



# Настільні ігри



## Правила гри

## ЗМІСТ

### •НАСТІЛЬНІ ІГРИ-ПЕРЕГОНИ

ГУСАК . . . . .	Від 2 до 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 3
ГУСАК. ЗВОРОТНА ГРА . . . . .	Від 2 до 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 3
ГУСАК. ВИГРАШНА ГРА . . . . .	Від 2 до 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 3
ГРА ЛУДО . . . . .	Від 2 до 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 3
ЛУДО. ЕКСПРЕС-ГРА . . . . .	Від 2 до 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 4

### •НАСТІЛЬНІ ІГРИ-СТРАТЕГІЇ

5 У РЯД . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 4
ШАШКИ . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 4
ХАЛМА . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 5
ОДИН ПРОТИ ВСІХ . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 5
СОЛІТЕР . . . . .	Для 1 гравця . . . . .	СТОРІНКА 5
ВОВК І ВІВЦІ . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 5

### •КАРТЯРСЬКІ ІГРИ

БАРБУ . . . . .	Для 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 5
БАСЕТ . . . . .	Від 2 до 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 6
БЕЛОТ . . . . .	Для 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 6
ЧОРНЕ АБО ЧЕРВОНЕ . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 7
БЛЕКДЖЕК . . . . .	Для 2 і більше гравців . . . . .	СТОРІНКА 7
БОЖЕВІЛЬНІ ВІСІМКИ . . . . .	Від 2 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 8
ДОМІНО . . . . .	Від 2 до 8 гравців . . . . .	СТОРІНКА 8
СІМЕЙНИЙ ЦИРК . . . . .	Від 2 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 8
СІМ'Я. ГРА-МЕМО . . . . .	Від 1 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 9
ІМПЕРІАЛ . . . . .	Для 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 9
КЕМПС . . . . .	Для 4 гравців (2 команди з двох гравців) . . . . .	СТОРІНКА 9
КІЛОГРАМИ . . . . .	Від 3 до 10 гравців . . . . .	СТОРІНКА 10
БРЕХУН . . . . .	Від 2 до 5 гравців . . . . .	СТОРІНКА 11
МАНІЛЛА . . . . .	Для 2 або 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 11
ПАМ'ЯТЬ . . . . .	Від 2 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 11
ПОКЕР: ТЕХАСЬКИЙ ХОЛДЕМ . . . . .	Від 2 до 10 гравців . . . . .	СТОРІНКА 11
ПОКЕР-БРЕХУН . . . . .	Від 4 до 8 гравців . . . . .	СТОРІНКА 12
ПОЛІНЬЯК . . . . .	Від 3 до 8 гравців . . . . .	СТОРІНКА 12
ПОЛІЛУ . . . . .	Від 3 гравців . . . . .	СТОРІНКА 13
ПРЕЗИДЕНТ . . . . .	Для 4 гравців . . . . .	СТОРІНКА 13
РАМС . . . . .	Від 3 до 5 гравців . . . . .	СТОРІНКА 13
РАММИ . . . . .	Від 2 до 5 гравців . . . . .	СТОРІНКА 14
СОЛІТЕР . . . . .	Для 1 гравця . . . . .	СТОРІНКА 14
ВІЙНА . . . . .	Від 2 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 14
КОРСИКАНСЬКА ВІЙНА . . . . .	Від 2 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 14
ЖОВТИЙ ГНОМ . . . . .	Від 3 до 6 гравців . . . . .	СТОРІНКА 15

### •ІГРИ В КОСТИ

421 . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 15
ТУЗ У ГОРЩИКУ . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 16
БЕЛОТ . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 16
БЕЗЕТ . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 17
БАКС . . . . .	Від 2 до 5 гравців . . . . .	СТОРІНКА 17
МЕРТВІЙ КУБИК . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 17
МАРАФОН . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 17
ПОРОСЯ . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 17
КВІНКЕНОВЕ . . . . .	Від 3 гравців . . . . .	СТОРІНКА 18
СІМ . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 18
КОРАБЕЛЬ, КАПІТАН І КОМАНДА . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 18
ЯМС . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 18
ЗАНЗІБАР . . . . .	Від 2 гравців . . . . .	СТОРІНКА 19

# НАСТІЛЬНІ ІГРИ-ПЕРЕГОНИ

## ГУСАК

**Від 2 до 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** гральна дошка, 2-4 гусака, 2 гральні кубики.

**Мета гри:** першим прийти до фінішу.

**Ігровий процес:** гру починає гравець, у якого випало найвище число на кубики. Гравці обирають фігури для здійснення ходів. Потім кожен із гравців по черзі кидає 2 кубики і рухається вперед на ту кількість кроків, що випала на кубиках.

Виграє той, хто першим прибуде на поле 63.

Якщо гравець потрапляє на червоне поле з гусаком (поля 9/18/27/37/45/54), він повертається назад на таку саму кількість кроків. Якщо гравець потрапляє на поле, де вже розміщена фігура суперника, суперник змушений повернутись на поле, яке він займав до останнього ходу.

Якщо на початку гри на кубики випадають числа 6 та 3, гравець переміщує фігуру на поле 26. Якщо випадають числа 4 та 5, то гравець переміщує фігуру на поле 53.

### Особливості:

Потрапивши на поле 6 (місток), одразу переходиш на поле 12.

Потрапляєш на поле 19 (готель) – пропускаєш 2 ходи.

Потрапивши на поле 31 (колодязь), застрягаєш тут, поки на кубики не випаде 6.

Потрапивши на поле 42 (лабіринт), мусиш повернутися на поле 30.

Потрапивши на поле 52 (в'язниця), застрягаєш тут, поки на це саме поле не потрапить інший гравець. Якщо ніхто не потрапив на це поле після 3 раундів, можеш продовжувати рухатись далі.

Потрапивши на поле 58 (череп), повертаєшся на початок гри.

Щоб виграти, необхідно потрапити саме на поле 63. Якщо випадає більше число, необхідно повернутись на початок гри і пройти ту кількість кроків, що випала на кубиках.

## ГУСАК. ЗВОРОТНА ГРА

**Від 2 до 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** гральна дошка, 2-4 гусака, 2 гральні кубики.

**Мета гри:** першим прийти до фінішу.

**Ігровий процес:** правила такі самі, як у грі «Гусак». Відмінність у тому, що коли ви потрапляєте на поле, що вже зайняте іншим «гусаком», ви можете перемістити цього «гусака» на 1, 2 або 3 (за вашим вибором) кроки назад.

## ГУСАК. ВИГРАШНА ГРА

**Від 2 до 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** гральна дошка, 2-4 гусака, 2 гральні кубики.

**Мета гри:** першим прийти до фінішу.

**Ігровий процес:** перш ніж почати гру, кожен гравець обирає червоне поле на дошці, що містить «переможного гусака» за вибором гравця. Якщо гравець розміщує одну зі своїх фішок на місце «переможного гусака», переможний гусак автоматично програє. Інші правила такі самі, як у грі «Гусак».

## ГРА ЛУДО

**Від 2 до 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** гральна дошка, 4-8 конячок, 1 гральний кубик.

**Мета гри:** першим доправити двох своїх коней від конюшні до центру дошки.

**Ігровий процес:** гру починає гравець, у якого випало найвище число на кубики.

Кожен гравець має 2 маленькі конячки кольору своєї стартової позиції. Конячки рухаються за годинниковою стрілкою.

