

# КОЗЫРНЫЕ КИТЫ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре «Козырные киты» несколько семейств китов поборются за первенство на океанских просторах, собирая драгоценные жемчужины на песчаном дне. Тот, кто соберёт больше всего жемчужин, в конце игры сможет спеть свою победную песню.

### СОСТАВ ИГРЫ



36 карт китов



Карта козырного кита

Двусторонний жетон номинала



Блокнот для подсчёта очков

Семейство китов  
(косатка, нарвал,  
синий кит, кашалот)



Победные очки



Номинал карты

Бонус

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре втроём или вчетвером используйте полный набор карт, а при игре вдвоём уберите все карты с номиналом 5.

1. Положите карту козырного кита и жетон номинала в центр стола.
  2. Перемешайте все карты китов, затем выберите из стопки случайную карту. Семейство китов на этой карте становится первым козырным китом, а номинал карты показывает, какой стороной будет лежать жетон номинала.
- Если вытянутая карта имеет номинал от 1 до 4, переверните жетон стороной «1».
  - Если вытянутая карта имеет номинал от 6 до 9, переверните жетон стороной «9».
  - Если вытянутая карта имеет номинал 5, возьмите другую карту!



**ВАЖНО.** Видимая сторона жетона показывает, какая карта выигрывает взятку в этом раунде: если жетон лежит стороной «1», выигрывает карта с самым маленьким номиналом, если жетон лежит стороной «9» – карта с самым большим номиналом.

Взятка — карты, выложенные на стол каждым из игроков в течение одного хода.

Положите жетон нужной стороной на карту козырного кита, отметив соответствующее семейство китов. Верните карту кита обратно в стопку и перемешайте её.

3. Раздайте игрокам по 9 карт. Игроки берут карты в руку. Если вы играете вдвоём или втроём, отложите оставшиеся карты лицом вниз, в течение раунда они вам не понадобятся.



4. Каждый игрок выбирает одну из своих карт, бонусом которой он хотел бы воспользоваться в течение игры, и кладёт ее перед собой – это его первый бонус. Описания бонусов даны на с. 8.
5. Первым игроком становится тот, кто последним видел кита.

## **ЦЕЛЬ И ОПИСАНИЕ ИГРЫ**



Цель игры – первым набрать 30 победных очков – жемчужин.

В свой ход вы стараетесь выиграть взятку, сыграв наиболее подходящую карту из имеющихся в руке. В случае выигрыша игрок-победитель выбирает одну из карт в этой взятке (кроме своей) и получает количество жемчужин, указанное в левой части этой карты, а игрок-владелец сохраняет карту у себя и сможет воспользоваться её бонусом в любой момент игры.

Раунд игры заканчивается как только игроки сыграют все 8 карт из руки. Затем игроки подсчитывают полученные победные очки. Если ни один из игроков не набрал 30 или более очков, заново перемешайте и раздайте игрокам карты, и сыграйте ещё один раунд.

## **ХОД ИГРЫ**

Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из которых разыгрывается 8 взяток.

1. Первый игрок выбирает 1 карту из руки и выкладывает её перед собой лицом вверх. По желанию, перед тем как сыграть карту, он может использовать один или несколько своих бонусов.
2. Игроки по очереди по часовой стрелке играют по 1 карте. Они обязаны сыграть карту кита того же семейства, что и на карте первого игрока. Если у игрока в руке нет карт данного семейства, он может сыграть любую другую карту.

По желанию, перед тем, как сыграть карту из руки, каждый игрок может воспользоваться своими бонусами.



## ПЯТЁРКА!

Карта номиналом 5 не принадлежит ни к одному семейству, и её можно сыграть в любой момент. Она становится того же семейства, что первая сыгранная карта во взятке. Если 5 играется первой картой во взятке, то она становится того семейства, что и первая карта кита, сыгранная после неё. Если все игроки сыграли только карты номиналом 5, взятку выигрывает игрок, сыгравший первую карту.



3. Когда все игроки сыграли по 1 карте, определяется игрок, выигравший взятку. Для этого посмотрите на жетон номинала.

### ЖЕТОН НА СТОРОНЕ



- Выигрывает игрок, сыгравший карту козырного кита с самым большим номиналом.
- Если во взятке нет козырных китов, выигрывает игрок, сыгравший карту с самым большим номиналом из семейства первой сыгранной карты во взятке.

### ЖЕТОН НА СТОРОНЕ



- Выигрывает игрок, сыгравший карту козырного кита с самым маленьким номиналом.
  - Если во взятке нет козырных китов, выигрывает игрок, сыгравший карту с самым маленьким номиналом из семейства первой сыгранной карты во взятке.
4. Игрок-победитель выбирает среди карт других игроков одну карту, на которой указано количество жемчужин, которое он хотел бы получить в качестве награды.



