



**Жетон остановки торгов.** Сразу после того, как вы сделали эту ставку, торги завершаются. При этом ваша ставка должна быть ниже определённой суммы:

в партии на троих – хотя бы 15 монет;

на четверых – хотя бы 10 монет;

на пятерых – хотя бы 8 монет;

на шестерых – хотя бы 6 монет.



**Жетон запрета ставок.** Выберите любого соперника. Он немедленно пасует, забирает свою текущую ставку и больше не участвует в торгах в этом раунде.



**Жетон обмена.** Предложите любому сопернику обменяться с вами одной картой. Также договоритесь, кто из вас перевернёт свой жетон обмена. Жетон переворачивается только в том случае, если вы с соперником пришли к согласию и совершили обмен.

Если получили при обмене реплику, сразу добавьте её к одной из своих групп антиквариата (*как если бы приобрели её на торгах*).

**Обратите внимание:** на картах **картин** есть QR-коды. Отсканировав такой код с помощью смартфона, вы перейдёте на страницу с интересной информацией об этой картине.



Нескучные  
Игры

# АУКЦИОН

ПРАВИЛА ИГРЫ

В этой быстрой настольной игре вы будете покупать на торгах разнообразные виды антиквариата. Постарайтесь как можно дешевле приобрести самые ценные карты, но помните, что в каждом лоте вас ждёт сюрприз – приятный или не очень. В конце игры карты каждого вида приносят победные очки по своим правилам, и тот, кто набрал больше всех очков, побеждает!

### Состав игры

- 60 карт антиквариата, а именно:
  - 10 зелёных (**картины**)
  - 10 красных (**скульптуры**)
  - 10 коричневых (**мебель**)
  - 10 синих (**марки**)
  - 10 жёлтых (**ювелирные изделия**)
  - 5 чёрных (**коллекции**)
  - 5 белых (**реплики**)



60 монет



- 1 жетон первого игрока
- 18 жетонов хитростей, а именно:
  - 6 жетонов остановки торгов
  - 6 жетонов запрета ставок
  - 6 жетонов обмена
- карточки для подсчёта очков



### Об игре

Каждый раунд игроки делают ставки на лот из трёх карт, две из которых лежат в открытую, а третья – в закрытую. Сделавший наибольшую ставку забирает себе все три карты, а поставленные им монеты делятся между соперниками. Игра продолжается, пока все карты в колоде не будут раскуплены. Затем подсчитываются победные очки: каждый вид карт принесит своему владельцу очки по определённому принципу, также к ним прибавляются оставшиеся у игрока деньги.

**Пример:** у Светы 2 скульптуры, 4 марки, 3 картины, 1 ювелирное изделие, 3 мебели и 2 коллекции. Первая коллекция даёт Свете 20 победных очков, но для второй не хватает ювелирного изделия, поэтому за неё Света теряет 10 очков.

**Обратите внимание:** при подсчёте очков за коллекции каждая реплика считается картой того вида, к которому добавлена.

Помимо очков за карты, каждый игрок получает столько победных очков, сколько монет у него осталось. Игрок с наибольшей суммой победных очков становится победителем. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у которого меньше реплик. Если и тут равенство, соперники делят победу.



**Пример подсчёта на 4-х игроков:**

Карта	Скуп.	Скуп.	Скуп.	Скуп.
15	10	15	15	
12	12	12	24	
10	4	25	17	
28	8	28	1	
12	20	5	12	
40	20	20	20	
14	6	15	20	
131	80	10	109	

### Аукцион с хитростями

Перед партией договоритесь, какие именно жетоны хитростей будете использовать. Вы можете выбрать только один вид жетонов хитростей, два любых вида или все три.



При подготовке раздайте каждому игроку по одному жетону хитростей каждого вида, который участвует в игре. Лишние жетоны уберите в коробку.

Каждый жетон хитростей применяется только один раз за партию. Переверните его серой стороной вверх после применения.

Во время торгов, когда вы делаете свою ставку, можете применить один из своих жетонов хитростей. **Нельзя применить жетон**, если при этом вы пасуете.

**Мебель.** Получите 12 очков за каждые две такие карты. Если у вас нечётное число карт мебели, «лишняя» карта, у которой нет пары, очков не приносит.



**Скульптуры.** Каждый игрок, у которого нет скульптур, теряет 5 очков. Затем сравните число скульптур у остальных игроков. Тот, у кого их больше всего, получает 20 очков, второе место – 15 очков, третье – 10 очков. Если на какое-то место претендует несколько игроков, сложите очки за это место и за следующую и разделите их между претендентами поровну (*округляя в меньшую сторону*), а все игроки, кто стоял ниже, сдвигаются ещё на одно место вниз. Если у игрока есть скульптуры, но он не занял одно из трёх призовых мест, он теряет 5 очков.

**Пример:** Серёжа и Катя занимают первое место по скульптурам, Света претендует на второе, а Саша – на третье. Поскольку у Серёжи и Кати ничья, они делят пополам очки за первое и второе места – 17 победных очков каждому. Света сдвигается на третье место и получает 10 очков, а Саша призового места не занимает и теряет 5 очков. У Маши скульптур нет, поэтому она теряет 5 очков.

**Обратите внимание:** каждая реплика, добавленная к той или иной группе, считается полноценной картой данного вида антиквариата. Не забывайте учитывать реплики при начислении очков за марки, мебель, скульптуры и ювелирные изделия. Реплика не может заменить вид карт, которых у вас ещё нет, а также не добавляется к картинам и коллекциям.



