

КОЗЫРНЫЕ КИТЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре «Козырные киты» несколько семейств китов поборются за первенство на океанских просторах, собирая драгоценные жемчужины на песчаном дне. Тот, кто соберёт больше всего жемчужин, в конце игры сможет спеть свою победную песню.

СОСТАВ ИГРЫ



Двусторонний
жетон номинала



36 карт китов



Карта козырного
кита



Блокнот для
подсчёта очков

Семейство китов
(косатка, нарвал,
синий кит, кашалот)



Победные очки



Номинал
карты

Бонус

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре втроём или вчетвером используйте полный набор карт, а при игре вдвоём уберите все карты с номиналом 5.

1. Положите карту козырного кита и жетон номинала в центр стола.
 2. Перемешайте все карты китов, затем выберите из стопки случайную карту. Семейство китов на этой карте становится первым козырным китом, а номинал карты показывает, какой стороной будет лежать жетон номинала.
- Если вытянутая карта имеет номинал от 1 до 4, переверните жетон стороной «1».
 - Если вытянутая карта имеет номинал от 6 до 9, переверните жетон стороной «9».
 - Если вытянутая карта имеет номинал 5, возьмите другую карту!



ВАЖНО. Видимая сторона жетона показывает, какая карта выигрывает взятку в этом раунде: если жетон лежит стороной «1», выигрывает карта с самым маленьким номиналом, если жетон лежит стороной «9» – карта с самым большим номиналом.

Взятка — карты, выложенные на стол каждым из игроков в течение одного хода.

Положите жетон нужной стороной на карту козырного кита, отметив соответствующее семейство китов. Верните карту кита обратно в стопку и перемешайте её.

3. Раздайте игрокам по 9 карт. Игроки берут карты в руку. Если вы играете вдвоём или втроём, отложите оставшиеся карты лицом вниз, в течение раунда они вам не понадобятся.



4. Каждый игрок выбирает одну из своих карт, бонусом которой он хотел бы воспользоваться в течение игры, и кладёт ее перед собой – это его первый бонус. Описания бонусов даны на с. 8.
5. Первым игроком становится тот, кто последним видел кита.

ЦЕЛЬ И ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Цель игры – первым набрать 30 победных очков – жемчужин.



В свой ход вы стараетесь выиграть взятку, сыграв наиболее подходящую карту из имеющихся в руке. В случае выигрыша игрок-победитель выбирает одну из карт в этой взятке (кроме своей) и получает количество жемчужин, указанное в левой части этой карты, а игрок-владелец сохраняет карту у себя и сможет воспользоваться её бонусом в любой момент игры.

Раунд игры заканчивается как только игроки сыграют все 8 карт из руки. Затем игроки подсчитывают полученные победные очки. Если ни один из игроков не набрал 30 или более очков, заново перемешайте и раздайте игрокам карты, и сыграйте ещё один раунд.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из которых разыгрывается 8 взяток.

1. Первый игрок выбирает 1 карту из руки и выкладывает её перед собой лицом вверх. По желанию, перед тем как сыграть карту, он может использовать один или несколько своих бонусов.
2. Игроки по очереди по часовой стрелке играют по 1 карте. Они обязаны сыграть карту кита того же семейства, что и на карте первого игрока. Если у игрока в руке нет карт данного семейства, он может сыграть любую другую карту.

По желанию, перед тем, как сыграть карту из руки, каждый игрок может воспользоваться своими бонусами.



ПЯТЁРКА!

Карта номиналом 5 не принадлежит ни к одному семейству, и её можно сыграть в любой момент. Она становится того же семейства, что первая сыгранная карта во взятке. Если 5 играется первой картой во взятке, то она становится того семейства, что и первая карта кита, сыгранная после неё. Если все игроки сыграли только карты номиналом 5, взятку выигрывает игрок, сыгравший первую карту.



- 3.** Когда все игроки сыграли по 1 карте, определяется игрок, выигравший взятку. Для этого посмотрите на жетон номинала.

ЖЕТОН НА СТОРОНЕ



- Выигрывает игрок, сыгравший карту козырного кита с самым большим номиналом.
- Если во взятке нет козырных китов, выигрывает игрок, сыгравший карту с самым большим номиналом из семейства первой сыгранной карты во взятке.

ЖЕТОН НА СТОРОНЕ



- Выигрывает игрок, сыгравший карту козырного кита с самым маленьким номиналом.
 - Если во взятке нет козырных китов, выигрывает игрок, сыгравший карту с самым маленьким номиналом из семейства первой сыгранной карты во взятке.
- 4.** Игрок-победитель выбирает среди карт других игроков одну карту, на которой указано количество жемчужин, которое он хотел бы получить в качестве награды.



