота.

Раздайте каждому игроку:

2 Один набор жетонов раскладов выбранного цвета. Игрок располагает их в ряд слева направо цифрами 1, 2 и 3 вверх.

3 Одну карту-памятку.

4 Один набор из 10 фишек, разделив каждый на три стопки:
Стопка 1 — фишки номиналом 0, 0 и 1.
Стопка 2 — фишки номиналом 0, 1 и 1.
Стопка 3 — фишки номиналом 0, 1 и 2.
Фишку номиналом 5 положите рядом с тремя стопками.

5 Пять карт лицевой стороной вниз (пока что их нельзя переворачивать и просматривать). Оставшуюся колоду поместите в центр стола.



Подготовка партии для 3 участников

4. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

4.1. Жетоны раскладов

Жетоны раскладов нужны для того, чтобы в каждом раунде отмечать порядок раскладов из 5 карт. В начале раунда проверяйте, чтобы жетоны раскладов лежали цифрами 1, 2 и 3 вверх.

4.2. Иерархия раскладов

Победивший расклад определяется в порядке убывания, начиная с самого старшего:

1. **Репокер:** пять карт одного достоинства.



2. **Стрит-флеш:** пять карт одной масти по порядку.



3. **Каре:** четыре карты одного достоинства и одна другого.



4. **Фулл-хаус:** три карты одного достоинства и две карты другого.



5. **Флеш:** пять карт одной масти.



6. **Стрит:** пять карт любых мастей по порядку.



7. **Сет:** три карты одного достоинства и две карты разных достоинств.



8. **Две пары:** две пары карт одного достоинства и одна карта другого.



9. **Пара:** две карты одного достоинства и три карты разных достоинств.



10. **Старшая карта:** среди карт нет комбинаций.



Старшей картой в колоде считается туз, за ним следуют К, Д, В и карты с цифрами в порядке убывания.

Ничья? Выигрывает расклад с самой старшей картой, состоящей в одной из комбинаций. Если и эта карта совпала, сравните следующую по старшинству карту в комбинации и так далее (при фулл-хаусе сначала сравнивайте карты в тройке). Всё ещё ничья? Тогда сравнивайте старшие карты, не состоящие в комбинациях, до тех пор, пока не определите победителя.



Примечание о стритах: стрит может либо заканчиваться тузом (10/В/Д/К/Т), либо начинаться им (Т/2/3/4/5). Однако туз не может быть в середине стрита.

5. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите к концу 3-го раунда больше очков, чем соперники.

6. РАУНД

Каждый раунд состоит из трёх фаз:

1. Фаза обмена.
2. Фаза ставок.
3. Фаза открытия карт.

6.1. Фаза обмена

Во время этой фазы попытайтесь собрать 3 расклада из 5 карт с наиболее выигрышными комбинациями.

Фаза обмена начинается с отсчёта. На счёт «три!» игроки одновременно берут в руку все свои карты и начинают обмен.

Правила обмена (громкого!)

Участники предлагают обменяться любым количеством карт, и, если кто-либо из соперников соглашается на это количество, происходит обмен.

Все игроки договариваются об обмене одновременно, без очерёдности хода. Любой игрок может предложить обмен. Единственное условие: участники должны обмениваться одинаковым количеством карт, чтобы после обмена у каждого всегда было снова по 5 карт в руке.

Игроки не могут показывать или называть карты, которыми они обмениваются.

Пример: *Марина предлагает обменять две карты, выкрикнув: «Две! Две! Кто хочет две карты?» Глеб соглашается, после чего они обмениваются.*

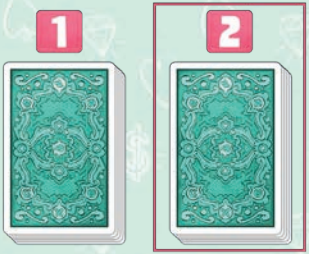


Игроки обмениваются картами в любом порядке и столько раз, сколько захотят. Когда ваш первый расклад из 5 карт вас устроит, сложите карты в стопку **лицевой стороной вниз** под жетон расклада с цифрой 1 и возьмите из колоды 5 новых карт.

