

AURUXX®

Золотые 12

ЗАДАЧА

Первым выложить карту «Золотые 12» на колоду сброса и набрать как можно меньше очков в конце каждого раунда. Побеждает игрок, который в конце игры (после 3 раундов) набрал наименьшее количество очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждому игроку раздается на руки по 12 карт. Остальные карты кладутся по середине рубашкой вверх и становятся колодой прикупа. Верхняя карта из колоды прикупа переворачивается, кладётся рядом и становится первой картой колоды сброса. Деревянная фигурка «Хэппи Мэн» ставится рядом с колодой прикупа. Каждому игроку выдается лист для записи очков и ручка.

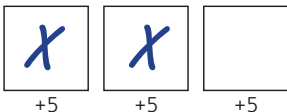
ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок сидящий по часовой стрелке после раздающего. Во время хода можно спасовать (см. внизу) и взять до 2 карт из колоды прикупа или ничего не брать и выложить одну карту на колоду сброса. Независимо от пасов ход заканчивается, когда игрок выкладывает одну карту на колоду сброса. При отсутствии подходящей карты или желания ходить, игрок берёт одну карту из колоды прикупа. Если карта не подходит или игрок не хочет ходить, он берёт ещё одну карту из колоды прикупа. Если карта опять не подходит или игрок опять не хочет ходить, то ход переходит к следующему игроку.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре 3 раунда. Выигрывает игру тот, кто первым выкладывает карту «Золотые 12» на колоду сброса. За раунд можно спасовать (пропустить ход) до 3-х раз. При каждом «пасе» игрок ставит крестик в квадратике «пасы» и ему прибавляются 5 очков. Ход переходит к следующему игроку.

ПАСЫ

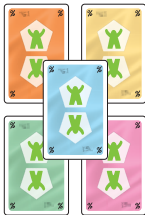


AURUXX®

Золотые 12

Важный совет при пасах и выкладывании карт

Основное правило: во время хода Вы можете спасовать и взять карту из колоды прикупа, или выложить одну карту на колоду сброса. Вы не обязаны выкладывать! Если из тактических соображений Вы хотите оставить карту, несмотря на то что она подходит для того, чтобы выложить ее на колоду сброса, Вы «платите» за это тем, что берёте одну карту из колоды прикупа. Если Вы не можете или не хотите «играть» только что вытянутую карту, Вы берёте ещё одну карту из колоды прикупа. Только тогда Вы освобождаетесь от обязанности выкладывать, и ход переходит к следующему игроку.

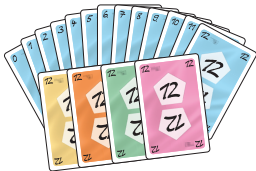


КАРТА «ХЭППИ МЭН»

Игрок, который выкладывает карту «Хэппи Мэн», получает деревянную фигурку. В конце раунда игрок, у которого на руках фигурка, может сократить свои очки на 50%. Фигурка остаётся у игрока и в следующих раундах, до тех пор пока другой игрок не выложит карту «Хэппи Мэн». После трёх раундов очки суммируются, и выигрывает игрок с наименьшим количеством очков. Номинал карты «Хэппи Мэн» в конце раунда плюс 25 очков.

ЦИФРОВЫЕ КАРТЫ «0-12»

Цифровые карты от 0 до 12 представлены в пяти цветах, каждая цифра в двойном количестве. Эти карты можно выкладывать на колоду сброса по принципу цвета - карта должна быть того же цвета (синюю на синюю, и т.д.) или по цифровому принципу - здесь различают 2 варианта. Или карта должна иметь ту же цифру (напр. «7» на «7») или цифру до после или после («6» или «8» на «7»). По цифровому принципу разрешается выкладывать сразу несколько карт с одинаковым номиналом, напр. 3 карты с номиналом «6» на карту «7».



AURUXX®

Золотые 12



КАРТА «ВОЗЬМИ 2»

Карту с номиналом «2» можно выкладывать всегда, в независимости от того какая карта лежит

на колоде сброса. Следующий игрок берёт из колоды прикупа две карты и ходит. Так как «2» обычная цифровая карта, то по цифровому принципу можно выкладывать сразу несколько «2», напр. две или три. Соответственно следующий игрок должен в взять из колоды прикупа 4, 6 или больше карт. Если он пасует, то брать карты из колоды прикупа должен следующий игрок. На «2» можно выкладывать «1», «2» или «3» всех цветов- разумеется также несколько сразу (напр. 3 x «1»).

КАРТА «50»

Карту «50» можно выкладывать на все активные карты, другие карты «50» или на карты того же цвета. На карту «50» можно помимо карты того же цвета или другой «50» также выложить активную карту. В конце игры иметь «50» на руках крайне невыгодно, так как она приносит плюс 50 очков.

