

ПОКЕР МЕРТВЕЦОВ

POKER DE LOS MUERTOS

От 12 лет
2-7 игроков
30-45 минут партия

Объясняется за 5 минут
Займёт весь вечер
Хочется повторить

Об игре

«Покер мертвецов» — игра про хитрость, блеф и напряжённые решения. Вам нужно собирать комбинации карт, блефовать и заставлять других игроков сомневаться в своих намерениях. Партия длится 10 раундов. В начале каждого раунда вы делаете прогноз на то, сколько взяток вы возьмёте, а затем реализовываете свой план, выкладывая по очереди комбинации карт. В конце каждого раунда вы получаете или теряете очки — зависит от того, сбился ваш прогноз или же нет. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков за 10 раундов.

Состав:

28 фишек прогнозов, чтобы делать ставки в начале раунда (7 наборов с числами 0-3 для каждого игрока).

7 фишек сомнений, на случай, если вы не верите прогнозу соперника (по одной для каждого игрока).

1 фишка первого игрока.



65 карт, чтобы составлять комбинации.



Подготовка

- Раздайте каждому игроку 4 фишки прогноза одинакового цвета. Остальные фишки прогнозов уберите в коробку, в этой партии они вам не пригодятся. Фишки сомнений понадобятся только в игре по расширенным правилам.
- Перемешайте карты и положите их в центр стола лицевой стороной вниз — это игровая колода.
- Дайте жетон первого игрока тому, кто знает больше всего слов на испанском — он будет ходить первым.



Вы можете начать играть прямо сейчас, попутно читая правила.

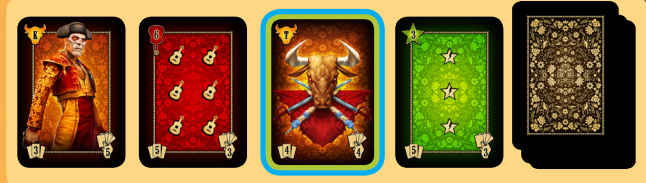
Часть 1. Раздача

Если вы первый игрок, откройте верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх возле колоды. Это первая карта в ряду. Посмотрите на число в символе и раздайте каждому игроку столько карт из колоды (не показывайте свои карты другим игрокам). Например, в этом случае раздайте каждому по 5 карт. Теперь посмотрите на число в символе. В ряду должно лежать столько карт, сколько здесь указано. В данном случае нужно выложить в ряд ещё 2 карты из колоды, чтобы в ряду было 3 карты.

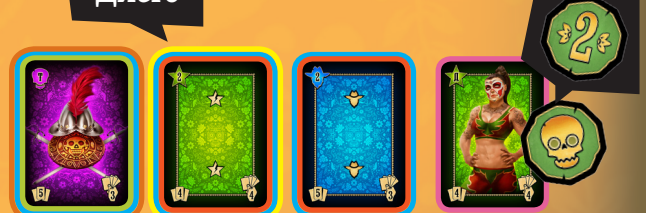


Часть 2. Прогноз

В этой части вы делаете прогноз на текущий раунд. Сначала посмотрите на свои карты и решите, сколько взяток вы сможете взять в этом раунде. Это зависит от того, сколько комбинаций и какой силы вы можете собрать, используя карты как с руки, так и из ряда в центре стола. Комбинация может состоять из одной или нескольких карт. Подробнее о том, как составлять комбинации — в разделе «Розыгрыш карт». Теперь выберите такое значение на фишках, сколько взяток планируете взять, и положите выбранные фишки перед собой лицевой стороной вниз. Вы можете использовать несколько фишек прогнозов одновременно, чтобы получить нужное число. Например, вы можете положить фишки 1 и 3, если рассчитываете взять 4 взятки. Если вы думаете, что не возьмёте ни одной взятки, положите перед собой фишку «0» — это называется «мизер». Если и правда ни одна ваша комбинация в этом раунде не выиграет, вы получите довольно много очков (подробнее в разделе «Подсчёт очков»). Как только все игроки сделали свои прогнозы, одновременно переверните ваши фишки лицевой стороной вверх, чтобы каждый игрок мог их видеть.



Диего



Пример: в этом раунде Диего может составить такие комбинации: «пара тузов», «пара двоек», «две пары» (тузы и двойки), «старшая карта двойка, дама или туз». Диего считает, что при таком раскладе, он возьмёт 2 взятки, поэтому кладёт перед собой лицевой стороной вниз фишку прогноза с цифрой 2.

Ход игры

Каждая партия состоит из 10 раундов, а каждый раунд — из 4 частей:

- Раздача.
- Прогноз.
- Розыгрыш карт.
- Подсчёт очков.

Пример подготовки для четырёх игроков



Часть 3. Розыгрыш карт

В этой части вы по очереди отыгрываете комбинации и берёте взятки, пока у всех игроков не закончатся карты в руках.

Если вы первый игрок, сыграйте комбинацию, положив перед собой лицевой стороной вверх одну или несколько карт. Выложенные карты могут быть комбинацией сами по себе, или составлять комбинацию с картами из ряда на столе.

