

# Змійки та драбинки

Кількість гравців: від 2 до 10.

## Мета гри

Першим скинути свої карти. На цьому даний тур закінчується і йде підрахунок балів по картах, що залишилися на руках.

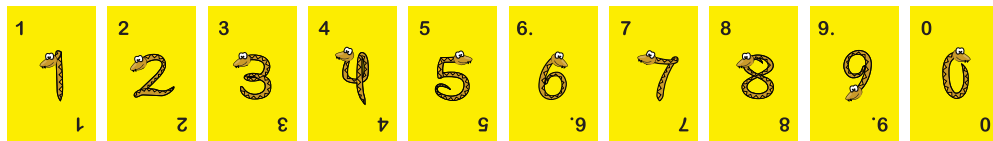
## Виграш

Можна підраховувати бали двома способами – як вам більше подобається. Гравцеві, який першим позбавився від своїх карт, нараховується сума балів, що залишилися на руках у решти гравців. І так в кожному турі. Виграє той, хто за результатами декількох турів набере 500 балів. Цей варіант стимулює саме вигравати тур, тобто першим скидати свої карти.

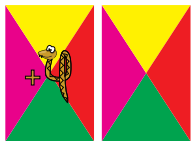
Гравцям записуються бали, пораховані по тих, що залишилися у них на руках картам (гравець, який першим позбавився від своїх карт отримує нуль балів). І так в кожному турі. Програвшим вважається той, хто за результатами декількох турів набере 200 балів, решта гравців виграли :) Цей варіант стимулює швидше скидати найбільш «дорогі» карти.

## Різновиди карт

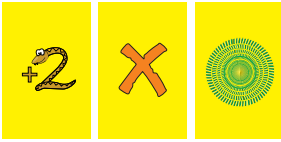
Всього в колоді 108 карт.



**Цифрові карти.** Вартість за номіналом – від 0 до 9 очок. Кожна цифра 4-х кольорів. Всі цифри (окрім 0) в подвійній кількості.



**Активні карти:** «Пропусти хід», «Візьми дві», «Навпаки». Вартість кожної карти 20 балів. Кожна картинка 4-х кольорів в подвійній кількості.



**Різноколірні активні карти:** «Замов колір», «Замов колір і візьми чотири». Вартість кожної карти 50 балів. По 4 карти кожного виду.

## Правила гри

### Роздача карт

На початку гри кожному роздається по 7 карт (в темну). Останні карти кладуться сорочкою вгору – це колода «Прикуп». Верхня карта з колоди «Прикуп» перевертається, кладеться поруч і стає першою картою колоди «Скидання».

### Гра

Гра починається «за годинниковою стрілкою». Першим ходить той гравець, що роздає (кожен тур міняється, зазвичай за годинниковою стрілкою). Під час свого ходу гравець має право викласти одну карту на колоду «Скидання» по наступним правилам:

- Або карта має бути того ж кольору.
- Або карта повинна мати ту ж цифру, або ту ж картинку (бути активною картою).
- Або бути різнокольоровою активною картою.

За відсутності відповідної карти, гравець бере одну карту з колоди «Прикуп» (в темну). Якщо карта задовольняє вказаним вище умовам – гравець може викласти карту на колоду «Скидання», якщо не задовольняє – гравець залишає карту собі, говорить «Пас» і хід переходить до наступного гравця. Гра продовжується доти, поки хтось один з гравців не скине всі карти. Після цього відбувається підрахунок балів по картах, що залишилися на руках (вартість карт приведена в розділі Різновиду карт, переможців визначають за підсумками декількох турів – пункт Виграш).

### Активні карти

**«Пропусти хід»** – наступний гравець пропускає свій хід. Гравець може

«врятуватися» від дії цієї карти лише виклавши таку саму карту (той же колір, та ж картинка), тобто, виконавши Втручання.

**«Візьми дві»** – наступний гравець бере з колоди «Прикуп» дві карти (в темну) і пропускає свій хід. Гравець може «врятуватися» від дії цієї карти виклавши свою карту «Візьми дві» (колір може бути будь-який). Дії карт «Візьми дві» не підсумовуються, і останній гравець, на якому закінчився «ланцюжок» викладання карт «Візьми дві», бере з колоди «Прикуп» всього дві карти і пропускає свій хід.

**«Навпаки»** – напрям ходу міняється на протилежний. Наприклад, було «за годинниковою стрілкою», після викладання карти «Навпаки» буде «проти годинникової стрілки». При викладанні декількох карт «Навпаки» їх дії підсумовуються. Наприклад, дві карти «Навпаки» не надають жодної дії – хід продовжується в тому ж напрямі що і раніше, три карти «Навпаки» міняють напрям ходу на протилежний, і так далі.

**«Замов колір»** – дозволяє гравцеві змінити поточний колір (на будь-який, у тому числі і на поточний колір). Наступний гравець повинен покласти будь-яку карту заданого кольору. Для того, щоб викласти карту «Замов колір» гравцеві не потрібні жодні спеціальні умови, на відміну від наступної карти «Замов колір і візьми чотири».