Гравець, який викинув найвище число, починає гру. Кожен гравець кидає кубик по черзі. Щоб зрушити з початкової позиції, потрібно викинути «6». Гравець потім розміщує коня на стартовому квадраті (з зіркою) і кидає кубик знову.

Якщо ви викинете «6», ви можете знову кинути кубик, щоб вивести другого коня. Гравці рухаються вперед на ту кількість кроків, що випала на кубиках. Один кінь не може обігнати іншого, тому кінь, що прибуває ззаду, буде заблокований, і має рухатись назад на ту кількість кроків, що залишилась. Квадратне поле може бути зайняте лише одним конем. А якщо кінь завершує хід на полі, що зайняте іншим конем, то перший кінь займає поле, а другий – повертається в конюшню. Кожен, хто повертається до конюшні, має викинути «6», щоб зрушити зі стартової позиції.

Кожен із гравців має розташувати коня перед полем 1 того кольору, що відповідає забарвленню коня. Кінь має приземлитись саме перед цим полем. В іншому разі кожна з конячок повертається назад на ту кількість кроків, що залишилась. Наприклад, щоб приземлитись внизу на сходах, гравець має викинути «3». Якщо випадає «4», тоді гравець іде вперед на 3 кроки і на 1 назад. Кожен кінь рухається своєю лінією на кількість кроків від 1 до 6. Коли ви дійдете до 6, необхідно обов'язково викинути «6» на кубик, щоб нарешті досягти кінця шляху. Перемагає той, хто першим доставить двох своїх коней до фінішу.

## ЛУДО. ЕКСПРЕС-ГРА

**Від 2 до 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** гральна дошка, 4-8 конячок, 2 гральні кубики.

**Мета гри:** першим доправити двох своїх коней від конюшні до центру дошки.

**Ігровий процес:** правила такі самі, як у звичайній грі «Лудо». Відмінність у тому, що для гри потрібні 2 кубики. Числа, що випали на кубиках, можна використати по-різному: як суму для руху одного коня, або кожне число окремо для кожного коня. Не можна суму чисел розділювати порівно між двома кіньми, кожен кінь має рухатись на те число кроків, що випало на кубик. Кінь, якого обігнав кінь іншого гравця, має повернутись на 3 кроки назад. Гравець, якому вдасться викинути дві «6» на кубиках, може змусити будь-кого із коней суперника повернутись в конюшню на початок гри.

## НАСТІЛЬНІ ІГРИ-СТРАТЕГІЇ

### 5 У РЯД

**Для 2 гравців.**

**Для гри знадобиться:** шахівниця, шашки.

**Мета гри:** побудувати послідовність із 5 шашок.

**Ігровий процес:** кожен гравець обирає колір шашок, а потім розташовує їх одну за одною на шахівниці і намагається утворити пряму лінію з п'яти шашок, блокуючи суперника. Перемагає той, хто першим складе пряму лінію (горизонтальну, вертикальну або діагональну) з п'яти шашок.

### ШАШКИ

**Для 2 гравців.**

**Для гри знадобиться:** шахівниця, 40 шашок.

**Мета гри:** першим ізолювати або захопити шашки суперника.

**Підготовка до гри:** кожен гравець розташовує свої 20 шашок на перших чотирьох рядах темно-зелених клітинок.

**Правила гри:** гру починає гравець із рожевими шашками. Шашки можна переміщувати вперед по діагоналі, тобто впродовж усієї гри шашки будуть переміщуватись лише на зелених клітинах. Якщо перед шашкою стоїть шашка протилежного кольору, а клітина за нею вільна, то шашка може перестрибнути через шашку суперника (побити шашку).

Бити можна вперед і назад. Шашка, через яку перестрибнули, вибуває з гри. Перестрибнувши одну шашку, дамка може перестрибувати далі, якщо є така можливість.

«Бити» шашку – обов'язково!

Шашка, яка досягає останнього ряду шахівниці стає дамкою. Щоб відмітити дамку, переверніть її догори дном. Дамка може переміщатися на будь-яку кількість клітин по діагоналі, як уперед, так і назад та приземлятися на будь-якій клітині. Також дамка може бити за раз декілька шашок суперника.

## ХАЛМА

Для 2 гравців.

Для гри знадобиться: шахівниця, шашки.

**Мета гри:** розташувати усі свої шашки на протилежному боці шахівниці.

**Ігровий процес:** розташуйте шахівницю злегка під кутом. Кожен із гравців розташовує 19 шашок у куті. Форма розташування шашок має нагадувати трикутник. Хід можна робити або пересуваючи шашку на сусідню в будь-якому напрямку клітину, або перестрибуючи необмежену кількість шашок як своїх, так і чужих, кожного разу стрибаючи через одну фішку на порожню клітину.

## ОДИН ПРОТИ ВСІХ

Для 2 гравців.

Для гри знадобиться: шахівниця, шашки.

**Мета гри:** синя шашка виграє тоді, коли її захопить одна рожева. Рожеві шашки виграють тоді, коли будуть захоплені синьою.

**Ігровий процес:** метод гри такий самий, як у класичних «Шашках». Один гравець грає єдиною синьою шашкою проти іншого гравця з рожевими шашками, які розташовані на 4 рядах, як у класичній грі «Шашки». Відмінність гри в тому, що шашки розташовуються і переміщуються на жовтих клітинках.

## СОЛІТЕР

Для 1 гравця.

Для гри знадобиться: шахівниця, шашки.

**Мета гри:** залишити на шахівниці одну шашку.

**Ігровий процес:** розташуйте шашки відповідно до схеми.

Ходити можна тільки стрибками, перестрибуючи через одну шашку. Шашка, яку перестрибнули, вибуває з дошки. Ходити можна по вертикалі, горизонталі або діагоналі.

## ВОВК І ВІВЦІ

Для 2 гравців.

Для гри знадобиться: шахівниця, шашки.

**Мета гри:** вовк має досягти лінії суперників, а вівці мають оточити вовка.

**Ігровий процес:** один гравець бере п'ять рожевих фішок і розміщує їх на 1-му рядку: це вівці. Інший гравець бере шашку синього кольору і розміщує її на 1-му рядку: це вовк. Усі шашки розміщуються на жовтих клітинах. Гру починають вівці, вони можуть ходити вперед по діагоналі. Вовк може рухатися вперед і назад.

# КАРТЯРСЬКІ ІГРИ

## БАРБУ

Для 4 гравців.

Для гри знадобиться: колода з 52 карт.

**Мета гри:** укласти різні угоди і завершити гру з найменшою кількістю балів.

**Порядок карт:** від найвищої до найнижчої – від туза до 2.

**Ігровий процес:** кожен із гравців отримує по 13 карт і далі кожен за годинниковою стрілкою по черзі пропонує укласти угоду (спосіб гри). Існує кілька типів угод (способів гри):

- «Хабар»

Мета цієї угоди в тому, щоб взяти якомога менше карт-хабарів. Кожна карта передбачає для гравців –2 бали. Але якщо один із гравців візьме всі карти, то опоненти втратять 40 балів.

- «Чирви»

Мета – уникати карт-чирв: від 2 до туза. Кожна чирва приносить –3 бали, чирвовий туз приносить – 6 балів. Але якщо один із гравців візьме всі чирви, то опоненти втратять 40 балів.

