

Добро



ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро

СОСТАВ ИГРЫ

49 карт с числами

5 карт с числом 2

5 карт с числом 3

6 карт с числом 4

6 карт с числом 5

6 карт с числом 6

5 карт с числом 7

4 карты с числом 8

3 карты с числом 9

3 карты с числом 10

3 карты с числом 11

3 карты с числом 12

7 особых карт

3 карты «Джокер»

2 карты «Пропуск хода»

2 карты «Смена направления»

1 карта направления хода

1 карта забывашки

ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из нескольких конов.

Каждый кон игроки играют карты одну поверх другой в порядке возрастания **добрых чисел**. Кон заканчивается, когда какой-либо игрок не может (*или не хочет*) сыграть карту. Он забирает все сыгранные карты и кладёт их в свою стопку подсчёта очков (ПО). Затем начинается новый кон.

Как только какой-либо игрок сыграет последнюю карту с руки, заканчивается раунд и все получают ПО в зависимости от количества карт в их стопках победных очков: чем меньше карт, тем больше очков. По истечении 3 раундов определяется победитель: им становится игрок с наибольшим количеством ПО.

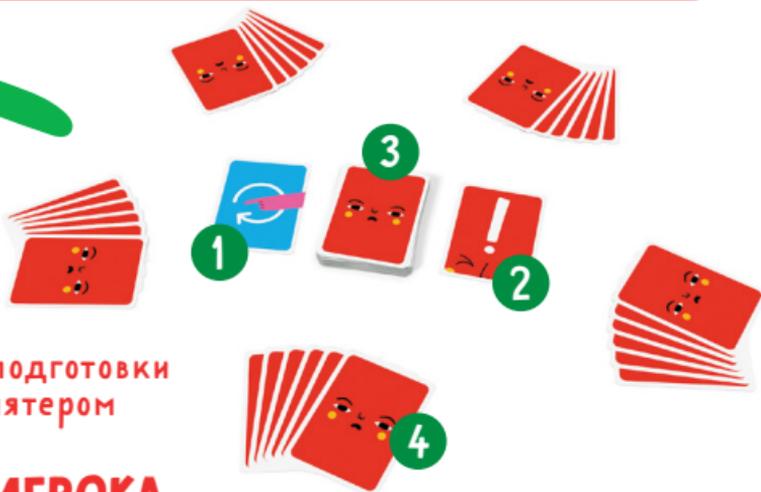
ДОБРОЕ ЧИСЛО – это число, указанное на карте, находящейся на верху стопки сыгранных карт на конец хода того или иного игрока. Иногда доброе число может удваиваться по эффектам сыгранных карт (см. с. 4) – поэтому не забывай объявлять значение доброго числа в конце хода и внимательно слушай, какое доброе число называют твои соперники в конце своего.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положи карту направления хода голубой стороной вверх.
2. Положи рядом с ней карту забывашки.
3. Перемешай все оставшиеся карты и раздай 6 карт из получившейся колоды каждому участнику (*или 5 карт, если игроков шестеро*). Это предел руки игроков на эту партию.
4. Положи колоду посередине стола лицевой стороной вниз.
5. Случайным образом выберите первого игрока. Он начнёт первый кон в игре.

ПОДГОТОВЬ ЛИСТОК БУМАГИ И РУЧКУ ИЛИ КАРАНДАШ:

в конце каждого раунда вы будете подсчитывать очки, и важно не перепутать, сколько очков каждый игрок получил в каждом раунде.



Пример подготовки к игре впятером

ХОД ИГРОКА

В свой ход выполни одно из следующих действий:

1. Сыграй:

- 1 карту с числом **больше** доброго числа;
- 1 карту с числом, **равным** доброму числу. При этом доброе число **удваивается** (т. е. если ты сыграл карту с 2, следующий участник должен сыграть карту с числом, большим или равным 4);
- **пару карт (2 карты) с одинаковыми числами**, но только если их сумма больше или равна доброму числу. Если сумма чисел равна числу на верхней карте, эта сумма **удваивается** и становится новым добрым числом;
- **1 особую карту.**

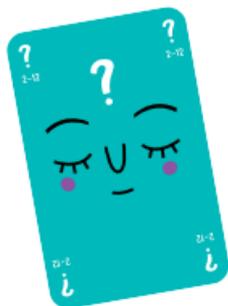
Какую бы карту(ы) ты ни сыграл, после этого назови вслух доброе число.

Первый игрок любого кона может сыграть 1 любую карту или 2 **одинаковые** карты с **любым** числом.

2. Забери все сыгранные карты в свою стопку подсчёта очков, если не можешь или не хочешь играть карты (см. «Конец кона» на с. 7).

Выполнив любое из перечисленных действий, добери из колоды карты до предела руки. Затем право хода передаётся следующему игроку в порядке хода, заданном картой направления хода.

ЭФФЕКТЫ ОСОБЫХ КАРТ



Карта «Джокер»: выбери число от 2 до 12 и играй эту карту как карту с выбранным числом по обычным правилам. Если ты сыграешь её как число, равное доброму, **доброе число** удваивается.

«Джокер» можно сыграть в паре с другой картой, как если бы это были карты с одинаковыми числами. Играя сразу 2 «Джокера», ты должен **выбрать одно число от 2 до 12 для обеих этих карт**. При этом на эти пары карт действуют обычные правила для пар карт.



Карта «Пропуск хода»: сыграв её, не играй других карт в этот ход. Доброе число остаётся неизменным (но ты всё равно его называешь в конце хода).