**«Замов колір і візьми чотири»** – може бути викладена гравцем лише в свій хід і лише в тому випадку, якщо у гравця (гравець-1) відсутній поточний колір (причому поточна цифра/активні карти/різнокольорова активна карта «Замов колір» можуть бути і присутніми – це не важливо, головне відсутність поточного кольору). Одночасно з викладанням цієї карти необхідно замовити колір (може бути будь-який, у тому числі і поточний колір).

Наступний гравець (гравець-2) бере з колоди «Прикуп» чотири карти (в темну) і пропускає хід. Гравець-2 може «врятуватися» від дії цієї карти лише виклавши карту «Візьми дві» нові замовлені кольори (далі все йде як завжди із стандартною дією карти «Візьми дві»).

**Перевірка на чесність.** Якщо гравець-2, на якого направлена дія «Замов колір і візьми чотири», підозрює, що його обманюють і у гравця-1, що

виклав цю карту, насправді є поточний колір, він може попросити гравця-1 пред'явити свої карти. Якщо підозріння обґрунтовані, гравець-1 забирає свою карту «Замов колір і візьми чотири» назад в руку, бере чотири карти з колоди «Прикуп» (в темну), пропускає хід (фактично на гравця-1 перейшла дія карти «Замов колір і візьми чотири»). Якщо підозріння були марні, гравець-2 бере належні йому чотири карти з колоди «Прикуп», а також ще дві карти за недовіру і пропускає хід.

**Правило ввічливості.** Гра продовжується лише після того, як гравець розсортує свої нові чотири карти і скаже «Готовий».

### **Правило «Одна карта»**

Гравець зобов'язаний попередити, що у нього залишилася одна карта і можливо він скоро закінчить гру. Викладаючи передостанню карту (поки він її ще не відпустив), гравець повинен встигнути сказати «Одна карта!». Якщо гравець цього не робить, «добрі друзі» (або один друг) можуть відмітити це, і нагадати «Одна карта!». Друзі повинні встигнути це зробити від моменту відпуску гравцем своєї передостанньої карти до початку ходу наступного гравця (викладання карти або витягування карти з колоди). За забудькуватість гравець, що вчасно не сказав «Одна карта», бере з колоди «Прикуп» дві карти (в темну).

Примітка. Гравці не мають права приховувати кількість карт в руці (тобто, збирати стопкою або ховати під стіл).

### **Штрафи**

При великій кількості помилок і неувважності може бути введено додаткове правило – при будь-якій помилково викладеній карті, помилковому вигуку і тому подібне гравець бере з колоди «Прикуп» дві карти (в темну).

# Змейки и лесенки

Количество игроков: от 2 до 10.

## Цель игры

Первым скинуть свои карты. На этом данный тур заканчивается и идет подсчет очков по оставшимся на руках картам.

## Выигрыш

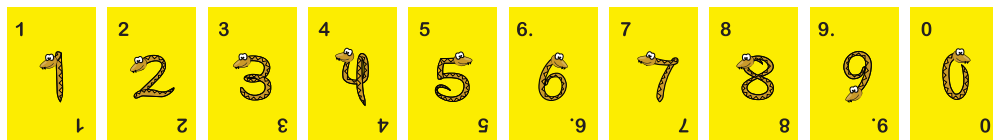
Можно подсчитывать очки двумя способами – как вам больше нравится. Игроку, который первым избавился от своих карт, начисляется сумма очков, оставшихся на руках у всех остальных игроков. И так в каждом туре. Выигрывает тот, кто по результатам нескольких туров наберет 500 очков. Этот вариант стимулирует именно выигрывать тур, то есть первым скидывать свои карты.

Игрокам записываются очки, посчитанные по оставшимся у них на руках картам (игрок, который первым избавился от своих карт получает ноль очков). И так в каждом туре. Проигравшим считается тот, кто по результатам нескольких туров наберет 200 очков, остальные выигравшие :-)

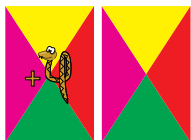
Этот вариант стимулирует скорее скидывать наиболее «дорогие» карты.

## Разновидности карт

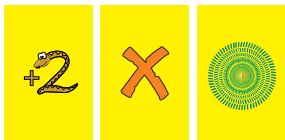
Всего в колоде 108 карт.



**Цифровые карты.** Стоимость по номиналу – от 0 до 9 очков. Каждая цифра 4-х цветов. Все цифры (кроме 0) в двойном количестве.



**Активные карты:** «Пропусти ход», «Возьми две», «Наоборот». Стоимость каждой карты 20 очков. Каждая картинка 4-х цветов в двойном количестве.



**Разноцветные активные карты:** «Закажи цвет», «Закажи цвет и возьми четыре».

Стоимость каждой карты 50 очков. По 4 карты каждого вида.

