



ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Полные подробные правила игры в «Пиратскую Партию» поставляются в комплекте с колодой «П.П.». Они содержат основные правила и так называемые «домашние», которые можно использовать по желанию.

Количество игроков: от 2 до 10.

Время игры: от 20 минут.

Задача: первым скинуть свои карты. На этом данный тур заканчивается и идёт подсчёт очков по оставшимся на руках картам.

Выигрыш. Можно подсчитывать очки двумя способами – как вам больше нравится.

- Игроку, который первым избавился от своих карт, начисляется сумма очков, оставшихся на руках у всех остальных игроков. И так в каждом туре. Выигрывает тот, кто по результатам нескольких туров наберёт 500 очков. Этот вариант стимулирует именно выигрывать тур, то есть первым скидывать свои карты.
- Игрокам записываются очки, посчитанные по оставшимся у них на руках картам (игрок, который первым избавился от своих карт получает ноль очков). И так в каждом туре. Проигравшим считается тот, кто по результатам нескольких туров наберёт 200 очков, остальные выигравшие :-). Этот вариант стимулирует скорее скидывать наиболее «дорогие» карты.

Разновидности карт

Всего в колоде 112 карт.

Цифровые карты «П.П.»: Стоимость по номиналу – от 0 до 9 очков. Каждая цифровая карта 4-х цветов. Все цифры (кроме 0) в двойном количестве и карты для замены.



Активные карты «П.П.»: «Пропусти ход», «Возьми две», «Наоборот». Стоимость каждой карты 20 очков. Каждая картинка 4-х цветов в двойном количестве.



Чёрные активные карты «П.П.»: «Закажи цвет», «Закажи цвет и возьми четыре». Стоимость каждой карты 50 очков. По 4 карты каждого вида



Правила игры «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ»

Раздача карт

В начале игры каждому раздаётся по 7 карт (в тёмную). Остальные карты кладутся рубашкой вверх – это колода «Прикуп». Верхняя карта из колоды «Прикуп» переворачивается, кладётся рядом и становится первой картой колоды «Сброс».

Игра

Игра начинается «по часовой стрелке». Первым ходит игрок после раздающего (раздающий каждый тур меняется, обычно по часовой стрелке). Во время своего хода игрок имеет право выложить одну карту на колоду «Сброс» по следующим правилам:

- Или карта должна быть того же цвета.
 - Или карта должна иметь ту же цифру, или ту же картинку (быть активной картой), или быть чёрной активной картой.
 - При отсутствии подходящей карты игрок берёт одну карту из колоды «Прикуп» (в тёмную). Если карта удовлетворяет указанным выше условиям – игрок может выложить карту на колоду «Сброс», если не удовлетворяет – игрок оставляет карту себе, говорит «Пас» и ход переходит к следующему игроку.
- Игра продолжается до тех пор, пока кто-то один из игроков не скинет все карты. После этого происходит подсчёт очков по оставшимся на руках картам (стоимость карт приведена в разделе **Разновидности карт**, выигравших определяют по итогам нескольких туров – пункт **Выигрыш**).

Активные карты «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ»



«Пропусти ход» – следующий игрок пропускает свой ход. Игрок может «спастись» от действия этой карты только выложив точно такую же карту (той же цвет, та же картинка), то есть, выложив Вмешательство.

«Возьми две» – следующий игрок берёт из колоды «Прикуп» две карты (в тёмную) и пропускает свой ход. Игрок может «спастись» от действия этой карты выложив свою карту «Возьми две» (цвет может быть любой). Действия карт «Возьми две» не суммируются, и последний игрок, на котором закончилось «цепочка» выкладывания карт «Возьми две», берёт из колоды «Прикуп» всего две карты и пропускает свой ход.



«Наоборот» – направление хода меняется на противоположное. Например, было «по часовой стрелке», после выкладывания карты «Наоборот» будет «против часовой стрелки». При выкладывании нескольких карт «Наоборот» их действия суммируются. Например, две карты «Наоборот» не оказывают никакого воздействия – ход продолжается в том же направлении что и раньше, три карты «Наоборот» меняют направление хода на противоположное и т.д.



«Закажи цвет» – позволяет поменять игроку текущий цвет (на любой, в том числе и на текущий цвет). Следующий игрок должен положить любую карту заданного цвета. Для того чтобы выложить карту «Закажи цвет» игроку не требуется никаких специальных условий, в отличие от следующей карты «Закажи цвет и возьми четыре»...

«Закажи цвет и возьми четыре» – может быть выложена игроком только в свой ход и только в том случае, если у игрока (игрок-1) отсутствует текущий цвет (причем текущая цифра/активные карты/чёрная активная карта «Закажи цвет» могут и присутствовать – это не важно, главное отсутствие текущего цвета). Одновременно с выкладыванием этой карты необходимо заказать цвет (может быть любой, в том числе и текущий цвет). Следующий игрок (игрок-2) берёт из колоды «Прикуп» четыре карты (в тёмную) и пропускает ход.



Игрок-2 может «спастись» от действия этой карты только выложив карту «Возьми две» нового заказанного цвета (далее всё идёт как обычно со стандартным действием карты «Возьми две»). Проверка на честность. Если игрок-2, на которого направлено действие «Закажи цвет и возьми четыре», подозревает, что его обманывают и у игрока-1, выложившего эту карту, на самом деле есть текущий цвет, он может попросить предъявить игрока-1 свои карты.