- «Королеви»

Мета – уникати карт-дам. Кожна взята дама приносить –6 балів.

- «Барбу»

Не можна брати чирвового короля. Гравець, який візьме цю карту, буде оштрафований на –70 балів.

- «Салат»

Цей спосіб гри поєднує всі попередні. Перемагає той, хто має найменше карт-хабарів, дам і чирв.

Зверніть увагу, якщо неможливо продовжувати грати (коли немає чирв для гри «Чирви» або дам для «Королев»), необхідно знову роздавати карти.

## БАСЕТ

**Від 2 до 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт, фішки.

**Мета гри:** виграє той, хто збере всі фішки.

**Порядок карт:** від найвищої до найнижчої – від туза до 2.

**Ігровий процес:** серед гравців вибирається банкір шляхом жеребкування. Інші гравці отримують фішки і по 13 карт. Карти роздаються банкіром сорочкою догори у 3 етапи: дві партії по 4 карти і одна партія по 5 карт. Решта карт належать банкіру. Гравці, крім банкіра, обмінюються однією або кількома картами, на які вони роблять ставку у вигляді фішок. Після того, як кожен із гравців розмістив свою ставку, банкір за один раз витягує дві карти зі своєї колоди. Перша карта – перевага банкіра, якщо вона тієї ж масті, що й карта іншого гравця, банкір забирає ставку суперника собі. Друга карта – перевага гравців, банкір зобов'язаний сплатити суму ставки, розміщеної на карті цієї масті іншого гравця.

Якщо обидві карти мають однакову цінність, банкір виграє всі ставки на карти тієї ж масті інших гравців.

## БЕЛОТ

**Для 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 32 карт, фішки.

**Мета гри:** завершити гру з найбільшою кількістю балів.

**Порядок карт:**

	Туз	Король	Дама	Валет	10	9	8	7
Козирі	11	4	3	20	10	14	0	0
Не козирі	11	4	3	2	10	0	0	0

**Ігровий процес:** у «Белот» грають двоє проти двох. У кінці гри підраховується сума балів за карти.

Карти роздаються у два етапи: спочатку по 2, а потім по 3. Остання карта розміщується лицьовою стороною догори в центрі столу. Це – козир.

Гру починає гравець, що сидить зліва від того, хто роздавав карти. Він вирішує, буде він брати карту, чи ні. Якщо гравець не забирає карту, далі кожен із гравців по черзі

вирішує, чи забирати карту. Якщо хтось забере цю відкриту карту, то її масть стає козирем. Якщо ніхто з гравців не забрав карту, перший гравець має право оголосити іншу масть козирною або пасувати. При пасі право оголосити масть переходить до наступного гравця, а в разі його відмови – далі по колу. Якщо ніхто не обрав козир, карти збираються і роздаються знову.

Якщо гравець вирішує забрати карту, окрім неї, він також отримує 2 додаткові карти. Всі інші гравці отримують по 3 карти. Відтак, перед початком партії кожен із гравців має по 8 карт. Щойно гравець обере козир, його команда стає атакуючою, а інша – захисною. Гру починає гравець, що сидить зліва від того, хто роздавав карти (дилера). Усі мають дотримуватись козиря. Якщо хтось із гравців не може побити карту, він бере з колоди карти, поки не візьме потрібну, аж до козиря.

Переможець партії забирає козир і починає наступний раунд. На покладену гравцем карту наступний гравець кладе свою карту в масть, при відсутності масті – козир, при відсутності масті і козиря – зносить будь-яку карту. В процесі гри є одна особливість: якщо у наступного гравця є менший козир і більший козир, то гравець зобов'язаний грати великим козирем.

Белот – «контрактна» гра, де команда, яка приймає контракт, має набрати більше балів і заробити мінімум 82 балів. Якщо атакуюча команда виконує контракт, кожна команда отримує зароблені бали (наприклад, атакуюча отримує 130. А захисна – 32).

У випадку, коли команда не виконує контракт, усі бали (162 бали) переходять до команди-захисника.

#### **Особливості:**

10 балів отримує команда за останнє взяття карти.

20 балів отримує команда, коли гравець має козирні короля і даму.

Рівна кількість балів: у випадку, коли обидві команди отримують таку ж кількість балів (81), бали атакуючої команди анулюються, а захисна команда отримує 81. Інші 81 балів будуть передані команді, яка виграє наступну партію.

90 балів отримає команда яка прийняла контракт і виконала всі трюки гри. Отже, команда виграє з сумою балів 252 проти 0.

## **ЧОРНЕ АБО ЧЕРВОНЕ**

### **Для 2 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт.

**Мета гри:** зібрати більше карт.

**Ігровий процес:** один із гравців тримає колоду малюнком донизу. Другий гравець намагається відгадати колір карти, яку покаже перший гравець. Якщо другий гравець вгадав колір, то забирає карту собі, якщо ні – карта залишається в першого гравця.

## **БЛЕКДЖЕК**

### **Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт, фішки.

**Мета гри:** набрати балів більше, ніж круп'є, але не більше 21.

**Порядок карт:** від найвищої до найнижчої. Десять, валет, дама і король дають по 10 балів, туз дає 11 або 1 бал (залежно від іншої карти у парі). Решта карт дають власну кількість балів – десятка – десять, дев'ятка – дев'ять і так далі.

**Ігровий процес:** один з гравців бере на себе роль дилера (круп'є). Перед роздачею карт кожен гравець має зробити ставку. Після цього дилер роздає кожному гравцеві по одній карті, кладе карту собі і знову дає гравцям по одній карті та одну собі. Дві карти гравця – початкова комбінація, яку можна поліпшити, набираючи додаткові карти (сказати «карта») або не скористатися можливістю поліпшення комбінації (сказати «пас»). Виграє той, чия комбінація буде ціннішою. В ідеалі – комбінація має дорівнювати 21. Якщо комбінація перевищує 21, оголошується «перебір» (Bust), і гравець втрачає ставку. Дилер зобов'язаний брати додаткові карти, поки сума його балів становитиме між 17 і 21. Якщо сума балів перевищує 21, всі інші гравці виграють. Якщо сума балів дилера

становить між 17 і 21, виграють гравці з більшою сумою. У цій ситуації гравці виграють ставку, еквівалентну власній. У випадку нічий кожен гравець зберігає свою ставку. Зверніть увагу, що блекджек (21) складається з туза і карти, що дає 10 балів. Блекджек оцінюється вище, ніж будь-яка інша комбінація з трьох карт, що в сумі дає 21. Гравець із блекджеком виграє подвійну ставку.

Після того, як гравець отримає обидві карти, він може подвоїти ставку, але потім отримає лише одну додаткову картку. І навпаки, якщо гравець вважає, що у нього погані карти та шансів на перемогу майже немає, можна відмовитись від гри, але при цьому втрачає половину ставки.

Коли гравець має дві карти з тим самим значенням, він може розділити їх. Після розділення карт, гравець продовжує гру за двох, подвоюючи ставку.

Якщо перша карта дилера – туз, то дилер може запропонувати гравцю «страхування» від блекджека. Гравець, у разі погодження, встановлює додаткову страхову ставку, що дорівнює ½ першої. У разі, якщо у дилера буде блекджек, то гравець зберігає свою основну ставку, але програє страхову. Якщо ж у дилера не буде блекджека, а гравець виграє, то гравець програє страхову ставку, але продовжує гру зі своєю основною ставкою. Якщо гравець програє, то втрачає і основну, і страхову ставки.