## Правила игры

### Раздача карт

В начале игры каждому раздается по 7 карт (в темную). Остальные карты кладутся рубашкой вверх – это колода «Прикуп». Верхняя карта из колоды «Прикуп» переворачивается, кладется рядом и становится первой картой колоды «Сброс».

### Игра

Игра начинается «по часовой стрелке». Первым ходит игрок после раздающего (раздающий каждый тур меняется, обычно по часовой стрелке). Во время своего хода игрок имеет право выложить одну карту на колоду «Сброс» по следующим правилам:

- Или карта должна быть того же цвета.
- Или карта должна иметь ту же цифру, или ту же картинку (быть активной картой).
- Или быть разноцветной активной картой.

При отсутствии подходящей карты игрок берет одну карту из колоды «Прикуп» (втемную). Если карта удовлетворяет указанным выше условиям – игрок может выложить карту на колоду «Сброс», если не удовлетворяет – игрок оставляет карту себе, говорит «Пас» и ход переходит к следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то один из игроков не скинет все карты. После этого происходит подсчет очков по оставшимся на руках картам (стоимость карт приведена в разделе Разновидности карт, выигравших определяют по итогам нескольких туров – пункт Выигрыш).

### Активные карты

**«Пропусти ход»** – следующий игрок пропускает свой ход. Игрок может

«спастись» от действия этой карты только выложив точно такую же карту (тот же цвет, та же картинка), то есть, выполнив Вмешательство.

**«Возьми две»** – следующий игрок берет из колоды «Прикуп» две карты (в темную) и пропускает свой ход. Игрок может «спастись» от действия этой карты выложив свою карту «Возьми две» (цвет может быть любой). Действия карт «Возьми две» не суммируются, и последний игрок, на котором закончилась «цепочка» выкладывания карт «Возьми две», берет из колоды «Прикуп» всего две карты и пропускает свой ход.

**«Наоборот»** – направление хода меняется на противоположное. Например, было «по часовой стрелке», после выкладывания карты «Наоборот» будет «против часовой стрелки». При выкладывании нескольких карт «Наоборот» их действия суммируются. Например, две карты «Наоборот» не оказывают никакого воздействия – ход продолжается в том же направлении что и раньше, три карты «Наоборот» меняют направление хода на противоположное и т.д.

**«Закажи цвет»** – позволяет поменять игроку текущий цвет (на любой, в том числе и на текущий цвет). Следующий игрок должен положить любую карту заданного цвета. Для того чтобы выложить карту «Закажи цвет» игроку не требуется никаких специальных условий, в отличие от следующей карты «Закажи цвет и возьми четыре».

**«Закажи цвет и возьми четыре»** – может быть выложена игроком только в свой ход и только в том случае, если у игрока (игрок-1) отсутствует текущий цвет (причем текущая цифра/активные карты/черная активная карта «Закажи цвет» могут и присутствовать – это не важно, главное отсутствие текущего цвета). Одновременно с выкладыванием этой карты необходимо заказать цвет (может быть любой, в том числе и текущий цвет).

Следующий игрок (игрок-2) берет из колоды «Прикуп» четыре карты (в темную) и пропускает ход. Игрок-2 может «спастись» от действия этой карты только выложив карту «Возьми две» нового заказанного цвета (далее все идет как обычно со стандартным действием карты «Возьми две»).

**Проверка на честность.** Если игрок-2, на которого направлено действие «Закажи цвет и возьми четыре», подозревает, что его обманывают и у игрока-1, выложившего эту карту, на самом деле есть текущий цвет, он может попросить предъявить игрока-1 свои карты. Если подозрения обоснованы, игрок-1 забирает свою карту «Закажи цвет и возьми четыре» обратно в руку, берет четыре карты из колоды «Прикуп» (в темную), пропускает ход (фактически на игрока-1 перешло действие карты «Закажи цвет и возьми четыре»). Если подозрения были напрасны, игрок-2 берет полагающиеся ему четыре карты из колоды «Прикуп», а также еще две карты за недоверие и пропускает ход.

**Правило вежливости.** Игра продолжается только после того, как игрок рассортирует свои новые четыре карты и скажет «Готов».

### **Правило «Одна карта»**

Игрок обязан предупредить, что у него осталась одна карта и возможно он скоро закончит игру. Выкладывая предпоследнюю карту (пока он ее еще не отпустил), игрок должен успеть сказать «Одна карта!». Если игрок этого не делает, «добрые друзья» (или один друг) могут заметить это и напомнить «Одна карта!». Друзья должны успеть это сделать от момента отпускания игроком своей предпоследней карты до начала хода следующего игрока (выкладывание карты или вытягивание карты из колоды). За забывчивость игрок, вовремя не сказавший «Одна карта», берет из колоды «Прикуп» две карты (в темную).

Примечание. Игроки не имеют права скрывать количество карт в руке (то есть, собирать стопочкой или прятать под стол).

### **Штрафы**

При большом количестве ошибок и невнимательности может быть введено дополнительное правило – при любой ошибочно выложенной карте, ложном крике и т.п. игрок берет из колоды «Прикуп» две карты (в темную).