

# КАРТА ПРАВИЛ 1/2

## ПРАВИЛА ИГРЫ

3-6 ИГРОКОВ - 5-15 МИНУТ

В ИГРЕ «НЕ РОНЯЙ МЫЛО» НЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ, НО ВСЕГДА ЕСТЬ ОДИН ПРОИГРАВШИЙ. ЦЕЛЬ ИГРЫ - НЕ СТАТЬ ИГРОКОМ, УРОНИВШИМ КАРТУ МЫЛА НА СТОЛ.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КТО-ТО ИЗ ИГРОКОВ БЕРЕТ НА СЕБЯ РОЛЬ ДИЛЕРА. ОН НАХОДИТ ОДНУ КАРТУ МЫЛА В КОЛОДЕ И ВЫДАЕТ ЕЕ ИГРОКУ С САМОЙ КРУТОЙ ЗАДНИЦЕЙ. ПОСЛЕ ЭТОГО ДИЛЕР ПЕРЕМЕШИВАЕТ КОЛОДУ И ВЫДАЕТ ПО 5 СЛУЧАЙНЫХ КАРТ КАЖДОМУ ИГРОКУ (ИЛИ ПО 4, ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВШЕСТЕРОМ). ОСТАВШИЕСЯ КАРТЫ НУЖНО ПОЛОЖИТЬ СТОПКОЙ В ЦЕНТРЕ СТОЛА РУБАШКОЙ ВВЕРХ - ЭТО КОЛОДА. ИГРА НАЧИНАЕТСЯ - ИГРОК, КОТОРОМУ БЫЛО ВЫДАНО ОТДЕЛЬНОЕ МЫЛО, ХОДИТ ПЕРВЫМ.

ИГРОКИ ХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ И В СВОЙ ХОД РАЗЫГРЫВАЮТ ОДНУ КАРТУ С РУКИ (ТОЛЬКО ОДНУ). ЭТА КАРТА ОТПРАВЛЯЕТСЯ В СБРОС (ОТДЕЛЬНАЯ СТОПКА КАРТ, ЛЕЖАЩИХ В ОТКРЫТУЮ РЯДОМ С КОЛОДОЙ), И ПОСЛЕ ЭТОГО РАЗЫГРЫВАЕТСЯ ЕЕ ЭФФЕКТ. НЕ НУЖНО ДОБИРАТЬ В РУКУ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ, ЕСЛИ ЭТОГО НЕ СКАЗАНО В РАЗЫГРАННОЙ КАРТЕ. КАРТЫ МЫЛА РАЗЫГРЫВАЮТСЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ У ВАС БОЛЬШЕ НЕТ НИКАКИХ ВАРИАНТОВ - ВЫ РОНЯЕТЕ МЫЛО, УПС!

# КАРТА ПРАВИЛ 2/2

## КАК НЕ ПРОИГРАТЬ?

ЕСЛИ ВЫ ИЗБАВИТЕСЬ ОТ ВСЕХ СВОИХ КАРТ, ТО ПОПАДЕТЕ В «ЧИСТУЮ ЗОНУ». ИГРОКИ В «ЧИСТОЙ ЗОНЕ» НЕ МОГУТ СТАТЬ ЦЕЛЮ КАРТ ДРУГИХ ИГРОКОВ. ИГРА ЗАКОНЧИТСЯ, КОГДА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ УРОНИТ КАРТУ МЫЛА НА СТОЛ (СЫГРАЕТ КАРТУ МЫЛА) ИЛИ ВСЕГО ОДИН ИГРОК ОСТАНЕТСЯ НЕ В «ЧИСТОЙ ЗОНЕ». ПРОИГРАВШИЙ НАЧИНАЕТ СЛЕДУЮЩУЮ ПАРТИЮ С ЛИШНЕЙ КАРТОЙ МЫЛА.

## ВАЖНО!

- ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО КАРТ (НАПРИМЕР, «АДВОКАТ-ТЕССА»), ЦЕЛЮ КОТОРЫХ МОЖНО ВЫБРАТЬ ИГРОКА В «ЧИСТОЙ ЗОНЕ»;
- ЕСЛИ В КОЛОДЕ ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ, ОНА НЕ ЗАМЕШИВАЕТСЯ СНОВА, ИГРОКИ ДОИГРЫВАЮТ ПАРТИЮ С ТЕМИ КАРТАМИ, ЧТО ЕСТЬ У НИХ НА РУКАХ;
- ЕСЛИ УСЛОВИЯ КАРТЫ НЕ МОГУТ БЫТЬ ВЫПОЛНЕННЫ, КАРТУ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ, ПРОИГНОРИРОВАВ ЕЕ ЭФФЕКТ. ПРИМЕР: КАРТУ «ЖУЧОК» МОЖНО РАЗЫГРАТЬ, ДАЖЕ ЕСЛИ У ВАС НА РУКЕ НЕТ ДРУГИХ КАРТ, КАРТУ «ТЕРПИЛА» – ДАЖЕ ЕСЛИ В КОЛОДЕ НЕТ КАРТ, А КАРТУ «ПАПИРОСЫ» – ДАЖЕ ЕСЛИ ВАМ НЕЧЕГО ОТДАТЬ.