## БОЖЕВІЛЬНІ ВІСІМКИ

**Від 2 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** першим позбутись усіх карт.

**Ігровий процес:** Кожен гравець отримує по 8 карт. Решта карт розташовуються у колоді на столі. Візьміть верхню карту з колоди і покладіть її поруч малюнком доверху. Це буде початок колоди скидання. У гри потрібно скидати карти тієї самої масті, що карта колоди скидання. Якщо у гравця немає потрібної масті, він має брати карту з основної колоди, поки не витягне потрібну. Якщо основна колода закінчилась, необхідно перетасувати колоду скидання і продовжувати витягувати карти звідти.

Особливості карт:

8: дозволяє гравцеві вибрати іншу масть.

10: зміна напрямку ходів.

2: право на додатковий хід.

Туз: наступний гравець має покласти туз або взяти 2 карти з колоди.

7: наступний гравець пропускає хід.

Джокер: наступний гравець забирає 4 карти з колоди.

## ДОМІНО

**Від 2 до 8 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт.

**Мета гри:** першим позбутись усіх карт і заповнити пробіли на столі.

**Ігровий процес:** «сімки» розташовуються на столі. Дилер роздає всі інші карти між гравцями. Можливо, деякі гравці матимуть більше карт, ніж інші. Гру починає гравець зліва від дилера. Він може продовжити розкладати послідовність карт, розташувавши 6 чирви зліва від 7 чирви, або валет піки справа від 10 піки. Якщо гравець не має потрібної карти, він пропускає хід.

Коли гравець позбувся всіх карт, він виграє раунд. Інші гравці показують карти, що залишилися і підраховують бали. Десять, валет, дама і король дають по 10 балів, туз дає 1. Решта карт відповідають власному номіналу. Перемагає гравець із найменшою кількістю балів.

## СІМЕЙНИЙ ЦИРК

**Від 2 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода «Сімейний цирк».



**Мета гри:** зібрати найбільше сімей.

**Підготовка до гри:** перемішайте карти, потім роздайте по 4 карти кожному гравцеві. Інші карти складаються в колоді. Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Починає гру наймолодший гравець.

**Ігровий процес:** кожна сім'я складається з 6 карт: діда, бабусі, батька, мами, дочки та сина.

Кожен гравець по черзі запитує про карту, яка йому необхідна для утворення сім'ї. Наприклад, один гравець запитує в іншого «Чи є в тебе донька з сім'ї чарівників?».

Якщо супротивник має потрібну картку, він має її віддати. Потім гравець може попросити ще одну карту, або в того самого суперника або в іншого. Якщо суперник не має потрібної карти, гравець бере карту з колоди.

Якщо гравець бере з колоди потрібну карту, він каже «Вдалил вибір!» і продовжує грати. В іншому разі черга грати переходить до наступного гравця. Щойно комусь із гравців вдасться зібрати цілу родину, він має сказати «Сім'я». Перемагає той, хто збере найбільшу кількість сімей.

## СІМ'Я. ГРА-МЕМО

**Від 1 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода «Сімейний цирк».

**Мета гри:** зібрати найбільше сімей.

**Ігровий процес:** для гри необхідна колода «Сімейний цирк» без карт із зображеннями дідусів і бабусь. Розкладіть карти на столі малюнком догори. Намагайтесь запам'ятати розташування карт, після чого переверніть їх малюнком вниз. Далі кожен із гравців намагається знайти 4 карти, які складають одну сім'ю (донька, син, батько і мати). Щойно сім'я буде зібрана, карти прибираються зі столу. Якщо гравець помилився, усі відкриті карти знову перевертаються малюнком вниз.

## ІМПЕРІАЛ

**Для 2 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 32 карт, фішки.

**Мета гри:** зібрати найбільше фішок.

**Порядок карт:** від найвищої до найнижчої – від туза до 7.

**Ігровий процес:** розділіть фішки порівну між гравцями. Гравці отримують по 12 карт. Остання карта колоди лишається відкритою; це – козир. Є карти, за які нараховуються фішки: це королі, дами, валети, тузи і сімки. За кожен таку карту гравець отримує фішку. Види комбінацій «Імперіал»:

- «Білий імперіал»: коли в гравця немає жодної фігурної карти.
- «Козирний імперіал»: комбінація з козирних карт короля, дами, валета, туза.
- «Імперіал за 3 інші масті»: комбінація з карт короля, дами, валета, туза.
- «Імперіал-нагорода»: комбінація з 4 королів, дам, валетів, тузів або сімок.
- «Імперіал-повернення»: комбінація з короля, дами, валета або туза, тоді як в іншого гравця 3 інші необхідні козирні карти.
- «Падаючий імперіал»: може бути помічений тільки в кінці партії; комбінація з козирних карт короля, дами, валета.

За кожен із 6 комбінацій гравці отримують 6 фішок. Гру починає супротивник дилера, кожен із гравців намагається здати якомога більше карт. Гравець має дати карту відповідної масті і вищу, якщо це можливо. Якщо у гравця немає ні козира, ні потрібної карти, він може відкинути будь-яку карту, за бажанням. Кожне взяття коштує одну фішку.

## КЕМПС

**Для 4 гравців (2 команди з двох гравців).**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт.

**Мета гри:** команда, яка першою збере 10 балів – перемагає.

**Ігровий процес:** перед початком гри гравці з однієї команди розташовуються по діагоналі один до одного. Заздалегідь кожна команда має домовитися про знак, який допоможе непомітно попереджувати партнера (наприклад, торкнутися до носа, нахилити голову тощо). Тепер можна починати гру. Дилер роздає всім гравцям по 4 карти. Зверніть увагу: якщо один із гравців отримує 3 карти одного значення (наприклад, 3 короля, 3 дами тощо), гравець має повідомити про це та замінити карти на 4 інші. Дилер кладе 4 відкриті карти в центрі столу, а решту колоди кладе поруч у закритому вигляді і повідомляє «Сезон полювання відкритий». Завдання гравців – зібрати 4 карти одного значення.

Перший хід належить гравцеві зліва від дилера. Гравець може взяти будь-яку одну з чотирьох карт на столі і покласти на її місце будь-яку свою. Далі за годинниковою стрілкою робить те ж саме кожен гравець. Якщо хтось із гравців зібрав 4 карти, він має повідомити про це своєму партнеру (подавши знак, про який було домовлено на початку гри).

Якщо партнер із команди бачить знак, він має повідомити «Кемпс»: команда отримує 1 бал.

Якщо партнер із команди бачить знак і також має 4 однакові карти, він має повідомити «Подвійний кемпс»: команда отримує 2 бали.

Якщо партнер із команди не бачить знак, але знак помітив суперник, суперник може вигукнути «Контр кемпс» і отримати 1 бал для своєї команди.

Якщо здогад «Контр кемпс» був неправильний, гравець, якого підозрювали, має показати 2 різні карти тому гравцю, що оголосив «Контр кемпс». Після цього гравець, який оголосив «Контр кемпс», не може говорити, які карти він побачив, а також до кінця гри йому заборонено вигукувати «Контр кемпс». Команда суперників отримує 1 бал.