**Коллекции.** Получите 20 очков за каждую такую карту, для которой среди ваших карт есть по одной мебели, ювелирному изделию, скульптуре, марке и картине. Каждая карта коллекции требует свою пятёрку карт других видов: вы не можете зачесть одну и ту же карту для разных коллекций. Потеряйте 10 очков за каждую вашу карту коллекции, для которой карт не хватает.

6

В игре два варианта правил: простой аукцион и аукцион с хитростями. Во втором варианте применяются особые жетоны хитростей, которые позволяют останавливать торги, обмениваться картами с соперниками и запрещать им делать ставки. Перед началом партии договоритесь, будете ли вы играть с хитростями или без. Правила аукциона с хитростями описаны на стр. 7.

## Подготовка к простому аукциону

Перемешайте колоду карт антиквариата и положите её на стол рубашкой вверх. Разделите все монеты между игроками поровну:

- в партии на троих каждый получает по 20 монет;
- на четверых – по 15 монет;
- на пятерых – по 12 монет;
- на шестерых – по 10 монет.

**Держите свои монеты втайне от соперников.**

Тот из игроков, кто последним что-нибудь покупал, берёт жетон первого игрока. Жетоны хитростей уберите в коробку: в этом варианте они вам не понадобятся.



## Ход игры

Игра длится 20 раундов, каждый из которых проходит по одной и той же схеме.

**1 Новый лот.** Первый игрок открывает две верхние карты колоды и кладёт их рядом с ней лицом вверх. Затем он не подглядывая кладёт одну верхнюю карту колоды рубашкой вверх рядом с двумя открытыми.



КОЛОДА

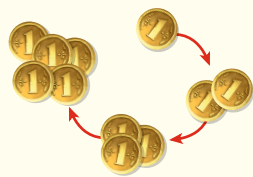


ЛОТ ИЗ ТРЁХ КАРТ

3

**2 Торги.** Игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, по очереди делают ставки или пасуют. Если все игроки спасовали, уберите эти 3 карты в коробку.

Чтобы сделать ставку, выложите перед собой на стол сколько угодно своих монет. Первая ставка в раунде может быть любой, но не меньше одной монеты, а каждая следующая должна быть выше предыдущей. Когда очередь дойдёт до вас снова, вы можете повысить свою первоначальную ставку, просто добавив к ней нужное число своих монет.

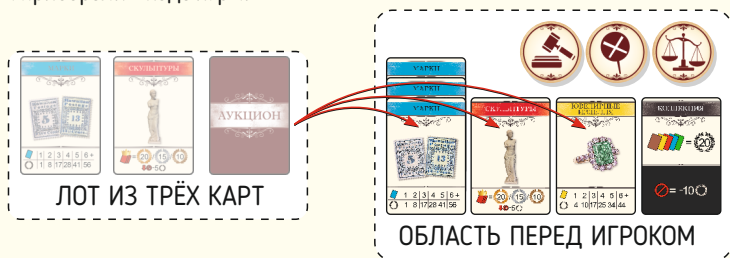


Каждая следующая ставка должна быть выше предыдущей.

Чтобы спасовать, объявите об этом и заберите все выложенные вами монеты обратно в руку (если они там есть). В этом раунде вы больше не участвуете в торгах.

Торги продолжаются до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не спасуют.

**3 Победитель торгов.** Игрок, сделавший последнюю ставку, забирает себе все три карты текущего лота (переворачивая закрытую карту лицом вверх) и кладёт их перед собой. Нельзя скрывать от соперников, какие карты вы приобрели в ходе игры.



Группируйте полученные карты по видам: мебель с мебелью, картины с картинами, марки с марками и т. п. Получив реплику, немедленно добавьте её к своим маркам, ювелирным изделиям, мебели или скульптурам: теперь она считается картой этого вида. Если у вас ещё нет ни одной из этих групп, держите реплику отдельно, но при первой возможности добавьте её к группе.

**4 Оплата.** Разделите всю ставку победителя торгов поровну между остальными игроками (всеми, кто спасовал). Если сумма поровну не делится, положите остаток рядом с колодой – в банк.

**5 Конец раунда.** Игрок, у которого меньше всего приобретённых карт антиквариата, забирает все монеты из банка. Если таких игроков несколько, монеты остаются лежать в банке: после следующих торгов их сумма может увеличиться.

### Новый раунд

Если в колоде ещё есть карты, первый игрок передаёт жетон первого игрока своему соседу слева, и начинается новый раунд. Если карты в колоде закончились, перейдите к подсчёту очков.

### Подсчёт очков

Каждый игрок подсчитывает победные очки за карты антиквариата, которые он приобрёл в ходе партии. Схема начисления очков зависит от вида карт.

**Картины.** Получите 5 очков за каждую такую карту в вашем наборе.



**Марки.** Число очков за марки зависит от их количества и указано на картах. Например, если у вас две карты марок, вы получаете за них 8 очков, четыре – 28 очков, а шесть или больше – 56 очков.



**Ювелирные изделия.** Как и в случае с марками, очки зависят от их количества. Например, одна карта ювелирного изделия даст вам 4 очка, три – 17 очков, а шесть или больше – 44 очка.



**Обратите внимание:** вы получаете очки сразу за все свои марки и сразу за все свои ювелирные изделия, а не за каждую такую карту в отдельности.