

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ СЛУЧАЙНОСТИ

ОДНОГЛАЗЫЙ Валет



ИНСТРУКЦИЯ

СОДЕРЖАНИЕ

- Игровое поле
- 104 карты
- 50 чёрных фишек
- 50 красных фишек
- 35 золотых фишек
- Инструкция

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать первым игроком или командой, которая соберёт 2 последовательности. При 3 игроках или 3 командах победить позволяет одна последовательность.

Последовательность – это непрерывная горизонтальная, вертикальная или диагональная линия из 5 фишек одного цвета.

ПОДГОТОВКА

Если участников 2 или 3, играют без деления на команды. Если игроков больше 3, то они делятся поровну на 2 или 3 команды.

Участники должны разместиться вокруг игрового поля так, чтобы члены команд чередовались.

Игроки/команды выбирают свой цвет и берут соответствующие фишки. Если у вас 2 команды или 2 игрока, используйте чёрные и красные фишки. Каждая команда берёт по одной карте из колоды. Команда с самой старшей картой начинает игру (туз – самая старшая карта в колоде). В случае ничьей повторно возьмите карты из колоды.

Раздавайте карты по количеству участников в игре:

- для 2 игроков: по 7 карт каждому;
- для 3 или 4: по 6 карт каждому;
- для 6: по 5 карт каждому;
- для 8 или 9: по 4 карты каждому;
- для 10 или 12: по 3 карты каждому.

Оставшиеся карты составляют колоду.

ИГРА

В свой ход каждый игрок выбирает одну из своих карт и кладет её перед собой лицевой стороной вверх. Затем берёт фишку своего цвета и **кладёт её на свободную клетку игрового поля, соответствующую карте.**

Например: если карта – Король Червей, поместите фишку на одну из двух клеток Короля Червей на поле (если она свободна).

Как только игрок поместил фишку на выбранную клетку, то сразу берёт из колоды новую карту. Будьте внимательны! Если после своего хода вы не успеете взять карту из колоды до того, как следующий игрок сделает ход **И** возьмёт карту себе, то вы теряете право на карту и **до конца вашей игры у вас на руках должно оставаться на одну карту меньше.**

Игра продолжается по часовой стрелке.

Клетки-Джокеры: клетки в четырёх углах игрового поля действуют как Джокеры. Эти места считаются фишкой вашего цвета и могут быть использованы всеми игроками. Это означает, что в клетке-Джокере достаточно провести **линию всего из четырёх фишек одного цвета**, чтобы собрать последовательность (клетка-Джокер будет играть роль пятой фишки).

Каждая карта встречается на игровом поле дважды, за исключением Валетов.

Валеты – это карты с определёнными способностями, которые дают вам преимущества в игре. Их два типа: Одноглазые Валеты и Двуглазые Валеты.

Двуглазый Валет позволяет вам **поставить фишку** на любую свободную клетку игрового поля.



Одноглазый Валет позволяет вам **удалить с игрового поля любую фишку противника** (не заменяя её своей).



Примечание: **собранный последовательность считается защищённой** – никакая фишка из неё не может быть убрана.

Если у вас на руках есть карта, которую нельзя разыграть (соответствующие клетки игрового поля уже заняты), то вы можете её сбросить и взять новую из колоды перед началом своего хода.

Если у вас на руках есть две одинаковые карты (масть и номинал должны быть идентичны), которые нельзя разыграть (соответствующие клетки игрового поля уже заняты), то вы можете сбросить обе эти карты и передвинуть фишку, стоящую на данной ячейке, на ближайшую свободную ячейку. Если свободных ячеек несколько, то игрок самостоятельно выбирает, на какую передвинуть фишку.

КОНЕЦ ИГРЫ

2 игрока или 2 команды: выигрывает первый игрок или команда, собравшая 2 последовательности по 5 фишек.

3 игрока или 3 команды: выигрывает первый игрок или команда, собравшая 1 последовательность из 5 фишек.

ПРИМЕЧАНИЯ

- 2 пересекающиеся последовательности одного и того же цвета могут иметь общую фишку;
- игроки не могут подсказывать ходы друг другу, если такой договоренности не было до начала игры;
- при наличии 2 одинаковых карт на руках (масть и номинал карты должны быть одинаковы) можно разыграть обе эти карты: сбросить их лицом вверх, поставив одну фишку на поле, соответствующее картам, и взять новые 2 карты из колоды.