## КІЛОГРАМИ

### Від 3 до 10 гравців.

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** перемагає гравець, у якого в кінці гри найменше кілограмів.

**Ігровий процес:** карти роздаються в наступний спосіб:

3 гравці: королі, дами, валети.

4 гравці: королі, дами, валети, двійки.

5 гравців: королі, дами, валети, двійки, трійки.

6 гравців: від королів до четвірок.

7 гравців: від королів до п'ятірок.

8 гравців: від королів до шісток.

9 гравців: від королів до шісток + вісімки.

10 гравців: від королів до шісток + вісімки і дев'ятки.

Інші карти утворюють купу кілограмів, яка розміщується посередині ігрового столу.

Гравці мають домовитись про кількість партій.

Кожен гравець має чотири карти на початку партії. Починає гру гравець із чирвовою дамою. Цей гравець віддає одну з чотирьох карт гравцеві, розташованому справа.

Мета гри полягає в тому, щоб зібрати 4 ідентичні карти різних мастей. Другий гравець виконує ту саму дію з гравцем, що знаходиться справа і так далі по колу. Коли комусь із гравців вдасться зібрати чотири ідентичні карти, він має торкнутися до колоди карт, інші гравці мають зробити те ж саме якомога швидше. Останній, хто торкнеться колоди, програє гру. Він має взяти з колоди карту, яка відповідатиме вазі.

Гравець із чотирма однаковими картами має чекати, поки всі гравці наберуть чотири карти, і так само швидко намагатись торкнутись до колоди.

Гравець може обманути супротивників і вдати, ніби він збирається торкнутись до колоди. Якщо цей гравець торкнеться до колоди, але не матиме 4 ідентичних карт, він має взяти одну карту з колоди.

**Особливість:** карта «7», взята з колоди, дає змогу позбутись зайвих кілограмів, скинувши зайві карти в колоду.

## БРЕХУН

**Від 2 до 5 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** першим позбутись усіх карт.

**Ігровий процес:** у гри береться до уваги тільки масть карт (чирва, трефа, бубна, піка). Кожен гравець отримує по однаковій кількості карт. Перший гравець, який обирається шляхом жеребкування, розміщує карту на килимку, малюнком вгору, і оголошує її масть. Під час наступного кола гравець розміщує на попередній карті ще одну, але цього разу малюнком вниз і оголошує таку саму масть. Такі дії повторює кожен із гравців. Коли один з гравців має сумніви щодо заявленої масті, він має сказати «Брехун». Гравець, якого запідозрено в брехні, має показати карту, яку він щойно виклав. Якщо гравця дійсно викрито в брехні, він має забрати всі викладені карти назад. Якщо гравець не брехав, той, хто помилково звинуватив, має забрати всі викладені карти назад. Перемагає той, хто першим позбудеться всіх карт.

## МАНІЛЛА

**Для 2 або 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 32 карт.

**Мета гри:** першим набрати 32 бали.

**Порядок карт:** від найнижчої до найвищої – 10, туз, король, дама, валет, 9, 8, 7.

**Ігровий процес:** у гру грають один проти одного, або двоє проти двох.

Колоду перемішують і ділять щонайменше на два. Потім дилер роздає гравцям по 8 карт. Собі дилер видає карти в останню чергу, і останню карту залишає відкритою, поки не відбудеться перше взяття. Ця карта вказує козир.

Перший хід у розіграш карт належить гравцеві ліворуч від дилера. Гравець може зайти з будь-якої своєї карти, кожен наступний гравець має покласти карту такої ж масті, а якщо такої карта немає, то будь-якої. Чотири викладені карти виграє той гравець, який покладе найбільшу карту. Йому ж належить право першого ходу в розігріш наступних карт. Після розіграшу всіх карт кожна команда підраховує зароблені бали. Десять – найвища карта, вона має назву «манілла», вартість інших карт визначається за рангом. 5 балів призначаються для десятки, 4 для туза, 3 для короля, 2 для дами та 1 для валета. Інші карти не варті балів. Команда з найбільшою кількістю балів оголошується переможцем.

## ПАМ'ЯТЬ

**Від 2 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода «Сімейний цирк».

**Мета гри:** зібрати найбільше карт.

**Ігровий процес:** перемішавши карти, розкладіть їх на столі малюнком вниз. Завдання гри – віднайти пари карт із зображенням персонажів одного рангу (2 бабусі, 2 мами тощо). Якщо гравець не виявив пари під час свого ходу, він має знову повернути картки малюнком вниз. У разі віднайдення пари гравцеві надається право на додатковий хід.

## ПОКЕР: ТЕХАСЬКИЙ ХОЛДЕМ

**Від 2 до 10 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт, фішки, 1 шашка.

**Мета гри:** перемагає той, хто збере всі фішки.

**Порядок карт:** від найнижчої до найвищої – туз, король і т.д.

**Ігровий процес:** фішки розділюються порівну між гравцями.

В кожному турі гри один гравець здає карти; це дилер. Від туру до туру цей обов'язок надається гравцеві по колу за годинниковою стрілкою. Дилер відзначається шашкою, яку він розташовує перед собою.

Гравці по черзі роблять ставки, мінімальна сума яких узгоджена. В Техаському холдемі черга гравця впливає на його можливості під час гри, тому що в грі є дві змушені «сліпі» ставки або «блайнди» (англ. blinds), щоб відразу на столі були початкові гроші, за які

будуть боротися. Перший гравець за годинниковою стрілкою від дилера називається малим блайндом і повинен поставити мінімум половину найменшої обумовленої ставки. Наступний за ним – це великий блайнд, він має поставити щонайменше повну ставку. Оскільки блайнди роблять обов'язкові ставки, гравець після великого блайнду це перший гравець, хто приймає рішення робити ставку чи ні. Ставка може бути щонайменше на таку ж суму, як і ставка великого блайнда, або сума ставки може бути піднята вдвічі. Ті хто не роблять ставок, вибувають з раунду. Перше коло ставок закінчується, коли блайнди останніми приймають рішення робити свою звичайну ставку чи ні.

Другий раунд ставок починається з гравця ліворуч від дилера. Для цього нового туру кожен гравець може:

- не робити ставку і перевірити, чи попередні гравці також не робили ставку.

- розмістити бажану ставку.

- підняти ставку.

- перевірити, чи інший гравець зробив ставку, цей інший гравець має поставити рівну ставку.

- скинути карти і вийти з гри.

Після завершення другого туру ставок четверта картка в центрі столу називається «поворот». Третій раунд ставки може починатися, як і попередній. Після закінчення цього раунду в центрі столу повертається п'ята загальна картка, що називається «рівер». Всі фішки переходять до гравця з найкращою комбінацією карт.

Можливі комбінації карт в порядку збільшення вартості:

Одна пара: дві карти одного номіналу.

Дві пари: дві пари карт одного номіналу.

Трійка: три карти одного номіналу.

Стрейт: п'ять карт різних мастей по порядку.

С'ют: п'ять карт однієї масті.

Фул-хауз: три карти одного номіналу і одна пара.

Стрейт-флаш: п'ять карт однієї масті по порядку.

Роял-флаш: найвища комбінація в грі – 5 карт однієї масті (наприклад, туз, король, дама, валет, 10 однієї масті).