Продолжайте обмен до тех пор, пока под вторым и третьим жетонами раскладов по очереди также не окажется по 5 карт.

Не обязательно обмениваться картами, чтобы выложить расклад.

Примечание: вы можете обмениваться картами с другими игроками, даже если они уже выложили предыдущий расклад.



Карточный расклад под жетоном с цифрой 2

Игрок, который **вторым** выложил третий расклад, должен крикнуть: «Стоп!» — и **фаза обмена завершится**. В этот момент **все участники, у которых ещё остались карты в руках, кладут их лицевой стороной вниз под следующий по порядку жетон расклада**.



Пример: *если к моменту окончания фазы обмена игрок выложил только один расклад, он кладёт карты, которые держит в руке, под жетон расклада с цифрой 2.*

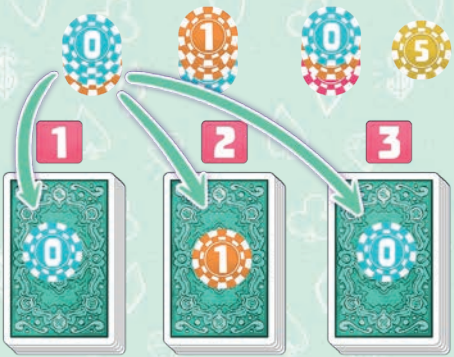
Если у вас остались невыложенные расклады, возьмите из колоды по 5 карт за каждый и положите их лицевой стороной вниз (не подглядывая) под оставшиеся жетоны раскладов. Таким образом, в конце этой фазы **у каждого игрока должно находиться по 5 карт под каждым жетоном расклада**.

Вы не сможете посмотреть свои расклады в фазе ставок. Постарайтесь запомнить, что и куда положили.

6.2. Фаза ставок

Эта фаза делится на три этапа, по количеству стопок из трёх фишек у каждого игрока.

В порядке хода, **начиная с игрока слева от того, кто первым выложил все три расклада, и далее по часовой стрелке,** каждый участник делает ставку: выбирает стопку фишек и распределяет **по одной фишке** на каждый свой расклад. Повторите это трижды.



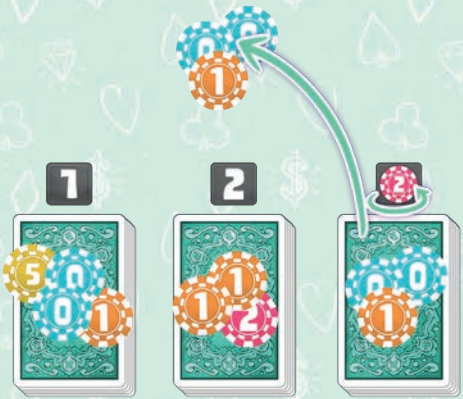
Пример: *Глеб берёт стопку из фишек номиналом 0, 0 и 1 и кладёт по одной фишке на каждый расклад.*

Фишку номиналом 5 можно положить на любой расклад в любой момент фазы ставок. Бум!

6.3. Фаза открытия карт

Эта фаза повторяется три раза — по одному на каждый расклад. Начните с **третьего расклада**, продолжите вторым и завершите первым.

Начиная с игрока слева от того, кто выложил все три расклада первым, и далее по часовой стрелке, каждый игрок кладёт все фишки с текущего расклада в центр стола, а затем **решает, оставить карты этого расклада или сбросить их** (лицевой стороной вниз). Если он сбросил карты, он переворачивает свой жетон текущего расклада на сторону с изображением фишки номиналом 2. Помните, что смотреть карты своего расклада пока что нельзя.



