

# Правила настольной игры «Кухандель» (Kuhhandel или You're Bluffing)

Автор: Rüdiger Koltze (Рюдигер Кольтце)

Перевод на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

## Компоненты игры:

1. 40 карт животных – по 4 карты каждого из 10 видов;
2. 55 денежных карт – 10 карт номиналом 0; 20х10; 10х50; 5х100, 200, 500;
3. 5 карт пустышек – для возможной замены утраченных игровых карт;
4. правила игры;

Цель игры – торгуясь на аукционе, а также, проводя закулисные торги (сделки в тёмную между двумя игроками), добыть и собрать наборы карт животных с наибольшим номиналом, и получить наибольшее количество победных очков.

## Подготовка к игре

Перемешайте карты животных и положите их в центре стола стопкой рубашкой вверх. Денежные карты отсортируйте по их номиналу и раздайте каждому игроку:

1. 2 карты номиналом «0» (для блефа);
2. 4 карты номиналом «10»;
3. 1 карту номиналом «50».

Оставшиеся карты отложите в сторону, они потребуются для игры позже.

Любым способом определите игрока, который начнет игру, в дальнейшем ход будет передаваться к каждому следующему участнику по движению часовой стрелки. Игрок, совершающий ход – активный игрок.

Теперь все готово, чтобы начать игру!

## Ход игры

В течение хода каждый игрок может совершить одно из двух действий:

1. Начать аукцион за одну верхнюю карту животных из стопки;

**или**

2. Начать закулисный торг (осторожно, блеф!) с одним из соперников. Это возможно только в том случае, если у двух игроков есть животные одного вида, поэтому в начале игры такие сделки невозможны.

## Аукцион

Активный игрок, решивший провести аукцион, переворачивает верхнюю карту стопки животных. Как только карта открыта, все заинтересованные участники одновременно могут делать ставки. Каждая последующая ставка должна быть выше предыдущей. При этом активный игрок не может делать ставки, но должен оглашать их, например, - «30 раз! 30 два! 30 три! Продано за 30 мужчине в смешных ботинках!». Кроме обязанности вести аукцион у активного игрока есть огромное преимущество – он по своему желанию может выкупить карту животного за цену, равную наивысшей ставке в аукционе, в этом случае он выплачивает деньги непосредственно тому игроку, который сделал наивысшую ставку и забирает себе карту животного из стопки. Если активный игрок не хочет выкупать карту, то ее получает игрок,

победивший в аукционе, при этом он выплачивает деньги активному игроку, т.е. тому, кто начал торги.

В течение игры участники не могут разменивать или обменивать свои деньги. Если игрок не может заплатить за карту животного точную стоимость, он должен использовать денежную карту с большим номиналом, при этом игрок не получает сдачу с этой денежной карты. Если кто-то из игроков сделал ставку большую, чем может заплатить, ему придется открыть и показать все свои денежные карты, а текущий аукцион продолжится без его участия.

Если все участники спасовали (не участвовали в аукционе), активный игрок забирает карту бесплатно.

Карты животных, которые игроки получают в свои руки, размещаются открытой лицевой стороной перед каждым из них так, чтобы все участники могли видеть карты друг друга.

## **Закулисные торги (Кухандель)**

Активный игрок может предложить одному из соперников (на свой выбор) сделку в тёмную, если у них двоих есть карты животного одного вида. Игрок, которому предложили такую сделку, не может от нее отказаться.

Для совершения сделки активный игрок делает свое предложение, которое может состоять из любого количества денежных карт (включая карты «0»), выложенных в закрытую рубашкой вверх, а также (внимание!) игрок может просто накрыть ладонью руки пустое место и своим поведением выдать это за стоящее денежное предложение. Активный игрок не обязан показывать какое количество денежных карт он предлагает, и предлагает ли он их вообще. Игрок, которому предложили торги может:

1. принять тайное предложение: забрать предложенные денежные карты и отдать карту животного, которое являлось объектом сделки;
2. сделать контрпредложение, также в тёмную выложив одну или несколько денежных карт. В этом случае игроки обмениваются своими предложениями и тот игрок, кто дал наивысшую цену, забирает у соперника карту животного, являющегося объектом сделки. Оба игрока при этом сохраняют у себя полученные друг от друга деньги. Если суммы денежных карт оказались равны, для этих двух игроков начинается второй раунд торгов, который проходит по тем же правилам. Если во второй раз оба игрока сделали одинаковые ставки, активный игрок забирает у соперника карту животного без каких-либо дополнительных выплат.

Важные правила закулисных торгов:

1. Все деньги, которые в течение торгов будут передаваться игроками друг другу, переходят в их собственность.
2. Если один из участников сделки имеет только одну карту животного, являющегося объектом сделки, то независимо от числа карт животных этого вида у другого игрока сделка автоматически распространяется только на одну карту. Поэтому если сделку проигрывает участник, имеющий несколько карт этого вида животного, он теряет только одну из них.
3. Если у обоих игроков имеется по две карты одного животного, то сделка автоматически распространяется на обе карты, поэтому в случае проигрыша игрок должен будет передать сопернику обе карты животного.
4. Поскольку в колоде карт есть только четыре карты каждого вида животных, игрок, который собрал все четыре карты одного животного, не может быть принужден к торгам по этому виду животных.

## Ослик

Если в начале аукциона верхней картой стопки открывается карта Ослика, то в игре наступает пауза, во время которой активный игрок должен раздать (из резерва) каждому участнику дополнительные денежные карты:

- Если открыта первая карта Ослика – по 50 ден. ед.;
- вторая карта Ослика - по 100 ден. ед.;
- третья карта Ослика - по 200 ден. ед.;
- четвертая карта Ослика - по 500 ден. ед.;

После того, как все получили дополнительные деньги, карта Ослика разыгрывается на аукционе, как обычная карта животного.

## Если в стопке не осталось карт животных!

Когда стопка карт животных опустеет, игрокам остается проводить между собой закулисные торги до тех пор, пока все наборы животных не найдут своих владельцев.

## Завершение игры

Игра подходит к концу, когда в стопке животных не остается карт, и все закулисные торги игроков завершены.

Число на карте животного означает число победных очков, которое игрок получит за набор из 4 карт этого животного. Каждый игрок суммирует очки за имеющиеся у него наборы карт животных и затем умножает полученное число на количество этих наборов. Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем...

Денежные карты не имеют никакого значения при подсчете итоговых результатов и поэтому не учитываются.

**Пример подсчета:** Игрок к концу игры имеет следующие наборы: Свиньи (650), Собаки (160) и Петушки (10). Наборы приносят в сумме:  $650 + 160 + 10 = 820$  очков. Т.к. игрок собрал три набора различных животных, то этот счет умножается на три:  $820 \times 3 = 2460$  очков – это и есть итоговый результат игрока.