## ПОКЕР-БРЕХУН

**Від 4 до 8 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт, фішки, 1 шашка.

**Мета гри:** перемагає той, хто збере всі фішки.

**Ігровий процес:** правила такі ж, як і у звичайному покері. Відмінність у тому, що в «Бре-хуні» немає комбінацій «Стрейт» і «С'ют». Карти не роздаються гравцям: 5 карт із колоди викладаються на столі. Перший гравець бере 5 карт, переглядає їх і може обміняти до 4 з них. Далі він передає ці картки до гравця справа, оголосивши комбінацію. Гравець справа може або прийняти карти, або звинувати того, хто передає, у брехні. Якщо брехня підтверджується, то брехун платить фішки обвинуваченому. Потім карти перемішуються і наступний гравець отримує свої карти і оголошує про комбінацію, яка має бути вищою, ніж попередня.

## ПОЛІНЬЯК

**Від 3 до 8 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 32 карт.

**Мета гри:** побити більше карт. Гравець, у якого 20 балів, програє гру.

**Порядок карт:** від найнижчої до найвищої – король, дама, валет, туз, 10, 9, 8, 7.

**Ігровий процес:** карти роздаються проти годинникової стрілки, по 2 карти одночасно. Всі карти повинні бути роздані. Якщо кількість гравців не дозволяє порівну розділити карти, заберіть із колоди зайві (наприклад, сімки).

Гру починає гравець, що сидить справа від того, хто роздавав карти (дилера). Гравці повинні намагатися уникати взяття, а також ходів із валетів, особливо валета пік, який називається Поліньяк. Можна ходити з будь-якої масті. Перебивати козирем при відсутності масті не обов'язково. За кожне взяття гравець втрачає 1 бал. За взяття валетів (крім пікового) нараховується 1 бал, а за пікового – 2 бали. Програє в грі, хто першим набере 20 балів.

## ПОЛІЛУ

**Для 3 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** позбутись карт.

**Ігровий процес:** заберіть з колоди валета пік, щоб колода складалась із 53 карт. Всі карти роздаються між гравцями, а потім кожен гравець має позбутися парних карт (наприклад, двох королів, сімок тощо). Починаючи з дилера, кожен гравець здає карти по черзі. Гравець пропонує своєму сусіду зліва витягти одну зі своїх карт. Якщо ця карта у сусіда складе пару одного значення, то ця пара відкидається. Далі сусід пропонує наступному гравцеві за годинниковою стрілкою витягти у нього карту. Отже, гра продовжується по колу до тих пір, поки у одного з гравців не залишиться жодної карти. Гравець, який залишився з картами, програв.

## ПРЕЗИДЕНТ

**Для 4 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** якомога швидше позбутись карт і стати президентом.

**Порядок карт:** від найнижчої до найвищої – джокер, 2, туз, король, дама і т.д. до 3.

**Ігровий процес:** на початку гри кожен гравець бере карту. Найвища карта призначає президента, друга найвища – віце-президента і т.д. Якщо два гравці витягують карти одного рангу, вони ще раз витягують карту, щоб розірвати паритет.

Гравці розміщуються навколо столу в порядку соціальних положень (президент, віце-президент, секретар, жебрак). Президент роздає карти, якщо кількість гравців не дозволяє порівну розділити карти, президент і віце-президент отримують більше карт, ніж інші гравці.

Президент дає свої дві мінімальні карти жебраку, і навпаки, жебрак дає свої дві найвищі карти президенту. Секретар обмінюється своєю найвищою картою на найнижчу карту віце-президента. Президент починає грати першим, він поміщає карту або комбінацію з кількох карток такого ж значення. Віце-президент може або поставити однакову комбінацію, але з вищими картами (наприклад, дві десятки проти двох дев'яток), або пропустити хід. Гравець, який поставив найвищу комбінацію, виграє трюк і може розпочати наступний раунд. Гравець, який першим позбувся карт, виграє раунд. Наступного раунду він стає президентом. Гравець на другому місці стане віце-президентом і т.д.

## РАМС

**Від 3 до 5 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 32 карт, 5 фішок для кожного гравця.

**Мета гри:** якомога швидше позбутись фішок.

**Ігровий процес:** кожен гравець отримує 5 карт. Решта колоди тасується і розташовується на столі, верхня карта знімається, це козир. Дилер може забрати цей козир, обмінявши його на одну зі своїх карт. Далі кожен із гравців або бере карту з колоди, або пропускає хід. Під час гри гравці грають у масть або розміщують більш високу карту, якщо це можливо. Якщо у гравця немає потрібної карти, він або вона мають побити за допомогою козирної карти.

Після розіграшу карт починається підрахунок балів за побиті карти. Гравець, який не побив жодної карти, називається «Рамс» і отримує 5 фішок. Гравець, який позбувається своїх фішок, виграє гру.

## РАММИ

**Від 2 до 5 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** зібрати якомога менше балів.

**Порядок карт:** від найвищої до найнижчої – від туза до короля.

**Ігровий процес:** кожен гравець отримує по 7 карт. Решта колоди тасується і розташовується на столі. Коли колода закінчується, потрібно знову її перетасувати і розташувати на столі.

Можливі комбінації:

Трійка: три карти одного номіналу.

Четвірка: чотири карти одного номіналу.

Ран: мінімум 3 послідовні картки однієї масті.

Жодна карта не може бути використана в декількох комбінаціях одночасно. Однак гравці можуть додавати нові карти до комбінацій. Джокер може замінити будь-яку карту.

Після розіграшу карт перший гравець отримує карту з колоди; далі він забирає одну зі своєї карт і повертає її в колоду. По черзі інші гравці роблять те ж саме.

Однак, щоб грати вперше, комбінації мають становити мінімум 30 балів. 10 балів призначаються за короля, даму і валет, 11 за туза, інші карти варті номіналу.

Бали гравця, якому вдається скинути всі карти, будуть рахуватись у мінус. Усі інші гравці фіксують суму всіх карт. В гру грають до 1000 балів.

## СОЛІТЕР

**Для 1 гравця.**

**Для гри знадобиться:** колода з 52 карт.

**Мета гри:** зібрати 4 «будинки» карт, від туза до 2.

**Ігровий процес:** вся колода карт розкладається у 8 колонок, малюком доверху. Таким чином, буде чотири колонки по 7 карт і ще чотири – по 6. Також є 4 комірочки, так звані «будинки», і 4 «вільних» комірочки. На момент початку гри всі вони порожні. Дозволено перекладати одну карту з колонки або вільної комірочки:

- в будь-яку іншу колонку – на наступну по старшинству карту іншого кольору (наприклад, чорного валета – тільки на червону даму).
- або на вільну комірочку, якщо вона порожня (кожна з вільних комірок може зберігати тільки одну карту).
- або в порожню колонку – без обмежень;
- або в «будинки» – карти однієї масті, починаючи з туза і закінчуючи королем.

Пасьянс завершено, якщо вдається перемістити всю колоду в «будинки».

## ВІЙНА

**Від 2 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** зібрати всі карти.

**Порядок карт:** від найвищої до найнижчої – джокер, туз, король... до 2.

**Ігровий процес:** карти роздаються малюнком вниз порівну між усіма гравцями. Далі кожен із гравців викладає по одній карті малюнком вверх. Гравець, у якого найбільша карта, забирає карти суперників собі і кладе вниз своєї колоди.

У разі, якщо у гравців рівнозначні карти (наприклад, два валети), оголошується «війна».

