

# 12

СТУЛЬЕВ

Игрокам предоставляется возможность побывать в роли одного из персонажей всеми любимого романа Ильи Ильфа и Евгения Петрова «12 стульев». Цель игры очевидна – найти стул, в котором спрятаны драгоценности.

# 12

СТУЛЬЕВ



«12 стульев» настольная печатная игра.  
Сделано в России. Февраль 2017 г. Срок годности не ограничен.  
ООО «Сквирл», 610013, г. Киров, ул. Кирова, 30А - 16.  
Games@skviril.ru, (499) 391-96-63, www.skviril.ru



3-6  
чел.



30+  
мин.



≥8  
лет



Содержит  
мелкие детали!  
Не рекомендуем  
детям до 3 лет.



ГОСТ  
25779-90  
Серия игр  
«12 стульев»



## Компоненты игры



**12 карт стульев:**  
11 пустых  
1 победный



**Игровая валюта 3-х номиналов,  
5 листов**



**49 карт ситуаций:**  
6 карт мини-игр  
10 карт марок  
33 карты событий



**15 тещиных сундуков**



**Мини-игра «Ключи», 20 карточек**  
10 карт замков  
10 карт ключей



**70 фишек драгоценностей:**  
номиналом «1» – 30 шт  
номиналом «2» – 30 шт  
номиналом «5» – 10 шт



**2 шестигранных кубика**

## Правила игры

### Подготовка к игре

Раздайте каждому игроку по 15-20 драгоценностей (в зависимости от желаемой продолжительности игры). Они раздаются один раз на всю игру. Игра состоит из нескольких партий и заканчивается, как только у одного из игроков кончатся драгоценности.

### Подготовка к партии

Замешайте и разложите в ряд 12 карточек стульев рубашкой вверх, также возьмите карточки ситуаций, замешайте и положите в одну стопку рубашкой вверх. Подготовьте мини-игру «Ключи». Раздайте каждому игроку по 10 игровых рублей. Жребием определите, чей ход первый. Остальные ходят по часовой стрелке.

### «Своя игра»

*Если вам не хватает драгоценностей, можете их заменить чем-нибудь другим. В этом случае игра длится одну партию. Победитель забирает свой выигрыш и можно начинать новую игру.*

### Ход игры

Игра начинается с того, что каждый игрок кладёт по одной драгоценности в банк в центре стола. Это и будут сокровища, лежащие внутри стула. Игрок, чей ход первый, тянет карточку ситуаций и выполняет то, что на ней написано. Потом то же самое делает следующий игрок и т. д.

*Карточки ситуаций негласно делятся на два типа:*

- 1) *Личные* – это те карты, которые имеют воздействие только на активного игрока.
- 2) *Общие* – такие карты производят эффект на всех игроков. В этом случае все игроки должны выполнить указанные действия, но очень важен порядок! Активный игрок выполняет действие первым, затем следующий игрок по часовой стрелке и т. д.

*Примечание: Будьте внимательны к описанию карточек. Надписи «купите» и «можете купить» – разные вещи!*

### Банкротство

Если у игрока нет денег, чтобы заплатить очередной штраф, он объявляется банкротом и выбывает из партии. При этом он продолжает пополнять банк! Распоряжайтесь игровыми деньгами с умом.

*Внимание: есть карты, в описании которых указано, что они не могут обанкротить игрока.*

### **Тёщины сундуки**

В этих сундуках хранится множество вещей, нажитых Клавдией Ивановной. Среди них есть как ненужные, так и очень полезные: краплённый кубик, пистолет, деньги и многое другое. В начале своего хода, до того как активный игрок вскрыл карту ситуаций, он может потратить 20 рублей, чтобы заполнить один из таких сундуков. Нельзя покупать более одного сундука в ход. Сыграть сундук вы можете в любой момент, даже в чужой ход, причём внезапно (на опережение уже объявленного действия).

### **Вскрытие стульев**

Когда кому-то из игроков достаётся стул, он выбирает один из лежащих на столе и вскрывает его. Если этот стул пустой, то все игроки кроме того, кто его вскрыл, докладывают по одной драгоценности в банк, тем самым увеличивая размер сокровищ в победном стуле, который в итоге вскроется позже. *Будьте внимательны! Если одновременно несколько игроков получили по стулу, соблюдайте очередность их вскрытия!* Если же стул оказался призовым, то игрок забирает весь накопившийся банк. На этом партия заканчивается и можно приступать к новой.

### **Начало новой партии и конец игры**

Чтобы начать новую партию, игроки должны сдать свои деньги, личные карточки и тёщины сундуки. Раздайте заново каждому по 100 рублей. Фишки драгоценностей передавать не нужно! Как только по завершении очередной партии появится игрок, у которого не осталось драгоценностей, игра считается оконченной. Все подсчитывают свои драгоценности, и набравший наибольшее количество считается победителем.

### **Правило «халтурщика»**

Когда во время партии у игрока заканчиваются драгоценности, он не выбывает из игры, а освобождается от пополнения банка до конца этой партии. Остальные игроки продолжают вкладывать драгоценности, как и раньше.

*Внимание! Правило «халтурщика» не распространяется на «свою игру»*

Вы ознакомились со всем необходимым для начала игры. Ниже прописаны правила мини-игр и разрешение спорных моментов.