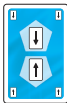


АКТИВНЫЕ КАРТЫ



«БЛАГОСЛОВЕНИЕ» - игрок вытягивает у каждого по одной карте

«ОБМЕН»- игрок обменивается всеми своими картами с любым другим игроком,



«ВЫТЯНИ КАРТУ»- игрок вытягивает одну карту у следующего по часовой стрелке игрока

AURUXX®

Золотые 12

Активные карты можно выкладывать в один ход друг за другом, после чего игрок выкладывает ещё одну обычную цифровую карту, и ход переходит к следующему игроку. На активную карту можно выкладывать любую карту, точно также наоборот - на любую карту можно выкладывать активную карту. Номинал активной карты в конце игры плюс 25 очков.

«ЗОЛОТЫЕ 12»

Только «Золотые 12» - и никакая другая карта - может быть выложена последней на колоду сброса. Это значит, что игрок придерживает «Золотые 12» на руках до тех пор, пока не сможет закончить раунд. Ее можно выкладывать на все карты. Если у Вас несколько карт «Золотые 12», то Вы можете выложить их вместе в конце раунда. Выложив «Золотые 12», игрок заканчивает раунд. Победитель записывает в пятиугольнике на выданном в начале игры листе количество карт «Золотые 12», которыми он закончил раунд. За каждую карту «Золотые 12» ему отнимаются 5 очков.



СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

Если у Вас (пока) нет карты «Золотые 12»...

... Вы можете чаще брать карты из колоды прикупа, чтобы улучшить шансы вытащить «Золотые 12». Поэтому когда до Вас доходит ход, Вы берёте одну карту из колоды прикупа, в независимости от того есть ли у Вас подходящая карта или нет. Потом Вы сами тактически решаете, что напр. Вы ничего не выкладываете из тех карт, что у вас на руках, и вместо этого берёте ещё одну карту из колоды прикупа. После этого Вы выкладываете одну карту и ход переходит к следующему игроку.

Если у Вас на руках есть активные карты, Вы можете либо поменяться всеми картами с приглянувшимся Вам соперником, либо вытянуть одну у других. Может быть Вы вытащите «Золотые 12»!

AURUXX®

Золотые 12

Наблюдайте за игрой соперников...

... и ищите свою стратегию. Если соперник тянет карты из колоды прикупа, это может означать, что у него нет «Золотых 12». Это также может означать, что у него на руках активная карта «ОБМЕН» (а возможно и «Золотые 12») и он подготавливает обмен, чтобы передать Вам или другому игроку как можно больше карт. Игра затянется, пока Вам/им удастся их скинуть. Соперник выигрывает время в надежде снова вытащить «Золотые 12» и закончить раунд.

«Скрысить» «Золотые 12»

Если Вы заметили, что соперник систематически избавляется от своих карт, то велика вероятность того, что у него на руках есть по крайней мере одна «Золотые 12» и он пытается выиграть раунд. Если у Вас есть активные карты, то Вы можете выждать момент, когда у соперника останется на руках всего лишь одна карта и забрать ее у него, т.е. обменять на свои карты и таким образом выиграть раунд.

Смущайте ваших соперников...

... не вытягивайте карт из «прикупа» и быстро сбрасывайте, когда до Вас доходит ход. Соперники начнут нервничать, если они полагают, что у Вас на руках «Золотые 12» и Вы пытаетесь выиграть раунд. Таким образом Вы вынуждаете соперников быстрее выкладывать их активные карты и увеличиваете свои шансы вытянуть «Золотые 12» при обмене. Другие игроки не смогут выстраивать свои стратегии, а активные карты выйдут из игры. Даже если Вам не удастся повлиять на соперников таким образом, у вас все равно увеличиваются шансы быстро выиграть раунд, если у Вас на руках мало карт и вы вытянули из прикупа активную карту или «Золотые 12». Вы можете использовать данную тактику во всех трёх раундах, т.к. в случае проигрыша Вам будет начислено мало очков. Вы можете даже оказаться победителем в конце игры, не выиграв ни одного раунда. Карты «0» помогут Вам создать впечатление множества карт и «успокоить» соперников.

Подготовьте сюрприз в конце раунда...

...и собирайте одинаковые карты. Имея достаточно много карт на руках, Вы неопасны в глазах для соперников. Собирая одинаковые карты по цифровому принципу, Вы можете на несколько ходов быстрее от них избавиться и удивить соперников победой в раунде. Данная тактика работает особенно эффективно, когда другие игроки спокойны и не реагируют на то, что Вы спортивно сбрасываете карты. Но будьте внимательны - активные карты на руках ваших соперников могут кардинально изменить ход событий.

Перемешивайте карты перед тем, как дать сопернику вытянуть...

...так как возможно он наблюдал, как Вы сортировали карты и где может быть спрятана «Золотые 12».

Выкладываете активные карты тактически...

...другими словами, Вы не обязаны выкладывать активную карту при первой возможности или если у вас отсутствует подходящая карта. Вы сами решаете. Если Вы не хотите выкладывать, то Вы «платите» за это тем, что тянете одну карту из «прикупа». Если Вы не можете выложить вытянутую карту, вы тянете ещё одну. Только тогда Вы освобождаетесь от обязанности ходить, и ход переходит к следующему игроку.



**Материал для скачивания
и интернет-магазин**

Листы для записи очков

Скидки