Карта «Смена направления»: сыграв её, не играй других карт в этот ход и переверни карту направления другой стороной вверх. Доброе число остаётся неизменным (но ты всё равно его называешь в конце хода).

ОЙ-ОЙ! Я ЗАБЫЛ!

Если игрок закончил ход и не добрал карты в конце хода, он берёт карту забывашки и кладёт её перед собой. Она остаётся лежать перед ним, пока другой игрок не забудет добрать карты (и не заберёт её) или не закончится раунд. В конце раунда игрок с картой забывашки теряет 1 очко.



ВАЖНО: если ты стал забывашкой, добрать карты ты сможешь только в конце твоего следующего хода. Главное – не забыть это сделать.

КОНЕЦ КОНА

Кон заканчивается, если игрок не может или не хочет сыграть карту(ы) по обычным правилам. Он должен забрать все сыгранные в этом кону карты и положить их лицевой стороной вниз перед собой в стопку подсчёта очков. Затем этот игрок начинает новый кон.

Пример кона: доброе число – 4. В свой ход Боря играет карту с 5, а затем Андрей играет такую же. Поскольку числа на этих картах совпадают, доброе число удваивается, превращаясь в 10. Теперь ход Тани: она играет пару карт с 6, увеличивая доброе число до 12. Вера играет карту «Пропуск хода» и просто передаёт ход Боре. У него нет карт с числом, которое было бы больше или равно 12, поэтому он забирает все сыгранные в этот кон карты в свою стопку подсчёта очков. Он становится первым игроком нового кона и выкладывает карту с 2.

КОНЕЦ РАУНДА

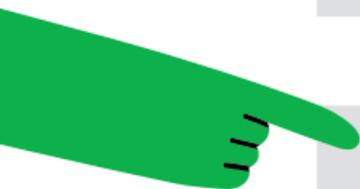
Если в колоде закончились карты, игроки продолжают делать ходы, не добирая карты в конце хода (карту забывашки при этом никто не берёт). **Как только у кого-либо из игроков не остаётся карт на руке, раунд немедленно заканчивается.** Все сыгранные карты и карты, оставшиеся на руках игроков, сбрасываются. Затем игроки подсчитывают очки за раунд.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

В конце раунда каждый игрок получает ПО в зависимости от количества карт в его стопке подсчёта очков. Начинай начисление очков с первого места, которое занимает игрок с наибольшим количеством карт в стопке подсчёта очков. Затем начисли очки за второе и т. д. При **ничьей все претенденты** получают очки за полагающееся место, а за следующее не получает никто.

МЕСТО (по количеству карт)	ОЧКИ
1-Е (больше всего карт)	1
2-Е	2
3-Е	3
4-Е	4
5-Е	5
6-Е	6

Всё верно, чем меньше карт, тем лучше!



Игрок с картой забывашки **теряет 1 очко**.

Пример подсчёта ПО в конце раунда: Боря закончил раунд с 18 картами в стопке подсчёта очков. У Тани и Веры по 12 карт, а у Андрея – 8. Заняв 1-е место по количеству карт, Боря получает 1 очко. Таня и Вера обе претендуют на 2-е место, и обе получают по 2 очка. Андрей занимает 4-е место, так как 3-е место пропускается из-за ничьей, и получает 4 очка.

Запиши количество очков, полученное каждым игроком в этом раунде. Если это был **третий** раунд, переходи к финальному подсчёту победных очков (**не сбрасывая стопку победных очков за третий раунд**). В любом другом случае приступай к подготовке к новому раунду.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Перед началом нового раунда выполни следующие шаги:

- 1) сформируй новую колоду, перемешав все карты чисел и особые карты;
- 2) раздай каждому игроку карты до предела руки;
- 3) верни карту забывашки в центр стола;
- 4) карта направления остаётся лежать той же стороной вверх, какой лежала на конец предыдущего раунда.

Первым игроком в новом раунде становится участник с наименьшим количеством ПО. В случае ничьей первым игроком становится претендент с картой с самым большим числом. Если и тут ничья, претенденты сравнивают карты со следующим по старшинству числом и так далее.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

После окончания третьего раунда игра заканчивается. **Игрок, набравший больше всего очков по итогам 3 раундов, становится победителем.** В случае ничьей побеждает претендент, получивший больше ПО в третьем раунде. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с меньшей суммой чисел на картах в стопке подсчёта очков 3-го раунда. Если и тут ничья, игроки делят победу.

ИГРА НА ДВОИХ

Игра на двоих проходит по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- при подготовке к игре уберите в коробку карту направления и 2 особые карты «Смена направления»;
- перед началом каждого раунда откладывай в сторону 10 случайных карт из колоды, не раскрывая их. Ты не будешь использовать их в текущем раунде, но вернёшь в колоду при подготовке к следующему раунду.

ВАРИАНТ ДОЛГОЙ ИГРЫ

Если хотите играть дольше, сделайте количество раундов равным количеству участников.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Фел Баррос, Лукас Кастаньо и Педро Винисиус

Развитие игры: Роберт Коэльо

Иллюстрации: Bibadash/Shutterstock.com

Графический дизайн: Луис Франсиско

Редакция выражает благодарность Паулу Энрике и Сюзанне Шелдон

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Павел Коврижкин

Переводчик: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если ты придумали настольную игру и желаешь, чтобы она была издана, пиши на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 Grok Games. All rights reserved.

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Подписывайсь на новости нашего издательства:

 t.me/magellanboardgames

 vk.com/magellanboardgames

И хватит читать мелкий шрифт — давай играть!