Ці гравці тепер мають викласти ще по одній карті, щоб розірвати паритет. Гра продовжується, поки всі гравці, крім переможця, не прогораять карти.

## КОРСИКАНСЬКА ВІЙНА

**Від 2 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** колода з 54 карт.

**Мета гри:** зібрати всі карти.

**Ігровий процес:** правила такі самі як у грі «Війна». Відмінність у тому, що в разі паритету гравці мають не викладати ще по одній карті, а намагатись якомога швидше торкнутись колоди.

## ЖОВТИЙ ГНОМ

**Від 3 до 6 гравців.**

**Для гри знадобиться:** дошки для гри «Жовтий гном», 52 карти, пронумеровані фішки.

**Мета гри:** першим викласти всі карти.

**Підготовка до гри:** залежно від кількості гравців, розділіть карти порівну:

3 гравці: 15 карт

4 гравці: 12 карт

5 гравців: 9 карт

6 гравців: 8 карт

Решта карт потрібно відкласти у бік. Їх роздають під час наступної партії.

**Ігровий процес:** кожна карта відповідає кількості фішок:

10 бубни: 1 бал

Валет трефи: 2 бали

Дама пік: 3 бали

Король чирв: 4 бали

7 бубен («Жовтий гном»): 5 балів.

**Порядок карт:** від туза до короля. Валет, дама, король – 10 балів. Туз, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 і 10 – 1 бал.

Наймолодший гравець роздає карти. Гра триває за годинниковою стрілкою. Першим робить хід гравець зліва від наймолодшого. Гравець має розмістити послідовність карт (карти можуть бути різних мастей) у порядку зростання на столі та оголосити розіграні картки.

Розпочати можна з будь-якої карти, а потім класти свої карти зверху карт інших гравців у порядку збільшення до короля. Коли хтось із гравців поклав короля, він може розпочати викладати іншу колоду карт, починаючи з будь-якої. Якщо гравець не може продовжувати гру (наприклад, відсутня карта 8 для послідовності 5, 6, 7), то він зупиняє гру. Також у разі відсутності королів, можна закривати послідовність дамою, а потім валетом.

Якщо в ході відтворення послідовності гравець кладе одну з п'яти карт, знайдених на дошці, він має, наприклад, заявити: «Валет бере все», а потім зібрати фішки, знайдені у відповідному розділі на дошці.

Перший гравець, який викладає всі карти, виграє гру. Всі інші гравці підраховують вартість карт і віддають відповідне значення у фішках переможцю. Гравець, який не в змозі викласти карти до кінця раунду, має розмістити в банку трикратну ставку. Наприклад, для дами необхідно поставити 9 балів замість 3. Щойно карти розкривається, рекомендується перевірити, чи всі гравці мають одну з карт з ігрової дошки. Якщо гравець викладає всі свої карти, це називається «Grand Opera». Усі ставки переходять до переможця.

Щоб скоротити гру, можна встановити обмеження на певну кількість ходів.

## ІГРИ В КОСТІ

421

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 3 кубики, 21 фішка.

**Мета гри:** першим позбутись усіх фішок.

**Ігровий процес:** у гру грають за годинниковою стрілкою. Кожен гравець кидає кубик, починає гру той, у кого випало найменше число. Гра складається з 2 раундів. Під час першого гравці збирають фішки, під час другого – позбуваються.

Перший раунд:

Кожен гравець кидає кубик. Гравець із найменшою комбінацією отримує найбільшу кількість фішок. Гра продовжується до тих пір, поки всі фішки не будуть розділені між гравцями.

Другий раунд:

Принцип такий же, як і в першому раунді, але мета гри – позбутись фішок. Гравець із найбільшою комбінацією віддає гравцю, який викинув найменшу комбінацію, ту кількість фішок, що відповідає його комбінації. Кожен гравець має право на 3 кидки під час кожного ходу.

Комбінації і значення:

421 = 8 фішок

111 = 7 фішок

3 в ряд = кількість фішок відповідає числовому значення (наприклад, 666 = 6 фішок, 333 = 3 фішки).

221 = 2 фішки.

Інші комбінації = 1 фішка.

## ТУЗ У ГОРЩИКУ

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 3 кубики, фішки у вигляді зірок.

**Мета гри:** кинути кубик тричі і не викинути шістку.

**Ігровий процес:** кожен гравець отримує 2 кубики. Кожен кидає 2 кубики. Гравець, який викидає туза (будь-яке (крім шістки) число на кубіку), кладе фішку в горщик (можна використати коробку). Якщо гравець викидає 2 туза, він розміщує 2 фішки в горщику. Якщо гравець викидає шістку, він віддає кубик і фішку гравцеві зліва. Якщо гравець викидає 2 шістки, він передає кубик і 2 фішки гравцеві зліва. Якщо гравець викидає комбінацію туз і 6, коли має тільки одну фішку, то потрібно покласти цю фішку в горщик. Гравець, у якого більше немає фішок, пропускає хід і чекає, поки не отримає фішки від сусіднього гравця. Гра продовжується до тих пір, поки в одного гравця залишиться одна фішка. Гравець, який має останню фішку тричі кидає кубик: якщо він не викине шістку, він грає гру. Якщо гравець викидає шістку, він передає кубики сусідньому гравцеві, який так само кидає їх тричі. Перемагає той, кому вдасться викинути кубик тричі і не викинути 6.

## БЕЛОТ

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 3 кубики.

**Мета гри:** першим набрати 1000 балів.

**Ігровий процес:** перший гравець кидає кубик. Гравець припиняє гру, коли він більше не в змозі викинути одну з таких комбінацій:

Шістка = 20 балів.

Дві шістки = 40 балів.

Три шістки = 200 балів.

Три п'ятірки = 150 балів.

Будь-яка комбінація з трьох однакових чисел = 100 балів.

Послідовність з трьох чисел (наприклад, 1, 2, 3 або 4, 5, 6) = 20 балів.

Якщо гравець не може викинути жодну з комбінацій, він може зробити ще 3 спроби.

Потім хід робить інший гравець.



## БЕЗЕТ

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 3 кубики, фішки.

**Мета гри:** першим позбутися фішок.

**Ігровий процес:** кожен гравець отримує 12 фішок. Перший гравець трічі кидає кубик. Якщо випадає «1», гравець кладе 1 фішку у горщик.

Якщо випадає «6», гравець передає гравцю зліва 6 фішок.

Якщо випадає послідовність 4, 4, 6, яка називається «безет», гравець кладе всі свої фішки в горщик.

Якщо не випадає ні 1, ні 6, ні «безет», гравець передає кубики супернику зліва і той продовжує гру.

## БАКС

**Від 2 до 5 гравців.**

**Для гри знадобиться:** 3 кубики.

**Мета гри:** першим набрати 15 балів.

**Ігровий процес:** будь-хто з гравців гравець кидає кубики. Число, що випало – козир. Усі гравці кидають кубики, щоб визначити, хто грає в першу чергу.

Кожен гравець кидає 3 кубики і набирає бали тоді, коли випадає козир. Той, кому вдасться викинути козир на 3 кубиках, автоматично виграє. Комбінація з 3 будь-яких інших чисел коштує 5 балів. Останній хід гравця, який набирає більше 15 балів, скасовується.

## «МЕРТВІЙ КУБИК»

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 4 кубики.

