



RU

Бой берёт!



Игра Волфганга Крамера

Игра не для быков!!!

Игроки: 2 – 10

Возраст: от 10 лет

Комплект игры: 104 карты, 1 правила игры

ОПИСАНИЕ ИГРЫ



Цель игры – взять по возможности меньше карт. На каждой карте, которую нужно взять, изображен один или более «быков», каждый из которых является минус-пунктом. Побеждает тот, у кого в конце игры меньше всего минус-пунктов.

ПОДКОТОВКА К ИГРЕ



Приготовьте бумагу и ручку. Чтобы начать игру, смешайте все карты и раздайте по десять карт каждому игроку. Игроки берут карты в руки и ради удобства могут разложить карты в возрастающем порядке.

Создать 4 ряда

Из оставшейся колоды карт возьмите четыре верхние карты и положите их на середину стола лицевой стороной вверх. Каждая из этих карт является первой картой в ряду, который **может состоять не более чем из пяти карт**, включая первую карту. Оставшаяся колода карт в этой игре не используется.



Рис. 1 – Четыре карты в начале игры

ХОД ИГРЫ



I. Разыгрывание карт

Каждый игрок кладет перед собой одну из имеющихся у него карт **лицевой стороной вниз**. Только после того как все игроки положили свои карты, все выложенные карты открываются.

Тот, кто положил карту с наименьшим числом, первым кладет карту в один из четырех рядов.

Карты раскладываются по рядам по возрастающей, до тех пор пока все карты не найдут свое место в одном из рядов. Карты всегда кладутся в конце ряда. Таким образом разыгрываются все десять карт.

Как кладутся карты?

Каждую разыгранную карту можно положить только в один ряд. В силе следующие правила:

1-ое правило: порядок возрастания

В каждый ряд можно класть карты только в порядке возрастания

2-ое правило: наименьшая разница

Карту нужно всегда класть в тот ряд, в котором разница между последней картой в ряду и новой картой является наименьшей.

Пример:

Как видно из рисунка 1, последние карты в рядах с номерами 12, 37, 43 и 58. Четверо игроков разыграли следующие карты: 14, 15, 44 и 61. Так как «14» является картой с наименьшим числом, эту карту кладут первой. В соответствии с 1-ым правилом эту карту можно класть только в первый ряд за картой «12», то же самое касается и карты «15». Карту «44» в соответствии с 1-ым правилом можно класть и в 1-ый, и во 2-ой и в 3-ий ряд, но в соответствии со 2-ым правилом (наименьшая разница) можно класть только в 3-ий ряд. Карта «61» в соответствии со 2-ым правилом кладется в 4-ый ряд.

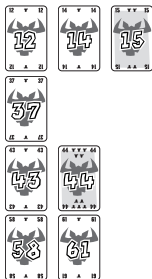


Рис. 2 – Четыре ряда после первого раунда

II. Добор карт

Пока карту можно положить в один из рядов – все в порядке. Проблемы начинаются тогда, когда в один из рядов кладется шестая карта или карту нельзя положить в один из рядов, соблюдая оба вышеупомянутые правила. В обоих случаях игрок, разыгравший такую карту, должен взять карты.

3-ье правило: **полный ряд**

Ряд считается полным, когда в нем пять карт. Игроку, разыгравшему карту, которую в соответствии со 2-ым правилом надо положить в этот ряд шестой по счету, придется взять все пять карт этого ряда. Разыгранная им шестая карта становится первой картой нового ряда.

Пример:

Наши четверо игроков разыграли следующие карты: 21, 26, 30 и 36. Карты «21» и «26» попадают в первый ряд, который теперь полон, так как в нем теперь находится пять карт. Игроку, который разыграл карту «30», тоже нужно положить свою карту в первый ряд. Так как эта карта станет шестой в ряду, он должен взять все пять карт первого ряда. Разыгранная им карта «30» становится первой картой в первом ряду. Карта «36» тоже попадает в первый ряд – за «30».



Рис. 3 – Четыре ряда после второго раунда

4-ое правило: **наименьшее число**

Если игрок разыгрывает карту с настолько маленьким числом, что ее невозможно положить ни в один ряд, он должен забрать весь ряд. **Игрок имеет право выбрать ряд**, карты которого он заберет. Разыгранная им карта становится первой картой в этом ряду.

Пример:

Разыграны следующие карты: 3, 9, 68 и 83. «3» является наименьшим числом и поэтому эта карта кладется первой. Так как, в соответствии с правилами, она не может быть положена ни в один из рядов, игрок должен выбрать ряд, из которого он заберёт все карты. Он выбирает второй ряд и забирает карту «37». Разыгранную «3» он кладет как первую карту второго ряда. Игроку с картой «9» повезло, так как он теперь может положить свою «9» за «3».