### **Мини-игры**

В игре «12 стульев» будут встречаться мини-игры, победители которых получают стул.

#### **Аукцион жуликов**

Активный игрок делает первоначальную ставку в 10 рублей, другие могут перебить его более высокой ставкой. Стул достанется тому, кто предложит наибольшую сумму. Но в отличие от обычного аукциона, игроки, которые не получили стул, все равно обязаны заплатить свою озвученную ставку.

### **Коллекционер**

В личных карточках и тёщиных сундуках игроку могут попадаться марки. Каждая марка имеет свою коллекционную ценность. В колоде есть две карточки мини-игры «Коллекционер». Если кто-то из игроков вытягивает её, все должны показать свою коллекцию марок. Тот, у кого коллекция имеет наибольшую ценность, отдаёт её и получает стул. Остальные игроки забирают свои марки обратно на руки и воспользуются ими, если будет вытянута очередная карта «Коллекционер».

### **Ключи**

Возьмите карточки дверей и ключей, замешайте и разложите их по 4-5 в ряд рубашкой вверх. Активный игрок выбирает, кто начинает мини-игру первым, далее все действуют по часовой стрелке. Игроки открывают по две карточки так, чтобы их видели все. Время на запоминание карточек определяет тот, кто их открывал, после чего карточки обратно закрываются.

Цель игры – открыть одновременно замок и подходящий к нему ключ. В этом случае игрок забирает ключ себе, а замок остается на том же месте и переворачивается обратно рубашкой вверх. Игрок получает повторный ход. Если он ошибся ключом, то ход передается следующему. Так продолжается до тех пор, пока на столе не останутся только замки (10 карт). Тот, кто собрал больше всего ключей, выигрывает в мини-игре и получает стул.

*Если у двух или более игроков оказывается одинаковое наибольшее количество ключей, то стул получает каждый из них. Вскрываются стулья строго по правилам очередности, начиная с активного игрока.*

### **Игра в кости**

Каждый игрок, начиная с того, кто вытянул мини-игру, кидает по два кубика. Тот, кто выкинет дубль, побеждает и получает стул. Если дубль выкинули несколько игроков, они сверяют, у кого более старший. Если никто не выкинул дубль, то побеждает игрок, у которого наименьшая разница на кубиках. Если у двух и более игроков получилась одинаковая наименьшая разница или одинаковый наибольший дубль, то эти игроки перебрасывают кубики, разыгрывая первое место между собой.

### **Игра в удачу**

Это всем известная игра в «Камень-ножницы-бумага». Камень «бьёт» ножницы, бумага камень, а ножницы – бумагу. На счёт «раз-два-три» все одновременно показывают камень, ножницы или бумагу. Те, кого «побили», выбывают. Так продолжается, пока не останется один игрок. В ситуации, когда сталкиваются три фигуры, все остаются в игре.

*Не относитесь к этой игре бездумно: люди бывают очень предсказуемы.*



Камень    Ножницы    Бумага

## Корректировки игры

Мини-игру «Игра в удачу», а также карту события «Мы чужие на этом празднике жизни!» при желании можно исключить. Это не нарушит баланс игры.


### Тёщины сундуки и их правильное применение

- Купив сундук, вы не обязаны его сразу использовать. Он может лежать у вас в закрытом виде до тех пор, пока вы не посчитаете нужным его открыть.

- **Паспорт**

Его можно использовать только в начале своего хода до фазы покупки тёщинных сундуков. Одноразовая карта: после использования убирается в сброс.

- **Милицейская фуражка**

Многоразовая. Карты, за которые владелец милицейской фуражки получает деньги, помечены значком . Игрок получает деньги от чужих штрафов, свои штрафы он игнорирует.

- **Ситечко**

Владелец получит стул, когда кто-либо из игроков достанет карту ситуаций «Эллочка Людоедка». Одноразовая карта.

- **Краплённый кубик**

Многоразовый и остаётся у владельца до конца партии. Или пока его не отнимут с помощью судебного иска.

- **Пистолет и Компромат**

Играются после того, как соперник получил стул, но до того, как стул был вскрыт. Владельцы этих карт могут попросить подождать вскрывающего, чтобы подумать отбирать (делить) стул или нет. Одноразовые карты.

- **Навесной замок**

Предмет, на который был использован замок, выбывает из партии вместе с ним. Нельзя отменить ранее вскрытые предметы (краплённый кубик и милицейская фуражка), их можно отменять только в момент открытия сундука. Одноразовая карта.

- **Судебный иск**

После того, как владелец объявил использование этой карты, нельзя перебивать это действие другими картами. Единственное разрешённое действие – использование навесного замка.

Отбирая карту, вы в праве видеть рубашки карт и их точное количество на руках у всех игроков. После этого определяетесь, на кого направляете

действие карты. Если у игрока, на которого направлен Судебный иск, есть уже открытые сундуки (краплённый кубик и милицейская фуражка), он должен замешать их вместе с остальными своими картами. Одноразовая карта.

- Как уже говорилось выше, почти все тёщины сундуки можно использовать внезапным действием.

*Пример. Активный игрок Антон получает стул, игрок Боря открывает один из своих сундуков и показывает пистолет, тем самым отбирая стул у Антона. Антон в свою очередь открывает свой сундук, показывает навесной замок и запирает сундук с пистолетом Бори. Таким образом право вскрыть стул по-прежнему остаётся за Антоном.*