Карты в ряду могут быть частью комбинаций всех игроков, то есть одна и та же карта может быть частью нескольких комбинаций одного игрока в течение раунда, а также быть частью нескольких комбинаций разных игроков внутри одного хода. При создании комбинации, вы не можете использовать только карты из ряда на столе. В комбинацию должна входить, как минимум, одна карта из вашей руки (смотрите примеры справа).

Когда вы сыграли свою комбинацию, остальные игроки по очереди по часовой стрелке играют свои. После того, как все игроки сошлись, комбинации сравниваются (старшинство комбинаций указано в конце правил), и побеждает сильнейшая.

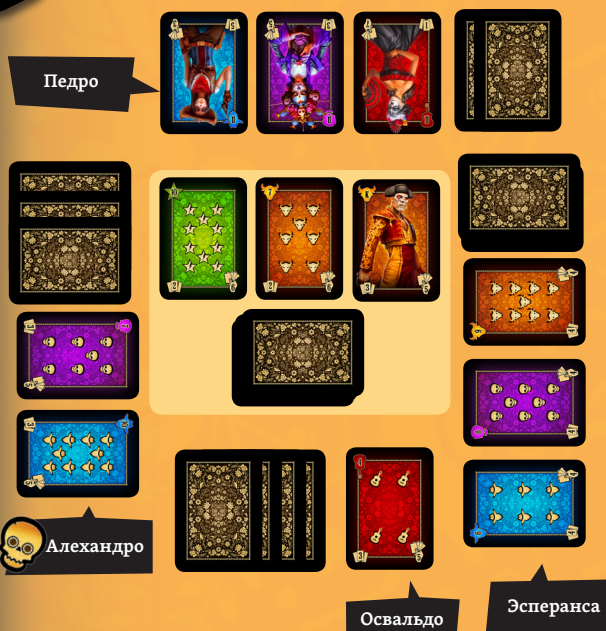
В случае ничьей (две комбинации одного и того же типа) выигрывает комбинация с наибольшей ценностью карт. Если всё ещё ничья, продолжайте сравнивать ценность следующих по старшинству карт в комбинации. В случае абсолютно идентичных комбинаций, побеждает та, которую сыграли раньше. При одинаковых комбинациях «фулл хаус», сначала сравните «тройки» карт, затем «пары».

Если ваша комбинация победила, возьмите все сыгранные в этом ходе карты (карты в ряду не берите) и положите их в отдельную стопку перед собой. Каждый раз складывайте взятки в новые отдельные стопки, чтобы в конце раунда вы смогли подсчитать, сколько взятков взяли.

Взявший взятку игрок становится заходящим на следующую взятку, разыгрывая новую комбинацию карт. Если у этого игрока не осталось карт в руке, он выбывает из раунда, и заходящим становится следующий игрок по часовой стрелке, у кого остались карты. Когда у всех игроков не осталось карт в руках, розыгрыш карт заканчивается, и начинается подсчёт очков.

Что ещё нужно знать, играя комбинацию:

- ✳ Если у вас есть карты в руке, вы должны сыграть как минимум одну за ход.
- ✳ Вы не можете составить больше одной комбинации за ход.
- ✳ Если у вас кончились карты в руке, вы пасуете и больше в этом раунде не участвуете.
- ✳ Все сыгранные карты должны быть частью допустимой комбинации (все возможные комбинации можно посмотреть в конце правил). То есть, вы не можете играть вместе с комбинацией дополнительные карты, не входящие в неё.
- ✳ Если ваша комбинация — единственная сыгранная в этом ходе, вы автоматически выигрываете и берёте взятку, состоящую только из вашей комбинации.



Пример 1
Александр играет с руки 7 и 10 и использует 7 и 10 из ряда, чтобы собрать «две пары» (десятки и семёрки). Затем Педро играет с руки три дамы и побеждает Александра («тройка» старше чем «две пары»). Эсперанса играет с руки 6, 8, 9, и использует 7 и 10 из ряда, чтобы составить «стрит» (6, 7, 8, 9, 10), который бьёт «тройку» Педро. Наконец, Освальдо разыгрывает одну четвёрку с руки — он не может побить «стрит», но обязан сыграть хотя бы одну карту, если в руке остались карты. Эсперанса побеждает. Она складывает все сыгранные в этот ход карты в стопку и кладёт её перед собой. После этого она начинает новый ход, разыгрывая следующую комбинацию.



Пример 2
Александр играет 3 с руки и использует 3 из ряда, чтобы составить «пару» троек. Педро бьёт её «парой» восьмёрок, сыграв обе с руки. У Эсперансы кончились карты в руке, и она пасует. Освальдо также разыгрывает «пару» восьмёрок с руки. Хотя «пары» восьмёрок полностью одинаковы по старшинству, взятку забирает Педро, ведь он сыграл свою комбинацию первым.



Пример 3
Александр разыгрывает «две пары» (семёрки и пятёрки), Педро разыгрывает пару семёрок, которая вместе с «парой» дам в ряду на столе, образует «две пары». Эсперанса и Освальдо разыгрывают по одной карте. Педро забирает взятку, потому что Александр должен использовать все разыгранные карты для своей комбинации, он не может использовать «пару» дам в ряду, и его «две пары» младше «двух пар» Педро.

