

НЕХОЧУХА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Комплектация игры: 36 карт с номерами от 5 до 40; 2 карты «Овершейк»; 54 жетона откупа, 6 жетонов «Стоматолог».

Главная задача в этой игре — набрать как можно МЕНЬШЕ штрафных очков, которые вы получаете за каждую взятую карту. При этом вы можете отказаться от карты, выложив на неё один жетон откупа.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Вариант игры: «Откажись от сладкого»

Подготовка: Уберите из колоды две карты «Овершейк», перетасуйте колоду, отсчитайте (7 карт при игре на 2-4 игрока или 5 карт на 5-6 игроков) и не глядя в них уберите в сторону. Остальную колоду лицевой стороной вниз положите на середину стола.

Раздайте каждому игроку жетоны откупа (по 12 жетонов при игре на 2-4 игрока или по 9 жетонов на 5-6 игроков), остальные жетоны уберите в коробку.

Определите первого игрока любым удобным для вас способом. Например, кто последним ел что-нибудь сладкое. Он открывает верхнюю карту из колоды и решает: возьмёт эту карту себе или откажется от неё.

Каждая отдельная карта, которую игрок положил перед собой, считается штрафными очками, равными числу, указанному на ней. Карта с цифрой 8 даёт 8 штрафных очков, с номером 35 — 35 штрафных очков и т.д.

Чтобы отказаться от карты, игрок может положить на неё один свой жетон откупа. Если игрок решает взять карту, он кладёт её лицом

вверх перед собой и забирает все жетоны, которые лежали на этой карте. Далее, этот же игрок должен перевернуть следующую карту из колоды и снова решить, взять её или откупиться жетоном. Если он отказывается, то следующий игрок слева делает свой выбор и так далее.

Игра продолжается в таком же стиле по часовой стрелке: игроки решают — взять карту вместе со всеми жетонами откупа, лежащими на ней, либо отказаться от неё и доложить один из своих жетонов. Игроки могут отказываться от карты пока у них есть жетоны откупа. В результате, на карте может собраться большое количество жетонов, которые кто-то, в конце концов, заберёт себе.

Совет: Рано или поздно, каждый игрок должен будет взять карту, когда у него закончатся жетоны откупа. Поэтому, вы можете не бояться в начале игры взять карту с небольшим номиналом.

Совет: Вы можете скрывать количество своих жетонов откупа от других игроков. Так другие игроки не будут знать, можете вы отказаться от карты или нет.

Пример: Ваня перевернул верхнюю карту колоды — там карта с номером 19. Так как эта карта даст ему 19 штрафных очков, он отказывается её брать и кладёт на неё свой жетон откупа. Надя так же отказывается от этой карты и кладёт на неё свой жетон. Артём пока хочет сохранить свои жетоны, поэтому он берёт карту 19 и кладёт её перед собой. Также, он забирает себе два жетона откупа, лежащие на этой карте, и прячет их в руке. Теперь Артём переворачивает следующую карту из колоды. Ему достаётся карта с номером 27. Он может сейчас же взять эту карту, но тогда она даст ему 27 штрафных очков. Поэтому он решает отказаться от карты и кладёт на неё свой жетон откупа (и так далее).

Карты можно собирать в непрерывные «цепочки». При этом количество штрафных очков за такую цепочку будет равно карте с наименьшим числом на ней. Например, если у игрока карты 4 и 5, то эти две карты вместе дают ему только 4 штрафных очка. Если перед игроком карты с номерами 20, 21, 22 и 23 — эти карты вместе считаются только как 20 штрафных очков. Цепочки должны быть именно непрерывными.

ми. Например, 30, 31, 32 и 34, 35, 36 — это две разные цепочки, так как не хватает карты 33. Получается: 30+34=64 штрафных очка.



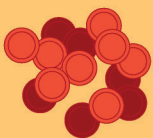
НЕПРЕРЫВНАЯ ЦЕПОЧКА

Совет: Иметь цепочки номеров намного лучше, чем несколько отдельных карт.

Совет: Иногда может быть полезно забрать карту, которая идеально подходит в цепочку другому игроку, чтобы помешать ему получить меньше штрафных очков.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончится колода. После этого выполняется подсчёт очков. Каждый игрок суммирует номера отдельных карт и наименьшие номера в цепочках. Из этой суммы игрок вычитает количество жетонов откупа, оставшихся у него в руках.