- Игрок, сыгравший выбранную победителем карту, оставляет её перед собой лицом вверх, чтобы использовать её бонус в любой момент игры.
- Победитель получает столько победных очков, сколько жемчужин указано на выбранной карте слева. Он берёт соответствующее количество карт из оставшихся карт взятки и кладёт перед собой в стопку жемчужин лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты уберите в стопку сброса. Если карт во взятке не достаточно для получения награды, их можно взять из стопки сброса.



5. Игрок-победитель начинает следующую взятку.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: ПЯТЁРКА!

*Если во взятке была сыграна **хотя бы одна** карта с номиналом 5, происходит следующее.*

- Если победитель решает получить награду, указанную на карте 5, он получает 1 победное очко и кладёт эту карту перед собой в стопку жемчужин лицом вниз. Игрок, сыгравший 5, не получает бонуса.*
- Если победитель не выбирает 5, он получает победные очки, как описано выше в пункте 4. Однако, он не становится автоматически первым игроком следующей взятки. Вместо этого первого игрока определит игрок, сыгравший 5.*
Если было сыграно несколько карт 5, то первого игрока следующей взятки выбирает игрок, сыгравший карту 5 первым.



6. Раунд заканчивается, когда все игроки сыграли по 8 карт (8 взяток).



Подготовьте карандаш и блокнот, чтобы записать победные очки игроков.

- 1 победное очко за каждую карту в стопке жемчужин.
- 1 победное очко за каждую пару неиспользованных бонусов.

ПРИМЕР: Женя получил 7 карт с жемчужинами. Перед ним также остались три неиспользованных бонуса. За них он получает 1 очко. В сумме у него $7 + 1 = 8$ очков в этом раунде.

Если ни один из игроков не получил 30 или более очков, начните новый раунд. Повторите все действия, как при подготовке к игре.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце того раунда, когда любой игрок наберёт в сумме 30 или более очков. Этот игрок объявляется победителем! В случае ничьей, сыграйте ещё 1 раунд, пока не определится победитель.

ПРИМЕР ВЗЯТКИ

В этом раунде жетон номинала лежит на синем ките «1» вверх. Синий кит – козырной кит, и карта с самым маленьким номиналом выигрывает взятку.

Андрей – первый игрок. Он играет нарвала номиналом 2.

Следующий игрок – Тёма. Он использует бонус  и переворачивает жетон номинала стороной «9» вверх – теперь выиграет карта с самым большим номиналом. Затем Тёма должен сыграть карту нарвала (если есть) и он играет нарвала номиналом 6.



Следующий игрок – Лена. У неё в руке нет карты с нарвалом, поэтому она может сыграть любую карту. Она играет синего кита номиналом 9. Так как она сыграла козырного кита, она может выиграть взятку.



Женя ходит последним. Хотя у него есть нарвал, он решает сыграть карту номиналом 5.



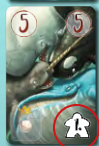
Лена выиграла взятку и хочет получить максимальную награду, поэтому выбирает карту Андрея с тремя жемчужинами и получает 3 победных очка. Она забирает свою карту, карты Тёмы и Жени и кладёт их перед собой жемчужинами вверх.



Андрей оставляет сыгранную им карту перед собой. Он сможет использовать бонус, изображённый на карте, уже в следующем раунде.



Так как Женя сыграл карту с номиналом 5, а победитель взятки не выбрал эту карту, Женя решает, кто будет первым игроком в розыгрыше следующей взятки.



ЭФФЕКТЫ БОНУСОВ

ВЫБИРАЙТЕ С УМОМ!

Перед тем как сыграть карту, каждый игрок может использовать один или несколько бонусов, указанных на картах, лежащих перед ним.

**ЭФФЕКТ БОНУСА ПРИМЕНЯЕТСЯ
НЕМЕДЛЕННО, А КАРТА КЛАДЁТСЯ В СБРОС!**



ПОМЕНИЙТЕ КОЗЫРНОГО КИТА текущего раунда на семейство китов, указанное в символе бонуса. Переместите жетон номинала на новое семейство китов, сбросьте карту кита, бонус которой вы использовали.



ПЕРЕВЕРНИТЕ ЖЕТОН НОМИНАЛА. Таким образом меняется условие, какая карта выиграет в текущем раунде: с самым большим или самым маленьким номиналом. Козырной кит не меняется! Сбросьте карту кита, бонус которой вы использовали.



ПОЛУЧИТЕ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО. Переверните эту карту и положите её стороной с изображением жемчужины вверх в свою стопку жемчужин.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



© HUCH!, 2024 www.hutter-trade.com
Автор игры: Йохен Книттель
Иллюстратор: Стефан Соннбергер
Редактор: Джозеф Уейдл
Графика: Сабин Кондиролли