- Игрок, сыгравший выбранную победителем карту, оставляет её перед собой лицом вверх, чтобы использовать её бонус в любой момент игры.
- Победитель получает столько победных очков, сколько жемчужин указано на выбранной карте слева. Он берёт соответствующее количество карт из оставшихся карт взятки и кладёт перед собой в стопку жемчужин лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты уберите в стопку сброса. Если карт во взятке не достаточно для получения награды, их можно взять из стопки сброса.



**5.** Игрок-победитель начинает следующую взятку.

#### **ИСКЛЮЧЕНИЕ: ПЯТЁРКА!**

*Если во взятке была сыграна хотя бы одна карта с номиналом 5, происходит следующее.*

- Если победитель решает получить награду, указанную на карте 5, он получает 1 победное очко и кладёт эту карту перед собой в стопку жемчужин лицом вниз. Игрок, сыгравший 5, не получает бонуса.*

- Если победитель не выбирает 5, он получает победные очки, как описано выше в пункте 4. Однако, он не становится автоматически первым игроком следующей взятки. Вместо этого первого игрока определит игрок, сыгравший 5.*

*Если было сыграно несколько карт 5, то первого игрока следующей взятки выбирает игрок, сыгравший карту 5 первым.*



**6.** Раунд заканчивается, когда все игроки сыграли по 8 карт (8 взяток).



Подготовьте карандаш и блокнот, чтобы записать победные очки игроков.

- 1 победное очко за каждую карту в стопке жемчужин.
- 1 победное очко за каждую пару неиспользованных бонусов.

**ПРИМЕР:** Женя получил 7 карт с жемчужинами. Перед ним также остались три неиспользованных бонуса. За них он получает 1 очко. В сумме у него  $7 + 1 = 8$  очков в этом раунде.

Если ни один из игроков не получил 30 или более очков, начните новый раунд. Повторите все действия, как при подготовке к игре.


## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра заканчивается в конце того раунда, когда любой игрок наберёт в сумме 30 или более очков. Этот игрок объявляется победителем! В случае ничьей, сыграйте ещё 1 раунд, пока не определится победитель.

## **ПРИМЕР ВЗЯТКИ**

В этом раунде жетон номинала лежит на синем ките «1» вверх. Синий кит – козырной кит, и карта с самым маленьким номиналом выигрывает взятку.

Андрей – первый игрок. Он играет нарвала номиналом 2.

Следующий игрок – Тёма. Он использует бонус  и переворачивает жетон номинала стороной «9» вверх – теперь выигрывает карта с самым большим номиналом. Затем Тёма должен сыграть карту нарвала (если есть) и он играет нарвала номиналом 6.



Следующий игрок – Лена. У неё в руке нет карты с нарвалом, поэтому она может сыграть любую карту. Она играет синего кита номиналом 9. Так как она сыграла козырного кита, она может выиграть взятку.



Женя ходит последним. Хотя у него есть нарвал, он решает сыграть карту номиналом 5.



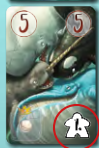
Лена выиграла взятку и хочет получить максимальную награду, поэтому выбирает карту Андрея с тремя жемчужинами и получает 3 победных очка. Она забирает свою карту, карты Тёмы и Жени и кладёт их перед собой жемчужинами вверх.



Андрей оставляет сыгранную им карту перед собой. Он сможет использовать бонус, изображённый на карте, уже в следующей раунде.



Так как Женя сыграл карту с номиналом 5, а победитель взятки не выбрал эту карту, Женя решает, кто будет первым игроком в розыгрыше следующей взятки.



# ЭФФЕКТЫ БОНУСОВ

## ВЫБИРАЙТЕ С УМОМ!

Перед тем как сыграть карту, каждый игрок может использовать один или несколько бонусов, указанных на картах, лежащих перед ним.

**ЭФФЕКТ БОНУСА ПРИМЕНЯЕТСЯ  
НЕМЕДЛЕННО, А КАРТА КЛАДЁТСЯ В СБРОС!**



**ПОМЕНИЙТЕ КОЗЫРНОГО КИТА** текущего раунда на семейство китов, указанное в символе бонуса. Переместите жетон номинала на новое семейство китов, сбросьте карту кита, бонус которой вы использовали.



**ПЕРЕВЕРНИТЕ ЖЕТОН НОМИНАЛА.** Таким образом меняется условие, какая карта выиграет в текущем раунде: с самым большим или самым маленьким номиналом. Козырной кит не меняется! Сбросьте карту кита, бонус которой вы использовали.



**ПОЛУЧИТЕ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО.** Переверните эту карту и положите её стороной с изображением жемчужины вверх в свою стопку жемчужин.



Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)



© HUCH!, 2024 [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Автор игры: Йохен Книттель  
Иллюстратор: Стефан Соннбергер  
Редактор: Джозеф Уейдл  
Графика: Сабин Кондиролли

