



Для 2–6 игроков от 7 лет. Продолжительность игры: 20 минут.

КОМПОНЕНТЫ

108 карт:

- 9 джокеров (по 3 карты каждого из трёх цветов) (рисунок 1a)
- 3 карты балласта (рисунок 1b)
- 36 зелёных карт (по 12 карт с каждым из трёх изображений) (рисунок 1c)
- 30 жёлтых карт (по 10 карт с каждым из трёх изображений) (рисунок 1d)
- 30 красных карт (по 10 карт с каждым из трёх изображений) (рисунок 1e)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Участники по очереди играют по одной карте определённого цвета и с определённым изображением. Каждая последующая карта на столе должна быть сильнее предыдущей. Если игрок не может сыграть такую карту, он берёт карту из колоды. Некоторые карты могут неожиданным образом изменить ход игры и разнообразить её. Побеждает игрок, первым избавившийся от всех своих карт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты и раздайте по 7 каждому игроку. Оставшиеся карты кладутся закрытой колодой на стол. Начинает игру самый младший участник. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке (однако направление передачи хода может изменить специальная карта).

Подсказка: удобнее группировать карты в руке по изображению, а не по цвету.

ХОД ИГРЫ

Первый игрок начинает игру, положив одну из своих карт лицом вверх в центр стола. Следующий игрок кладёт поверх неё одну из своих карт, которая сильнее неё (смотрите СИЛА КАРТ ниже). Если у игрока нет подходящей карты, он берёт карту из колоды. Если взятая карта подходит, игрок может сразу же сыграть её.

Игрок не обязан делать ход. Даже если у него на руках есть подходящие карты, он может пропустить ход, но обязан при этом взять одну карту из колоды.

Если игрок ошибается, выкладывая карту, он берёт из колоды 3 карты и пропускает этот ход.

СИЛА КАРТ

Одна карта сильнее другой, если:

- На ней то же самое изображение, но более сильный цвет
- На ней более сильное изображение (цвет не имеет значения)
- Это джокер любого цвета

Сила цветов (рисунок 2)

Сила каждого цвета указана по краям карты в виде значков: зелёный — 1, жёлтый — 2, красный — 3.

Таким образом:

- Зелёный слабее жёлтого и красного
- Жёлтый сильнее зелёного, но слабее красного
- Красный сильнее зелёного и сильнее жёлтого

Сила изображений (рисунок 3)

- Бумага накрывает камень
- Камень затупляет ножницы
- Ножницы разрезают бумагу

Пример (рисунок 4):

Последняя сыгранная карта — зелёный камень. Следующий игрок может сыграть одну из следующих карт:

- Жёлтый или красный камень (та же картинка с более сильным цветом)
- Бумага любого цвета (бумага сильнее камня)
- Джокер любого цвета

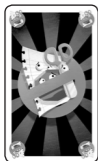


Джокеры:

Джокер можно положить на любую карту, кроме джокера. Игрок, положивший джокер, выбирает, каким изображением он будет считаться (цвет у джокера определённый).

Пример (рисунок 5):

Последняя сыгранная карта — зелёный камень. Аня играет жёлтый джокер и говорит: «Бумага!» Следующий игрок должен положить карту, которая будет сильнее жёлтой бумаги (например, подойдут зелёные ножницы).



Карты балласта:

Карту балласта нельзя сыграть! От неё можно избавиться только с помощью специальных карт.

Специальные карты:

На некоторых картах есть символы. Когда играют такие карты, происходит обозначенное символом действие.



Дополнительный или обратный ход:

Игрок либо делает ещё один ход, либо меняет направление передачи хода.

Если он решает сделать ещё один ход, но у него нет подходящих карт, он берёт карту из колоды.



Скорость:

Цель каждого из игроков — первым сыграть правильную карту поверх только что положенной. Игрок, выложивший карту со значком «скорость», в этом соревновании не участвует. После этого игра продолжается с этой же карты и со следующего после сыгравшего «скорость» игрока. Если никто не может сыграть карту, игра продолжается как обычно.



+3 карты:

Следующий игрок берёт 3 карты из колоды и пропускает ход, если только он не сыграет джокер или ещё одну карту с символом «+3».

- Если он выложил джокер, эффект карты «+3» не применяется, игра продолжается.
- Если он выложил карту «+3», следующий за ним игрок уже должен взять 6 карт и пропустить ход либо выложить джокер или карту «+3» (во втором случае следующий за ним игрок должен будет взять 9 карт и так далее).



Отдать карту:

Разыгравший эту карту участник отдаёт одну свою карту любому другому игроку. Тот, кому отдали карту, должен сказать «спасибо». Если он этого не делает, то берёт ещё 3 карты из колоды.



Смена карт:

Разыгравший эту карту участник меняется всеми своими картами с любым игроком.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, первым избавившийся от всех своих карт.

Также можно сыграть несколько раундов, записывая штрафные очки: победитель раунда не получает штрафных очков, а остальные участники получают штраф за оставшиеся у них на руках карты:

- Каждая зелёная карта приносит 10 штрафных очков
- Каждая жёлтая карта приносит 20 штрафных очков
- Каждая красная карта приносит 30 штрафных очков
- Каждый джокер и балласт приносят 50 штрафных очков

После заранее определённого числа раундов победителем становится игрок, набравший меньше всех штрафных очков.

ВАРИАНТЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

1. Играйте без учёта символов специальных карт и не используя карты балласта. Не учитывайте цвет карт, значение имеет только изображение.
2. Когда первый вариант игры для самых маленьких усвоен, добавьте использование специальных символов.
3. Добавьте цвета ко второму варианту игры для самых маленьких.