Если подозрения обоснованы, игрок-1 забирает свою карту «Закажи цвет и возьми четыре» обратно в руку, берёт четыре карты из колоды «Прикуп» (в тёмную), пропускает ход (фактически на игрока-1 перешло действие карты «Закажи цвет и возьми четыре»). Если подозрения были напрасны, игрок-2 берёт полагающиеся ему четыре карты из колоды «Прикуп», а также ещё две карты за недоверие и пропускает ход.

Правило валидности. Игра продолжается только после того, как игрок рассортирует свои новые четыре карты и скажет «Готов».

Правило «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ 1»

Игрок обязан предупредить, что у него осталась одна карта и возможно он скоро закончит игру. Выкладывая предпоследнюю карту (пока он её ещё не отпустил), игрок должен успеть сказать «СВИСТАТЬ ВСЕХ НА ВЕРХ!». Если игрок этого не делает, «добрые друзья» (или один друг) могут заметить это и наломать «ПИРАТУ!». Друзья должны успеть это сделать от момента отпущения игроком своей предпоследней карты до начала хода следующего игрока (выкладывание карты или вытягивание карты из колоды). За забывчивость игрок, вовремя не сказавший «СВИСТАТЬ ВСЕХ НА ВЕРХ!» берёт из колоды «Прикуп» две карты (в тёмную).

Штрафы

При большом количестве ошибок и невнимательности может быть введено дополнительное правило – при любой ошибочно выложенной карте, локтем крике и т.п. игрок берёт из колоды «Прикуп» две карты (в тёмную).

Домашние правила

Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» с вмешательством

Те же правила, что и в обычной игре «П.П.», со следующими дополнениями. Игрок может пойти вне очереди, если у него есть точно такая же карта, которая лежит верхней в колоде «Сброс». Точно такая же карта – это значит одновременное соблюдение двух условий:

- Тот же цвет.
 - Та же цифра/та же картинка/чёрная карта «Закажи цвет».
- Далее ход продолжается в текущем направлении, начиная от игрока, перехватившего ход.

Внимание! Эти условия не распространяются на карту «Закажи цвет и возьми четыре» – она выкладывается только в свой ход.

Примечание. Перехват хода не работает в начале игры, когда на центр выложена первая карта колоды «Сброс». В начале игры право хода имеет только игрок, после раздающего.



Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» с выкладыванием двух одинаковых карт.

Если у игрока есть две одинаковые карты (см. выше два обязательных условия), игрок в свой ход может выложить первую из одинаковых карт и сразу же сам выложить вмешательство точно такой же картой. То есть, две одинаковые карты нельзя выкладывать сразу одним движением руки, только поочерёдно: одну карту, потом другую карту. Соответственно, у следующего игрока будет возможность положить карту в свой ход, не дав игроку выложить «Вмешательство».

Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» «семь-вошь»

Те же правила, что и в обычной игре «П.П.», со следующими дополнениями:

- Каждый раз, когда выпадает «ноль», все участники передают свои карты соседним игрокам по направлению игры.
- Каждый раз, когда выпадает «семь», игрок, который положил «семь», обменивается картами с одним из игроков по своему выбору.

Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» с изложением

Те же правила, что и в обычной игре «П.П.», со следующими дополнениями:

- Когда игрок кладёт карту «Возьми две», следующий игрок тоже может положить карту «Возьми две», и тогда третий по счёту игрок должен взять четыре карты.
- Те же правила применяются к картам «Закажи цвет и возьми четыре»: когда один игрок кладёт карту «Закажи цвет и возьми четыре», следующий игрок тоже может положить карту «Закажи цвет и возьми четыре», и тогда третий по счёту игрок должен взять четыре карты. Последний из игроков, который положил очередную карту «Закажи цвет и возьми четыре», заказывает цвет. Если игрок положил карту «Закажи цвет и возьми четыре» не по правилам и его «поймали», применяются обычные правила, но оумна штрафа возрастает в зависимости от числа использованных карт.
- Играющие могут класть карты «Возьми две» или «Закажи цвет и возьми четыре» до тех пор, у кого у них не закончатся. Например, если 4 игрока подряд положили карты «Возьми две», следующий игрок (у которого нет карт «Возьми две») должен взять восемь карт.
- Игрок может положить за один ход только одну карту «Возьми две» или «Закажи цвет и возьми четыре», даже если у него на руках несколько таких карт.

Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» Молчаливые сделки

Роль выложить у нас играют чёрные карты. Каждый раз, когда игрок выкладывает чёрную карту (простую или «4») и заказывает цвет, все должны сохранять молчание до тех пор, пока этот заказанный цвет кто-нибудь не сменит, или пока кто-нибудь не нарушит молчание и не возьмёт две штрафные карты. Кашель, смех, крики «СВИСТАТЬ ВСЕХ НА ВЕРХ!» и ослепление тишины.

Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» обмен карты

Игрок, положивший «пятёрку», может (по своему желанию) поменяться одной картой с любым игроком. Причём каждый из меняющихся выбирает какую карту отдать.

Игра «ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ» «капитан» подсчитывает очки

Победителя и проигравшего вычисляют при каждом туре игры. Победителем считается тот, кто первым скинул свои карты и он начинает ход в следующем туре. Проигравшим считается тот, у кого на руках остались карты на максимальное количество очков - он должен карты для следующего тура. Плюсы такого подсчёта: не нужна ручка-бумага, карты подсчитывают сумму для каждого игрока по каждому туру, очки по оставшимся на руках картам считают только те, у кого их явно много; претерпеть можно после каждого тура, не дожидаясь когда сумма очков у кого-то достигнет определённой отметки.



Ещё больше игр на нашем сайте

www.10kor.ru