

АВТОР ИГРЫ ВОЛЬФГАНГ КРАМЕР

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# КТО ОСЁЛ?



8669



ПРАВИЛА ИГРЫ



## 1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ



Цель каждого игрока – как можно быстрее избавиться от всех своих карточек, чтобы не набрать штрафные баллы. Когда один из игроков разыграет свою последнюю карточку, партия закончится и этот игрок не получит штрафных баллов.

Каждая карточка, оставшаяся у игрока на момент окончания партии, приносит ему штрафные баллы. При этом карточка «Осёл» особенно опасна, т. к. сразу даёт игроку 20 штрафных баллов.

Игрок, набравший меньше всех баллов, становится победителем.

## 2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки договариваются, сколько партий они сыграют.

Затем они решают, кто будет вести подсчёт баллов. Этот игрок берёт себе ручку и бумагу.

В зависимости от количества игроков, необходимо раздать каждому из них определённое количество карточек (см. таблицу ниже).

Игроки	Карт у игрока	Карт в игре (с картой «Осёл»)
3	13	39
4	13	52
5	13	65
6	13	78
7	13	91
8	13	104
9	12	108
10	11	110
11	10	110
12	9	108



Это делает игрок, находящийся слева от того, кто ведёт подсчет баллов. Он откладывает карточку «Осёл», тщательно перемешивает все карточки и отсчитывает, например, 38 из них, если



в игре принимают участие 3 игрока. Затем он добавляет к этой мини-колоде карточку «Осёл», ещё раз её перемешивает и раздает карточки всем игрокам по кругу.

### 3. ХОД ИГРЫ

Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл», ходит первым.

Он разыгрывает 1 карточку или несколько карточек одинаковой стоимости. Игрок кладёт их перед собой так, чтобы каждый мог увидеть, какие карточки он использует в этот ход.

Далее ходит игрок, сидящий слева от него, – он должен или повысить ставку, или отказаться от хода:

- **повышение ставки:** игрок должен разыграть такое же количество карточек, но их стоимость должна быть выше;

- **отказ от хода:** игрок пропускает ход, потому что он не может или не хочет повысить ставку.

Итак, игрок, первым делающий ход, определяет количество карточек для этого круга игры. Если он разыгрывает 1 карточку, то все остальные игроки также должны играть 1 карточкой или пропустить ход. Если он использует 2 или 3 карточки, то все остальные игроки также должны разыграть 2 или 3 карточки одинаковой стоимости или объявить о пропуске хода. Каждый следующий игрок должен разыгрывать карточки большей стоимости, чем предыдущий игрок.





После того, как каждый игрок разыграл свои карточки или объявил о пропуске хода, круг игры заканчивается. Все разыгранные карточки (т. е. лежащие в открытую перед игроками) из игры убираются. Тот, кто разыграл самые высокие по стоимости карточки, ходит первым в следующем круге.

### 3.1 ОБЫЧНЫЙ КРУГ ИГРЫ



Света разыграла в этом круге карточки самой высокой стоимости. Все использованные карточки игроков убираются из игры. Следующий круг игры начинает Света.

Партия продолжается до тех пор, пока один из игроков не использует все свои карточки.



### 3.2 КАРТОЧКИ «ДЖОКЕР»

В игре есть 5 карточек «Джокер». Стоимость этих карточек определяется игроком.

Если «Джокер» разыгрывается вместе с другими карточками, то его стоимость автоматически

приравнивается к их стоимости.

**Например:** игрок решает разыграть 2 карточки «10» и карточку «Джокер», считается, что он использовал 3 карточки стоимостью «10» – другие игроки должны повышать свои ставки, исходя именно из этого.

Если игрок разыгрывает одиночного «Джокера» в обычном круге игры, то её стоимость равна «14». Это максимальная стоимость карточки в игре.

Одиночного «Джокера» можно использовать в «круг Осли» (см. п. 4.2), его стоимость в этом случае равна «1».

Каждая карточка «Джокер», оставшаяся у игрока на момент окончания партии, приносит ему 14 штрафных очков!



### 3.3 КАРТОЧКА «ОСЁЛ»

Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл» в начале партии, ходит первым. Если он хочет, то может разыграть эту карточку сразу в первом круге игры.

В любом случае, когда игрок решает разыграть карточку «Осёл», круг играется по особым правилам («круг Осли»):

- карточка «Осёл» всегда имеет стоимость «0»;
- игроки не могут пропустить этот ход;
- игроки не обязаны повышать ставки;
- игроки могут использовать любую свою карточку, вне зависимости от





стоимости карточки, разыгранной предыдущим игроком, т. е. разыгрываемая карточка может быть выше, ниже или равной по стоимости карточке предыдущего игрока;



- игрок, использовавший карточку самой высокой стоимости, должен забрать себе в конце круга все разыгранные в нём карточки, включая карточку «Осёл»;
- если несколько игроков разыграли карточки самой высокой стоимости, то в конце круга все карточки забирает себе тот, кто последним использовал такую карточку. Ему же предстоит начинать следующий круг игры.

### 3.4 «КРУГ ОСЛА»





Алексей и Лариса использовали карточки одинаковой стоимости, которая оказалась наибольшей. Но все разыгранные в этом круге карточки должна взять Лариса: она последней использовала карточку с максимальной стоимостью. Лариса забирает себе все 5 карточек и первой ходит в следующем круге игры.

### **3.5 КАК ИЗБАВИТЬСЯ ОТ КАРТОЧКИ «ОСЁЛ»**

Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл» после «круга Осла», не может разыграть её сразу же в следующем круге, хотя он его и начинает. Он может это сделать только после того, как выиграет круг игры, т. е. использует карточку самой высокой стоимости и станет первым игроком следующего круга.

Разыграть карточку «Осёл» может только игрок, начинающий новый круг!

Карточка «Осёл» остаётся в игре до самого конца. Она часто переходит из рук в руки, и один игрок может получить её несколько раз за одну партию.

Однако только игрок, у которого карточка «Осёл» окажется в конце партии, получает 20 штрафных баллов!

В предыдущем примере Лариса проиграла «круг Осла». Карточку «Осёл» она сможет разыграть только после того, как выиграет обычный круг игры.

## **4. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ**

В конце круга, во время которого одному из игроков удалось избавиться от всех своих карточек, партия заканчивается. Возможна ситуация, когда несколько игроков одновременно используют все свои карточки, – ни один из них не получит штрафных баллов.





Если игрок использует свою последнюю карточку во время «круга Осла», то партия закончится только в том случае, если он не должен забрать все разыгранные карточки по правилам «круга Осла»!



#### 4.1. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания партии игроки должны подсчитать свои баллы. Карточка «Осёл» приносит 20 штрафных баллов, каждая карточка «Джокер» – 14 штрафных баллов, для всех остальных карточек количество штрафных баллов равно их стоимости.

Игрок, ведущий счёт, записывает результат каждой партии.

После того, как игроки сыграют оговорённое перед игрой количество партий, подводятся общий итог – игрок, набравший минимальное количество штрафных баллов после всех партий, становится победителем!

Игроки могут также договориться, что победителя они определяют не после оговорённого количества партий, а через определённый промежуток времени, например, через 1 час после начала игры. Три партии для 5 игроков занимают примерно 30 минут.