Часть 4. Подсчёт очков

Когда у всех заканчиваются карты, раунд подходит к концу. Подсчитайте полученные очки и запишите их.

- ✳ Если вы набрали больше взятков, чем ваш прогноз, вы получаете столько очков, сколько указано на ваших фишках прогноза.
- ✳ Если вы набрали меньше взятков, чем ваш прогноз, вы теряете по 1 очку за каждую ненабранную взятку.
- ✳ Если вы набрали ровно столько взятков, сколько прогнозировали, вы получаете очки равные двукратному значению с фишек прогноза.
- ✳ Если вы прогнозировали 0 и не взяли ни одной взятки, вы получаете 1 очко за каждую взятку каждого игрока.
- ✳ Если же вы прогнозировали 0, но взяли хотя бы одну взятку, вы теряете 1 очко за каждую взятку.

Примечание: вы можете получить отрицательное количество очков за раунд.

Пример подсчёта очков:

Александр прогнозировал 3 взятки, а взял 4. Он получает 3 очка за то, что набрал больше взятков, чем планировал. Педро тоже прогнозировал 3 взятки, но не взял ни одной. Так что он теряет 3 очка, по одному за каждую не взятую взятку. Эсперанса прогнозировала 0 (мизер), но взяла 2 взятки. Она теряет 2 очка, по одному за каждую взятую взятку. Диего сделал прогноз на 2 взятки и взял именно 2. Так что он удваивает свой прогноз и получает 4 очка. Освальдо также прогнозировал 0 и не взял ни одной взятки. Он получает очки за каждую взятку в этом раунде — 4 очка за взятки Александра, 2 за взятки Эсперансы и 2 за взятки Диего.

Начало нового раунда

Теперь перемешайте все карты и снова положите их в центр стола. Переверните все фишки прогнозов лицевой стороной вниз. Передайте фишку первого игрока следующему по часовой стрелке игроку, он кладёт в центр стола первую карту из колоды, дополняет ряд до нужного количества карт и раздаёт необходимое количество карт игрокам.

Финальный подсчёт очков

После 10 раунда посчитайте общее количество очков у всех игроков. Кто набрал больше всех очков, побеждает. Если ничья — победителей в партии несколько.

Расширенные правила

Когда вы освоили базовые правила, вы можете добавить в игру фишки сомнений, чтобы сделать её ещё интереснее.

1. При подготовке раздайте каждому игроку по фишке сомнений того же цвета, что и фишки прогноза.
2. Когда вы увидели прогнозы других игроков, вы можете усомниться в том, что игрок реализует свой план. В таком случае положите перед ним свою фишку сомнения.
3. Если вы усомнились в прогнозе игрока и его прогноз не сбился, вы получаете 1 очко. Если же прогноз игрока сбился, вы теряете 1 очко.

Кладьте фишку сомнений или нет — решать вам, вы не обязаны использовать её в каждом раунде.

Комбинации карт

Роял-флеш

самая сильная комбинация карт, состоящая из карт от 10 до туза одной масти.



Роял-каре

комбинация из пяти карт одинаковой ценности.



Стрит-флеш

комбинация из пяти последовательных карт одинаковой масти.



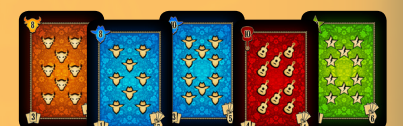
Каре

комбинация из четырёх карт одинаковой ценности.



Фул хаус

комбинация из тройки карт одной ценности и пары другой ценности.



Флеш

комбинация из 5 карт любой ценности, но одной масти.



Стрит

комбинация из пяти последовательных карт любой масти.



Тройка

комбинация из трёх карт одинаковой ценности.



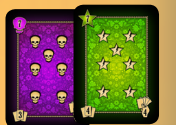
Две пары

комбинация из двух пар разной ценности.



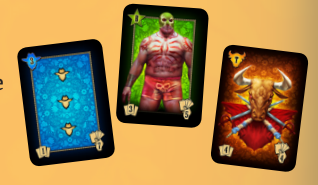
Пара

комбинация из двух одинаковых по ценности карт.



Старшая карта

если у вас не получилось ничего составить, вы можете сыграть любую одиночную карту, она также будет считаться за комбинацию.



Авторы игры: Йохан Гослар, Роланд Гослар.
Развитие игры Тимофей Бокарев.
Художник Ерёбол Булентаев.
Дизайн Андрей Шестаков.
Над локализацией работали: Дмитрий Кибкало, Дмитрий Чупикин, Максим Половцев, Анна Половцева, Екатерина Безлепкина.
© Corax Games, L+N GmbH, Schokholtzstr.6, 06217 Merseburg.
© Игрология, 2017.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2017.
117342, Россия, Москва, улица Бултерева, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

ИГРОЛОГИЯ
www.igrologiya.ru

МОСМЕЛ
mosigra.ru

МГЛАН
mglan.ru