

СБОРНАЯ СОЛЯНКА

правила игры



8910

Автор игры:
Мартин Андерсон

Скорее протирай разделочные доски.
В беспощадном карточном поединке нет
места для слабых духом. К ингредиентам
блюд уже присматривается кот! Торопись!
Любой просчёт может привести к поражению.

Учти, проиграет только один. Смелее в бой,
и помни, что самые вкусные ингредиенты нужно
использовать первыми. Пора готовить Сборную
Солянку.

Состав игры:

- Игровые карточки – 53 шт.
- Правила игры



Игровые карточки

На каждой карточке изображена цифра. Это стоимость карточки. В колоде содержатся по 5 карточек каждого номинала. Есть также 3 карточки с котом. Их стоимость всегда самая высокая.



Подготовка к игре



Перемешайте все карточки и раздайте игрокам по одной лицом вниз. Игроки одновременно переворачивают полученные карточки на всеобщее обозрение. Игрок, которому досталась карточка самой высокой стоимости будет ходить первым.



Первый игрок собирает все карточки, перемешивает их и раздаёт всем игрокам по 7 карточек лицом вниз.

Стопку оставшихся карточек положите так, чтобы она не мешала при игре. До следующего раунда она не понадобится. Все игроки берут полученные карточки в руку и смотрят, что им досталось.

Ход игры



Раунд начинается. Он будет состоять из нескольких **кругов**. В течение **раунда** игроки не будут добирать карточки в руку.

Круг 1. Первый игрок в открытую выкладывает перед собой на стол одну (или несколько) карточек. Он может одновременно выложить от 1 до 5 карточек, при условии, что у них **одинаковая** стоимость. **Нельзя** начинать первый круг раунда, выкладывая карточки кота. Ход передаётся по часовой стрелке.



Остальные игроки изучают свои карточки и делают свои ходы по следующим правилам:

■ обязательно нужно сыграть **столько же** карточек, сколько выложил предыдущий игрок.

■ для того, чтобы «побить» выложенные карточки, стоимость карточек игрока должна быть равна или больше стоимости карточек, сыгранных предыдущим игроком.

Пример: Первый игрок сыграл 2 семёрки. Для того чтобы «побить» их, следующему игроку надо сыграть 2 **одинаковые** карточки, стоимость которых **равна 7** или **больше**.



1-й игрок



2-й игрок



3-й игрок



4-й игрок



5-й игрок

Если у игрока нет карточек, чтобы «побить» карточки предыдущего игрока, он обязан выложить на стол такое же количество карточек, но с самой маленькой стоимостью из имеющихся у него на руке.

Пример: Сыграно 2 семёрки. У игрока нет пары карточек равного или большего значения. Он должен выложить 2 карточки наименьшего значения, несмотря на то, что это разрушит его пару четвёрок. Следующий игрок снова должен будет пытаться «побить» пару семёрок.



Когда все игроки сыграли нужное количество карточек, заканчивается первый круг. Сыгранные карточки отправляются в сброс.

Круг 2. Если на руках у игроков осталось больше одной карточки – начинается новый круг.

Теперь можно начинать и с карточек кота.

Этот круг начинает игрок последним «побивший» карточки предыдущего круга. Если никто не смог

побить карточки первого игрока предыдущего круга, он снова будет ходить первым.

Раунд продолжается до тех пор, пока у всех игроков не останется по **одной** карточке на руке.

Внимание! Последнюю карточку игроки **всегда оставляют** на руке даже, если могли бы сыграть её.

Когда у игроков останется по 1 карточке на руке, наступит **конец раунда**. Игроки выкладывают на стол и сравнивают стоимость оставшихся у них карточек. Игрок, оставшийся с карточкой самой **высокой** стоимости, **проигрывает** раунд. Он забирает свою карточку и кладёт рядом с собой лицом вверх. Это штрафная карточка. Остальные сыгранные карточки уходят в сброс.

Внимание! Если в конце любого раунда при сравнении стоимости карточек у игрока обнаружится кот – игра немедленно заканчивается. Этот игрок проиграл. Все остальные игроки – победители!



Раунд закончен. Проигравший раунд игрок становится первым игроком следующего раунда. Он собирает и перемешивает все карточки, кроме штрафных, и раздаёт всем игрокам количество карточек, равное стоимости карточки, которая принесла ему **проигрыш** в предыдущем раунде (но не меньше трёх).

Пример: Проигравший остался со штрафной карточкой 7. Он становится первым игроком следующего раунда и раздаёт остальным игрокам по 7 карточек.

Если карточек не хватает, раздайте имеющиеся игрокам поровну, лишние отправьте в сброс. Это будет последний раунд игры. Проиграет тот, кто набрал больше всего очков на штрафных карточках.



Кот



Это карточка самой высокой стоимости.
Начинать первый круг раунда с кота **нельзя**.
Кот комбинируется **только** с другими
котами. Кота можно «побить» другим котом.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт 17 очков на штрафных карточках. Он проиграл.

Все остальные игроки – победители!