Рис. 4 – Четыре ряда после третьего раунда

Примечание:

Игрок, который забирает ряд из-за того, что разыгранная им карта оказалась с наименьшим числом, обычно выбирает ряд, дающий ему наименьшее количество минус-пунктов.

«БЫКИ» = МИНУС-ПУНКТЫ

На каждой карте между числами изображены силуэты быков. Каждый «бык» означает один минус-пункт! На

большой части карт изображен один «бык».

На всех картах с числами, которые

- кончаются на пять (5, 15, 25 и т.д.) изображены 2 «быка»;
- делятся на 10 (10, 20, 30 и т.д.) изображены 3 «быка»;
- делятся на 11 (11, 22, 33 и т.д.) изображено 5 «быков».

Число 55 и кончается на 5 и делится на 11, поэтому на этой карте 7 «быков».

КОЛОДА «БЫКОВ»

Карты, которые в течение игры были взяты, кладутся лицевой стороной вниз перед игроком. Эти карты составляют колоду «быков» игрока. В течение игры игрок может заглянуть в свою колоду, чтобы оценить, какие карты в игре однозначно не появятся.

Примечание: взятые карты в игру **не возвращаются**.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра кончается, когда разыграны все десять карт. Каждый игрок берет свою колоду «быков» и считает свои минус-пункты.

Результат каждого игрока записывается. Все 104 карты снова складываются в одну колоду, перемешиваются, и игра продолжается. Разыгрываются несколько игр, пока результат одного из игроков не превысит **66** «быков». Побеждает игрок с наименьшим количеством «быков». Перед началом игры игроки могут договориться о другом числе или об определенном количестве раундов.



Ниже приведены два примера возможных ошибок.

В **1-ом примере** игрок разыгрывает карту «45» с намерением положить ее в третий ряд за картой «41». Однако он ошибается, так как, в соответствии со вторым правилом, разыгранная карта должна быть положена в четвертый ряд за карту «42» – здесь разница меньше всего. Так как положенная карта станет шестой, игрок должен взять весь четвертый ряд!

Во **2-ом примере** игрок разыгрывает карту «62» с намерением положить ее за картой «61». Однако другой игрок, разыграв в этом же раунде карту «29», забирает первый ряд (в нем меньше всего минус-пунктов). Игроку с картой «62» придется теперь положить свою карту в четвертый ряд и взять все пять карт!

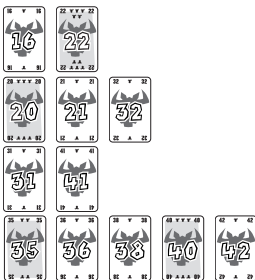


Рис. 5 – Расположение карт в 1-ом примере

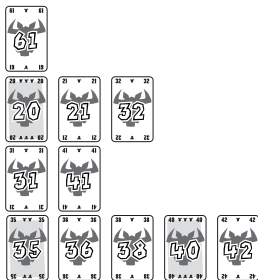


Рис. 6 – Расположение карт во 2-ом примере



Мы предлагаем этот вариант тем, кому нравится разрабатывать свою тактику игры. В силе остаются все правила основной игры, плюс еще два правила:

1. Все участвующие в игре карты известны

Количество карт в этом варианте игры зависит от количества игроков: из комплекта карт берут только карты с числами от 1-го до [количество игроков] \times 10+4.

Пример: 3 игрока – 34 карты от 1 – 34

3 игрока – 44 карты от 1 – 44 и т.д.

Остальные карты с большими числами убираются из игры.

2. Каждый игрок сам выбирает свои десять карт

Все карты кладутся на стол лицевой стороной вверх. Договорившись о том, кто начинает игру, игроки по часовой стрелке берут по одной карте до тех пор, пока у каждого игрока в руках не окажется десять карт. На столе остаются еще четыре карты. Каждая из этих карт – первая карта в своем ряду.

Дальнейший ход игры соответствует основной игре.

BRAIN GAMES



Посетите наш сайт: в Латвии www.prataspeles.lv, в Эстонии www.taibumangud.ee, в Литве www.protozaidimai.lt. Там вы найдете дополнительную информацию об игре и сможете в форуме познакомиться с другими игроками. Если у вас возникли вопросы по правилам игры, пишите Умнику на gudrinieks@prataspeles.lv, taibu@taibumangud.ee или gudragalvis@protozaidimai.lt.

По вопросам приобретения игры оптом и в розницу звоните по тел. +371 67334034 или пишите на info@prataspeles.lv, info@taibumangud.ee или info@protozaidimai.lt.

© Prāta Spēles 2007