

Правила игры «Стой на Своем»

Стой на своем – это увлекательная и азартная игра, в которой вам предстоит собирать наборы из карт разного цвета и номинала, делая ставки на необычном аукционе.

Компоненты

48 карт:

- Красные, синие и зеленые карты от 1 до 6 **x2**
- Красные, синие и зеленые карты от 7 до 9 и карта джокера **x1**

24 двусторонних жетона:

- Красные, синие, желтые и зеленые жетоны **x6**

Жетон дилера **x1**

Памятки игрока **x4**

Цель игры

Набрать наибольшее количество победных очков.

Победные очки приносят собранные игроками наборы карт.

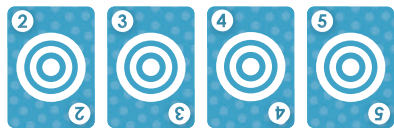
- Набор из 3 карт одного номинала (от 1 до 6), но разного цвета – 3 очка



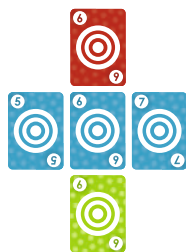
- Набор из 3 карт одного номинала (от 7 до 9), но разного цвета – 6 очков



- Набор из карт одного цвета, но разного номинала, расположенные подряд строго по возрастанию (минимальный набор – 3 карты). Количество очков равно количеству карт в наборе. Набор не обязательно должен начинаться с 1.



- Одна карта может быть использована сразу в нескольких наборах.



- Джокер – карта, к концу игры принимающая одно любое значение, но строго определенного цвета.

Подготовка к игре

1. Перетасуйте колоду карт.
2. Раздайте каждому игроку по 2 карты. Не показывайте свои карты соперникам!
3. Выложите в центре стола ряд карт лицом вверх – это рынок, доступный всем игрокам.
 - 2-3 игрока – 5 карт на рынке
 - 4 игрока – 6 карт на рынке
4. Раздайте каждому игроку по 6 жетонов одного цвета.
5. Выберите первого игрока и дайте ему фишку дилера.

Пример стартовой раскладки



Ход игры

1. Выбор карты

Дилер выбирает 1 карту с рынка (ту, которую он хочет получить) и выдвигает ее из общего ряда, таким образом выставляя ее на аукцион.

Если дилер не хочет начинать торги, он может сразу же сказать “Пас” и передать фишку дилера следующему игроку по часовой стрелке.

Если все игроки-дилеры по одному разу сказали “Пас”, все карты с рынка сбрасываются, и на рынок выкладываются новые карты.

2. Торги

После выбора карты дилер обязан сделать ставку. Для этого он кладет жетон своего цвета на любую другую карту с рынка вопросительным знаком вверх, тем самым отказываясь от нее.

Ставка не обязательно должна быть равна 1 карте, любой игрок может повышать ставку на 1 и более карт.



Илья дилер. Он решает начать аукцион за 5 и выдвигает карту из ряда. Илье меньше всего нужна 3, поэтому он делает ставку ?, отказываясь от этой карты.

Отказ от карты означает, что, победив на аукционе, игрок больше не сможет выставить эту карту на торги, сделать на нее ставку или получить ее в ходе игры.

Затем ход переходит следующему игроку по часовой стрелке от дилера. Если этот игрок хочет побороться за выставленную на торги карту, он обязан поддержать ставку дилера и положить жетон своего цвета вопросительным знаком вверх на ту же карту, что и дилер, а затем повысить ставку, отказавшись от еще одной карты.



Маша решает тоже побороться за 5. Сначала она должна поддержать ставку Ильи. Для этого Маша кладет ? на 3. Затем она повышает ставку, отказываясь ? еще и от 8.

После этого право участвовать в торгах переходит следующему игроку, и он должен поддержать ставки всех предыдущих игроков и только затем повысить ставку.

Если игрок не хочет участвовать в торгах за выбранную карту, он может сказать "Пас".

Игрок не может отказаться от тех карт, на которых уже лежит жетон его цвета.

Количество ставок не ограничено количеством жетонов игрока. Для обозначения ставки могут быть использованы компоненты от других игр, монетки и прочие мелкие предметы.

В ходе торгов игрок может отказываться не только от карт на рынке, но и от карт с руки (например, если его жетоны отказа уже лежат на всех картах на рынке, или если соперник повысил ставку, положив свой жетон на ту карту, от которой игрок уже отказался ранее). Для этого игрок сбрасывает любую карту (или карты) с руки лицом вниз и кладет на нее свой жетон стороной с крестиком вверх. Нельзя отказываться от карт с руки другого игрока.

3. Окончание торгов

Когда все игроки кроме одного сказали "Пас", торги заканчиваются.

- Игрок, который не спасовал, забирает себе карту, выдвинутую на торги, и переворачивает все свои жетоны крестиками вверх.
- Другие игроки забирают обратно все свои жетоны, лежащие вопросительным знаком вверх.
- Все карты с руки, от которых отказались игроки, сбрасываются, независимо от того, победил игрок в аукционе или нет.
- Если на рынке есть карты, на которых лежат жетоны отказа (с крестиком) всех игроков, кроме одного, этот игрок забирает такие карты с рынка себе на руку. Это правило не действует при игре на 2 игроков.

4. Окончание хода

- Пополните рынок картами из колоды до начального количества (5 или 6, в зависимости от количества игроков).
- Передайте жетон дилера следующему игроку по часовой стрелке, теперь он выбирает карту на торги.

Игра заканчивается, когда не остается карт в колоде и на рынке, затем игроки переходят к подсчету очков. В случае ничьей игроки, набравшие наибольшее количество очков, делят победу.

Вариант игры для 2 игроков

В этом случае в игре участвует виртуальный игрок, "бот".

- Он получает 2 карты.
- Он не может быть дилером.
- Он не участвует в торгах.
- Он получает карты, на которых накопились жетоны отказа (с крестиком) обоих игроков (верните жетоны владельцам и отложите карты в отдельную стопку).
- В конце игры он может участвовать в подсчете очков и даже победить.
- В ходе игры игроки не могут просматривать карты бота.



Автор: Илья Прошин
 Дизайнеры: Валентина Егорова, Илья Панфилов
 Руководитель проекта: Филипп Кан
 Редактор: Тамара Высоцкая
 Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © ООО "ГаГа Трейд" 2015.