**Мета гри:** набрати найбільше балів.

**Ігровий процес:** усі гравці кидають кубики, щоб визначити, хто грає в першу чергу.

Починає той, у кого випало найменше число. Він кидає 4 кубики і складає суму чисел, що випали. Це – бали. Якщо на кубиках випало 2 або 5, не потрібно нічого додавати, а натомість вилучити ці кубики з гри. Гравці кидають кубики, що залишились у грі і продовжують додавати числа. Виграє той, хто набере найбільше балів.

## МАРАФОН

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 4 кубики.

**Мета гри:** досягнути 42195 метрів (довжина марафону).

**Ігровий процес:** перший гравець кидає 4 кубики і з чисел, що випали, формує будь-яке чотиризначне число. Наприклад, випало 4,3,2 і 1 і гравець може оголосити, що він досяг 4231, 3241 або 1234 метрів. Потім наступний гравець продовжує так само. На кожному кроці гравці складають суму чисел. Коли до цілі залишиться 999 метрів, можна кинути 3 кубики, а коли до цілі залишиться 99 метрів, можна кинути 2 кубики, а коли залишаються лише 9 останніх метрів – можна кинути 1 кубик.

Під час ходу надається лише одна спроба кинути кубики, але гравець може відмовитись додавати отримане число. Тоді гравець оголошує: «Я залишаюсь». Перемагає той, хто першим досягне 42195 метрів. Якщо гравець перевищує 42195 метрів, він вибуває з гри.

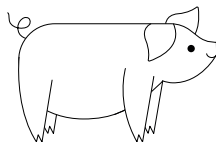
## ПОРОСЯ

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 2 кубики, папір, олівець.

**Мета гри:** першим завершити малюнок.

**Ігровий процес:** кожен гравець отримує аркуш паперу і олівець. Гравці мають намалювати поросля послідовно, з кожною частиною, що відповідає певній кількості балів. Тіло = 9 балів, голова = 8 балів, вуха = 7 балів кожне, ноги = 1 бал кожна, хвіст = 6 балів. Щоб



почати малювати порося, сума чисел на кубиках має дорівнювати 9, що відповідає тілу. Щойно тіло буде намальоване, гравець може знову зіграти, щоб спробувати намалювати голову, а потім вуха і т. д. Кожна частина тіла має бути сформована в цьому порядку. Якщо гравцеві не вдалося викинути необхідну суму чисел, він передає кубики наступному гравцю.

### КВІНКЕНОВЕ

**Для 3 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 2 кубики, фішки.

**Мета гри:** назбирати найбільше фішок.

**Ігровий процес:** фішки порівно розподіляються між гравцями. Банкір призначається шляхом жеребкування; він тримає кубики і грає проти всіх інших гравців. Кожен гравець по черзі стає банкіром. Кожен гравець робить ставку на ту ж суму і тоді банкір виплачує ставку, рівну сумі ставок всіх гравців.

Банкір кидає обидва кубики.

Якщо випадає 3 або 11, або сума цих чисел, банкір забирає всі ставки.

Якщо випадає 5 або 9, банкір втрачає ставку, яку потім розподіляють між іншими гравцями.

Якщо випадає 4, 6, 7, 8 або 10, ніхто не виграє, а банкір кидає кубики знову.

### СІМ

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 2 кубики.

**Мета гри:** набрати найбільше балів.

**Ігровий процес:** перший гравець кидає обидва кубики і додає числа, що випали. Якщо сума не дорівнює 7, гравець може зіграти знову і додати нову отриману суму до першої суми, і так далі, доки гравець не вирішить припинити. Якщо гравець вирішить продовжити і

викине 7, він потім втрачає всі свої бали і передає кубики іншому гравцеві.

### КОРАБЕЛЬ, КАПІТАН І КОМАНДА

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 5 кубиків.

**Мета гри:** пройти найдовшу відстань.

**Ігровий процес:** за максимум 3 ходи гравець має викинути 6, що позначає корабель, 5, що репрезентує капітана та 4, що позначає команду.

Якщо гравцеві не вдається викинути 6, необхідно ще раз кидати всі кубики. Неможливо мати капітана або команду без корабля. Так само не може бути команди без капітана.

Отже, спочатку потрібно викинути 5, а не 4.

Ці три числа мають випасти або за один хід, або у послідовності: 6, 5, 4 за декілька ходів.

Після трьох спроб гравець має викинути у послідовності: 6, 5, 4. Числа інших двох кубиків сумуються і вказують на відстань, пройдено кораблем, капітаном і командою.

### ЯМС

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 5 кубиків.

**Мета гри:** набрати найбільше балів.

**Ігровий процес:** кожен гравець має 3 спроби кинути кубики. Після першого кидка гравець може вирішити чи залишати комбінацію, що випала, чи скористатись іншими спробами. Кидати можна будь-яку кількість кубиків.

Після того, як усі 3 спроби будуть використані, гравець підраховує бали:

1	Сума кубиків, на яких випала «одиниця» за 3 спроби.
2	Сума кубиків, на яких випала «двійка» за 3 спроби.
3	Сума кубиків, на яких випала «трійка» за 3 спроби.
4	Сума кубиків, на яких випала «четвірка» за 3 спроби.
5	Сума кубиків, на яких випала «п'ятірка» за 3 спроби.
6	Сума кубиків, на яких випала «шестірка» за 3 спроби.
Загальний бал 1	Сума перших шести рядків.
Бонус (30 балів)	Бонусні бали надаються, якщо загальний бал становить більше 60.
Фул (20 балів)	1, 2, 3, 4, 5 або 2, 3, 4, 5, 6
Плюс (більше 20 балів, і більше ніж Лесс)	Загальна сума кубиків. Має бути якомога вищою. Якщо сума менша, ніж Лесс, Плюс не враховується.
Лесс (більше 20 балів)	Загальна сума кубиків. Має бути більше 20, але менше, ніж Плюс. В іншому разі Лесс не враховується.
Квадрат (40 балів)	4 ідентичні кубики.
Ям (50 балів)	5 ідентичних кубиків.
Загальний бал 2	Сума всіх рядків.

Якщо гравець не в змозі заповнити один із рядків, необхідно викреслити один із рядків у таблиці.

### ЗАНЗІБАР

**Для 2 і більше гравців.**

**Для гри знадобиться:** 3 кубики.

**Мета гри:** набрати найбільше балів за 3 спроби.

**Ігровий процес:** перший гравець кидає кубики і підраховує суму балів відповідно до чисел, що випали:

1 = 100 балів

2 = 2 бали

3 = 3 бали

4 = 4 бали

5 = 5 балів

6 = 60 балів

Гра триває три раунди.

### ПОПЕРЕДЖЕННЯ!

**Не призначено для дітей віком до 36 місяців. Використовувати під безпосереднім наглядом дорослої особи. Містить дрібні елементи - ризик задухи.** У випадку якщо елемент іграшки було пошкоджено, ним не можна користуватися, він може мати гострі травмонебезпечні частини. Рекомендуємо Вам періодично оглядати стан іграшок з яким грається Ваша дитина, для уникнення можливого травмування. Виріб повинен збиратись дорослими. Видаліть всі пакувальні матеріали, перш ніж дати іграшку своїй дитині. Деталі й колір вмісту можуть відрізнятись. Будь ласка, збережіть інструкцію та пакування для подальшого використання.