-14 очков

56-14=42 очка

Пример подсчёта: У Артёма есть 2 отдельные карты и 2 цепочки в конце игры (8, 10, 11, 16, 22, 23, 24). За это он получает 56 штрафных очков ($8+10+16+22=56$). Из этой суммы он вычитает 14 очков за 14 жетонов откупа, получая конечный результат в 42 очка ($56-14=42$).

Игрок, набравший МЕНЬШЕ всех штрафных очков считается победителем.

Совет: Возможно, вам будет интересен другой вариант игры — с фантами. В этом случае проигрывает только один игрок, который набрал больше всех штрафных очков. Как проигравший, он выполняет фант, придуманный другими игроками.

Несколько подсказок

— Хорошая возможность получить сразу много жетонов откупа: вместе с картой, которую просто взять вам (потому что она создаёт цепочку), но проблематично взять для других игроков (потому что она имеет большой номинал). Вы можете сделать несколько кругов для сбора жетонов откупа перед тем, как возьмёте её сами.

— Так как перед началом игры из колоды убираются несколько карт, неизбежно получаются проблемы между некоторыми отдельными картами. Конечно, вы должны верить в свою интуицию и надеяться, что вы сможете закрыть пробелы в своих картах (например, между картами 18 и 20). Удача и везение — это важная составляющая игры. Если же пробел между отдельными картами достаточно большой (например, между картами 14 и 18), то очень маловероятно, что все отсутствующие карты находятся в игровой колоде, и, что вы сможете их все взять, даже если они там есть.

Вариант игры: «Овершейк вечеринка»

Подготовка: Если вы уже освоили основные правила игры, вы можете попробовать новый режим — с «Овершейками». Замешайте в колоду две карты «Овершейк». В остальном подготовка к игре такая же, как и в основных правилах.

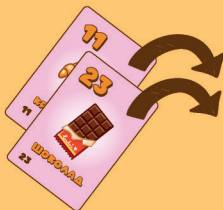
Когда открывается карта «Овершейк», начинается аукцион. Игроки втайне друг от друга берут свои жетоны откупа в кулак и на счёт раз-два-три разжимают его. У кого оказалось больше жетонов, тот забирает карту себе, а жетоны достаются тому, кто предложил меньше всего. **Игрок, не поставивший жетоны, в торгах за карту «Коктейль» не участвует.**

— Если игроков с меньшим количеством жетонов было несколько, — жетоны они делят поровну. Если жетоны не получается поделить поровну, лишние жетоны выходят из игры.

— Если двое или больше игроков сделали одинаковые наибольшие ставки, — они открывают по одной карте из колоды. В этом случае в торгах побеждает игрок, открывший карту с наибольшим номиналом. В любом случае, эти карты остаются у игроков как штрафные очки.

Внимание! Не стоит отдавать все жетоны за эту карту. Получив карту «Овершейк», вы становитесь первым игроком, и будете вынуждены открывать и забирать оставшиеся карты без возможности откупиться от них.

Карта «Овершейк» позволяет подложить под неё 2 карты, лежащие перед игроком. Штрафные очки эти карты не приносят.



= 0 очков

Вариант игры: «Пора к стоматологу»

Подготовка: Подготовка игры такая же, как в основном варианте. Но каждый игрок получает дополнительно один жетон «Стоматолог».

Вместо обычного жетона откупа вы можете один раз за игру выложить на карту жетон «Стоматолог» и не участвовать в дальнейших переговорах по этой карте. Когда наступит ваша очередь взять эту карту или заплатить жетон откупа, вы её пропускаете до тех пор, пока не будет открыта следующая карта.

Когда другой игрок берёт карту с одним или несколькими жетонами «Стоматолог», он помещает эти жетоны перед собой, рядом со своими картами, лежащими лицом вверх. Эти жетоны не идут в запас игрока, то есть он не может использовать их повторно.

Примечание: Если все игроки положили свои жетоны «Стоматолог» на одну и ту же карту, эта карта и все эти жетоны удаляются из игры. Откройте следующую карту. Игрок, который последним положил жетон «Стоматолог» на предыдущую карту, ходит первым.

Каждый жетон «Стоматолог» считается за три жетона откупа в конце игры, независимо от того, получен он от других игроков или это ваш собственный неиспользованный жетон, оставшийся в запасе.



= 3



При желании все варианты игры можно объединить!