Пример: *Марина кладёт все фишки с третьего расклада в центр стола. Она решает сбросить карты этого расклада и переворачивает жетон расклада.*

После того как все игроки сделали выбор, те, кто не сбросил карты, открывают свои карты текущего расклада. Игрок со старшим раскладом выигрывает и забирает все фишки из центра

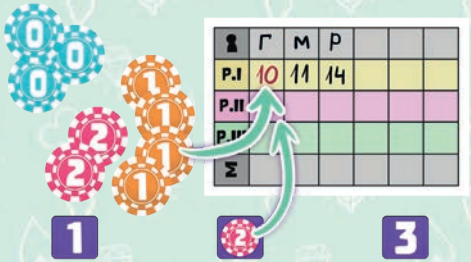
стола. Если определить победителя не удалось, все фишки из центра стола сбрасываются.

После этого сбросьте все карты текущего раскладка.

Повторите то же самое со следующим раскладом, но на этот раз **начните с игрока слева от того, чей расклад победил в прошлый раз**. Если в прошлый раз победителя определить не удалось, первым становится тот же игрок, что и в предыдущем раскладе.

7. КОНЕЦ РАУНДА

Подсчитайте номиналы полученных фишек и **добавьте 2 за каждый сброшенный расклад**. Запишите результаты в блокнот для подсчёта очков.



Пример: *сумма номиналов фишек у Глеба равна 8. К ним он добавляет 2 за сброшенный второй расклад. Его результат составляет 10 очков.*



Подготовьтесь к следующему раунду так же, как и к началу игры (только жетоны раскладов раздавать не нужно — просто переверните их цифрами 1, 2 и 3 вверх).

При желании между раундами можете выбрать другой тип особых карт для колоды.

8. КОНЕЦ ИГРЫ

После 3 раундов сложите все полученные очки. У кого их больше, тот побеждает! В случае ничьей претенденты разделяют победу.

	Г	М	Р			
Р.I	10	11	14			
Р.II	22	2	13			
Р.III	31	12	–			
Σ	63	25	27			

9. ОСОБЫЕ КАРТЫ

С этими картами всё становится... ещё интереснее! Используйте в одном раунде только **один тип** особых карт, при желании меняя его каждый раунд.

Составляя колоду, добавляйте в неё особые карты одного типа в количестве, равном числу участников плюс 1.

Опытные игроки могут выбрать несколько типов особых карт, но рекомендуем использовать не более двух за раунд.



Енот. Джокер, который можно использовать в качестве любой необходимой карты. Но если в открытых раскладах одного номера есть хотя бы 2 енота (даже у разных игроков), то все расклады с картой енота сбрасываются.



Капибара. На первый взгляд толком ничего не может. Но если будет раскрыто нечётное количество капибар… худший расклад станет лучшим! Если количество капибар чётное, действуют обычные правила старшинства карт. Рекомендуется для партий с небольшим количеством игроков.

Пример: *у Глеба Т, К, 5, 3 и 2, а у Марины В, 9, 7, 6 и капибара. Поскольку открыта одна капибара, Марина выигрывает, так как достоинство её старшей карты ниже.*



Императорский пингвин. Не участвует в комбинациях и не имеет достоинства, но, если ваш расклад с императорским пингвином выиграет, вы получите 10 дополнительных очков (возьмите жетон императорского пингвина в качестве напоминания).

10. Команда

Авторы игры: Хорхе Х. Барросо, Давид Аморин и Хесус Фуэнтес.
Художник: Фран П. Лобато.
Графический дизайнер: Хесус Фуэнтес.
Редактор: Хесус Фуэнтес.



Горлинка. Джокер, который можно использовать в качестве любой необходимой карты… но только если у другого игрока тоже есть карта горлинки в открытом раскладе. Если в вашем раскладе 2 горлинки, этот расклад сбрасывается.



Мандрил. Пора менять карты! Если в открытых раскладах есть хотя бы 1 карта мандрила, возьмите 3 карты из колоды (если колода закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду). Каждый игрок, у которого есть мандрил, выбирает одну из этих карт и присваивает её значение карте мандрила. Разные игроки могут выбрать одну и ту же карту. Если в вашем раскладе больше одного мандрила, выберите карту на замену для каждого из них.

11. Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Ксения Хацкалёва.
Редактор: Юлия Становая.
Переводчик: Юлия Сергеева.
Корректор: Полина Сикацкая.
Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru! Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Внимание! Не является азартной игрой.