



Правила игры



2-6 игроков



20-30 мин.



Возраст 12+

«Хитрые детишки» — это карточная игра на взятки, в которой вы сами пишете числа на своих картах.

Добро пожаловать во двор, где вы, дети, встречаетесь, чтобы обмениваться игрушками и вкусняшками! Поскольку вы понятия не имеете, сколько всё это стоит во взрослых деньгах, вы просто придумываете стоимость своих предметов на ходу. Побеждает тот, кто лучше всех разберётся в этой хитрой экономике начальной школы!

Состав игры



54 стираемых карты
(18 в каждой масти)



21 стираемый
жетон очков



6 стираемых фломастеров



18 карт «Хитрых правил» (см.
дополнительные правила)

Обзор игры

«Хитрые детишки» — это карточная игра на взятки с обязательным следованием масти. Игра состоит из 3 раундов, каждый из которых включает 7 взятков.

В начале каждого раунда вы получаете 9 карт, две из них сбрасываете, а на оставшихся 7 картах пишете числа так, чтобы их сумма равнялась ровно 21.

Чтобы выиграть взятку, нужно сыграть самую старшую по рангу карту в масти, заданной Лидером. Победитель взятки получает жетон очков. Однако жетоны выкладываются в ряд, и победитель всегда забирает крайний левый жетон — поэтому важно не просто выигрывать взятки, а выбирать момент, чтобы заполучить жетоны с наибольшим количеством очков.

Побеждает игрок, набравший больше всего очков к концу игры.

Если вы никогда не играли в игры на взятки, загляните в словарик в конце правил — там объяснены основные термины.

Подготовка к игре

1. Выложите 7 случайных жетонов очков лицом вверх в ряд в центре стола. Остальные жетоны положите рядом — они понадобятся в следующих раундах.



2. Раздайте каждому игроку по фломастеру.

3. Перетасуйте колоду карт и раздайте каждому по 9 карт лицом вниз. Остаток колоды положите лицом вниз рядом с жетонами.

Карты «Хитрые правила» вам пока не нужны, если только вы не планируете добавить их в эту игру (см. стр. 5).

4. Игроки смотрят свои карты и сбрасывают 2 из них лицом вниз поверх колоды.



5. На оставшихся 7 картах каждый игрок пишет числа. Сумма чисел должна равняться ровно 21.

- Можно использовать только целые числа. Отрицательные числа запрещены.
- Ноль разрешён, но карта с нулём не приносит жетон, даже если выигрывает взятку (см. «Как играть»).



Пример допустимой руки: 7, 5, 4, 3, 1, 1, 0 (сумма = 21).



Другой пример: 2, 1, 2, 4, 0, 1, 11 (сумма = 21).

6. Каждый раз, когда игрок выигрывает взятку, он забирает крайний левый жетон из ряда и обводит на нём то количество очков, которое соответствует масти выигравшей карты. Учитывайте это, когда решаете, какие числа писать на каких картах. Подробнее — в разделе «Как играть».

7. Раскрутите фломастер на столе. Игрок, на которого укажет кончик, становится *Лидером* и начинает первую взятку. Игрок, на которого укажет противоположный конец, — соплежуй.

Как играть

Раунд 1

Лидер начинает первую взятку, выкладывая одну карту с руки лицом вверх. Масть этой карты становится *заданной*.

По часовой стрелке каждый игрок должен сыграть карту той же масти, что и заданная. Если у игрока нет карты этой масти, он может сыграть любую другую карту.

Когда все сыграли по карте, определите победителя взятки. Им становится игрок, сыгравший самую старшую по рангу карту в заданной масти. Если никто не смог побить карту Лидера, взятку забирает Лидер.

Победитель взятки забирает крайний левый жетон из ряда, обводит на нём количество очков рядом с иконкой масти, которой была выиграна взятка, и кладёт жетон перед собой. Эти очки подсчитываются в конце игры.

Если взятку выигрывает карта с нулём (например, все сыграли нули или ноль оказался старшим в заданной масти), игрок не получает жетон. Вместо этого сбросьте крайний левый жетон из ряда.

Если в заданной масти ничья среди старших по рангу карт, эти карты взаимно уничтожаются, и ни один из этих игроков не выигрывает взятку. Побеждает следующая по старшинству карта в заданной масти.

Если в случае ничьей больше нет карт в заданной масти, победитель определяется по иерархии мастей (от старшей к младшей):



Если все карты взаимно уничтожились из-за ничьих, никто не выигрывает взятку. Сбросьте крайний левый жетон из ряда. В этом случае новым Лидером становится игрок, следующий за текущим Лидером по часовой стрелке (если только это не конец раунда).

Все игроки забирают свои сыгранные карты и кладут их перед собой лицом вверх, чтобы все видели, что было сыграно.

Победитель взятки становится новым Лидером и начинает следующую взятку. Повторяйте шаги 1–6, пока все игроки не сыграют все 7 своих карт.

ВЫИГРЫШ ВЗЯТКИ



Вася — Лидер, играет мяч 5. Мячи становятся заданной мастью. Все остальные должны сыграть мяч, если он у них есть. Маша имеет несколько мячей и выбирает мяч 2. Игорь не имеет мячей и решает сыграть джойстик 0. Вася выигрывает взятку, потому что никто не смог побить его мяч 5.



Вася берёт крайний левый жетон, обводит на нём «5» рядом с иконкой мяча и кладёт жетон перед собой. Все забирают свои карты и кладут их лицевой стороной вверх перед собой. Вася будет Лидером в следующей взятке.

НИЧЬИ

Вася играет мяч 10. Петя играет джойстик 2. Игорь играет покемон 2. Маша играет мяч 10. Два мяча 10 уничтожаются. Покемон 2 старше джойстика 2 по иерархии мастей, поэтому Игорь выигрывает взятку. Игорь берет самый левый жетон очков, обводит очки рядом с иконкой покемона и кладет жетон перед собой. Все игроки забирают свои карты и кладут их лицевой стороной вверх перед собой. Игорь станет следующим Лидером, потому что он выиграл во взятке.



Вася играет мяч 10. У Пети нет мячей, и он играет джойстик 2. У Игоря нет мячей, и он тоже играет джойстик 2. Маша играет мяч 10. Два мяча в заданной масти со значениями 10 взаимно уничтожаются. Два джойстика со значениями 2 также взаимно уничтожаются, поэтому никто не берет взятку. Самый левый жетон очков сбрасывается. Все игроки забирают свои карты и кладут их лицом вверх перед собой. Никто не выиграл взятку, поэтому Петя станет следующим Лидером, как игрок, следующий за Лидером по часовой стрелке.



Конец первого раунда

После того, как все игроки разыграют все карты с руки, посчитайте сумму на картах перед каждым игроком.

- Если сумма значений на картах перед игроком **21 или меньше**, ничего не происходит.
- Если сумма значений на картах перед игроком **больше 21**, все жетоны очков, которые он выиграл в этом раунде, сбрасываются. Если игрок наберёт более 21 во 2-м раунде, он должен ещё и сбросить 1 жетон очков, который он выиграл в 1-м раунде. А если игрок наберёт больше 21 в 3-м раунде, он должен покинуть двор, чтобы пойти делать домашку по матеше, и не участвует в финальном подсчёте.

Игроки хранят все свои жетоны очков перед собой для финального подсчета в конце игры.

Подготовка к следующему раунду

1. Сотрите все числа с сыгранных карт. Перетасуйте эти карты вместе с остальной колодой (в колоде снова должны оказаться все карты).

Не стирайте очки с выигранных жетонов!



2. Выложите 7 новых случайных жетонов лицом вверх в ряд в центре стола.

3. Раздайте каждому игроку по 9 карт из перетасованной колоды лицом вниз.

4. Игроки смотрят карты и сбрасывают 2.

5. Игроки пишут числа на оставшихся 7 картах так, чтобы сумма равнялась 21.

6. Раскрутите фломастер. Игрок, на которого укажет кончик, становится Лидером во 2-м раунде. Игрок, на которого укажет противоположный конец, подхватил микробы.

7. Повторите все шаги для 2-го и 3-го раундов. Игра заканчивается после 3-го раунда.

Победа

Сыграйте 3 раунда по 7 взяток. После того как все 21 жетон очков будут разыграны (или сброшены), побеждает игрок с наибольшим количеством очков (обведённых на жетонах). При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов. Если ничья сохраняется, игроки делят победу. Если игроки не умеют делиться, спор разрешается главным дворовым способом: камень, ножницы, бумага.

Дополнительные правила

Хитрые правила

После первой игры попробуйте добавить карты «Хитрых правил» — они меняют правила игры.

При игре с «Хитрыми правилами» перетасуйте колоду карт «Хитрые правила» и в начале каждого раунда раскрывайте одну новую карту.

Правило на этой карте будет действовать в течение раунда. Если какой-либо игрок не смог следовать «Хитрому правилу», то в конце раунда он должен сбросить все свои жето-



ны очков, поэтому проверяйте друг друга и не бойтесь ябиднечать. Как только все игроки подтвердят свои очки, сбросьте карту «Хитрые правила», затем возьмите новую, чтобы начать следующий раунд.

Карты «Хитрых правил»

Двойная масть

Сделайте две ваши карты двойной масти. Напишите «М» (мяч), «Д» (джойстик) или «П» (покемон) в правом углу, когда пишете числа. Играя такую карту, объявите, какую масть вы используете.

Хватит выпендриваться

Вместо 21 сумма чисел на ваших картах может равняться до 50. Однако в конце раунда игрок(и) с наибольшей суммой сбрасывает жетоны, выигранные в этом раунде.

Маленькие карты

Вы всегда должны играть самую младшую по рангу карту. При этом обязаны следовать масти, если возможно. Если не можете — играйте самую младшую по рангу карту любой другой масти.

Тухлые яйца

Нули не в масть бьют любую карту. Если сыграно несколько нулей, ничья разрешается по иерархии мастей. Если ничья сохраняется, карты взаимно уничтожаются, как обычно.

Богатые дети

Вместо 21 сумма чисел на ваших картах должна равняться 42. Все штрафы за превышение максимума действуют.

Передай налево

Нельзя писать числа больше 10. Нули тоже нельзя. После того как все написали числа, передайте всю свою руку соседу справа (против часовой стрелки).

Хоровод

Расположите жетоны очков по кругу, а не в ряд. В начале каждой взятки крутите фломастер в центре круга. Жетон, на который укажет ластик, достанется победителю взятки.

Передай дальше

Нельзя писать числа больше 10. Нули нельзя. После того как все написали числа, передайте всю свою руку соседу слева (по часовой стрелке).

Простое сложение

В начале раунда оставьте все 9 карт. Их сумма должна равняться 30. В двух взятках вы можете объединить две карты (например, $9+10=19$). Если карты разных мастей, объявите, какую масть используете.

Нужно уметь делиться

Любая ничья — дружеская: оба игрока получают очки. При ничьей Лидер остаётся прежним (кроме последней взятки раунда).

Ты — вода!

Роль Лидера переходит по часовой стрелке после каждой взятки.

В моей старой школе...

Роль Лидера переходит против часовой стрелки после каждой взятки.

Ку-ку!

Играйте карты лицом вниз. Раскрывайте их одновременно после того, как все сделали ход.

Передумал

После того как все сыграли карты, но до подведения итогов, игроки снова ходят по кругу и могут заменить сыгранную карту на другую с руки.

Семёрка наготове

После того как все написали числа, перемешайте 7 жетонов и выложите заново.

Дроби — это сложно

На картах можно писать «1/2».

Я бы выиграл, если бы захотел

В начале раунда напишите числа на всех 9 картах так, чтобы сумма равнялась 21. Затем отложите 2 карты лицом вниз перед собой. В конце раунда все открывают отложенные карты; игрок с наибольшей суммой получает бонус 5 очков. При ничьей бонус не получает никто.

Хвать!

В конце раунда заберите все жетоны, которые заработал игрок справа от вас.

Супер-пупер-мега-хитрые правила (только для «больших детей»!)

Освоив игру с «Хитрыми правилами», попробуйте этот режим для большего вызова.

В этом режиме карты «Хитрых правил» не сбрасываются между раундами. Вместо этого в каждом раунде добавляется новая карта, и её правило действует в дополнение ко всем предыдущим:

В начале 1-го раунда возьмите карту — она действует в этом раунде.

В начале 2-го раунда возьмите ещё одну — она действует вместе с первой.

В начале 3-го раунда возьмите третью — она действует вместе с первыми двумя.

При вытягивании карт проверяйте, не противоречит ли новое правило уже действующим. Если противоречит — сбросьте его и вытяните другое.

Игроки сохраняют жетоны в конце раунда только если соблюдали все активные правила. Следите друг за другом, чтобы никто не жульничал!

Словарик

Ранг — число на карте, которое показывает её силу и место в иерархии внутри масти. В «Хитрых детишках» вы пишете эти числа на картах сами.

Масть — группа карт одного цвета и/или с одинаковым символом. В стандартной колоде масти — червы, пики, трефы, бубны. В «Хитрых детишках» масти — Джойстики, Покемоны и Мячи.

Взятка — игроки по очереди (по часовой стрелке) выкладывают по одной карте из руки в открытую.

Лидер — игрок, который первым выкладывает карту в текущей взятке. Его масть становится заданной.

Ход в масть — ситуация, когда игрок выкладывает карту той же масти, что и заданная. В «Хитрых детишках» игроки обязаны ходить в масть, если у них есть такая карта.

Выигрыш взятки — после того как все сыграли по карте, игрок, сыгравший самую старшую по рангу карту в заданной масти, выигрывает взятку. В «Хитрых детишках» это означает получение жетона очков.

Раунд — серия взяток. После того как кто-то выигрывает взятку, начинается новая. Раунд в «Хитрых детишках» состоит из 7 взяток.

Козырь — карта, ранг которой выше любой другой. Козыри появляются в «Хитрых детишках» только при использовании специальных правил.

Перевод правил: Вася Пупкин (antuanero7@gmail.com)

Game Design: Danielle Reynolds and Steven Ungaro

Development: Alex Cutler

Illustration and Graphic Design: Parla Creative

Rulebook Editing: Eric Slauson